UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

"Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq"

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

TESIS

JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. Nº 674 DE PERCCAPAMPA-LIRCAY

Para optar el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Presentado por:

RENEE VASQUEZ CHOCCELAHUA

Asesor:

Mg. MARIO CHAHUAYO QUISPE

Lircay-Angaraes-Huancavelica-Perú

2023

JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. Nº 674 DE PERCCAPAMPA-LIRCAY

Autor

RENEE VASQUEZ CHOCCELAHUA

Presentado para optar título profesional de Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Asesor

Mg. MARIO CHAHUAYO QUISPE

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Lircay

2023

JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. Nº 674 DE PERCCAPAMPA-LIRCAY

Juegos Didácticos y la Motricidad Gruesa en los Niños de 3 Años de la I.E.I. Nº 674 de Perccapampa-Lircay

Renee Vasquez Choccelahua

Universidad para el Desarrollo Andino

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Escuela Profesional de Educación Inicial y Bilingüe

Lircay - Angaraes - Huancavelica - Perú

Nota del autor

Renee Vasquez Choccelahua, con DNI N° 46305840, Mg. Mario Chahuayo Quispe con DNI N° 20089147, con código https://orcid.org/0000-0002-0405-0545, Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad para el Desarrollo Andino, Av. Ricardo Fernández N° 103,

E-mail: vchrenee@gmail.com

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR

En condición de asesor de la tesis titulado: "Juegos Didácticos y la Motricidad Gruesa en los Niños de 3 Años de la I.E.I. Nº 674 de Perccapampa-Lircay", presentado por Renee Vasquez Choccelahua, para optar título profesional como Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe, una vez revisado el contenido doy por fe dicho trabajo y reúne los requisitos, méritos suficientes para ser sometido a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe. La elaboración de tesis esta culminada en su plenitud, en tal sentido, declaro APROBADO.

Mg. Mario Chahuayo Quispe

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

TESIS

JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. Nº 674 DE PERCCAPAMPA-LIRCAY

PRESENTA A LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE COMO REQUISITO PARCIAL PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

APROBADO POR:

PRESIDENTE : _____
Mg. Paul Ynquillay Lima

SECRETARIO : _____
Mg. Hernan Alberto Rojas Guerra

VOCAL : _____
Mg. Indira García Quispe

ASESOR : _____
Mg. Mario Chahuayo Quispe

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios, quien como guía estuvo presente en el caminar de mi vida, bendiciéndome y dando me fuerza para continuar con mis metas propuestas. Con mucho cariño y amor a mis padres por el sacrificio de hacerme estudiar y hermanos por su apoyo constante, por llenar mi vida con sus valiosos consejos amor y confianza permitieron que logre culminar mi carrera profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi asesor, quien me ha guiado brindándome por su paciencia, por haberme impartido sus sabios conocimientos. A los docentes de la UDEA gracias por su apoyo y moral en el desarrollo de mi investigación me permitieron permanecer con empeño. A mi esposo por su esfuerzo, por su apoyo en los malos en los buenos siempre está ahí ayudándome; a mi hijo Liam Christopher por darme fuerza para seguir adelante y lograr mis objetivos.

A la Universidad Para el Desarrollo Andino (UDEA), por haberme brindado tantas oportunidades y enriquecerme en conocimientos.

ÍNDICE

DEDICATORIA vi

AGRADECIMIENTO vii

ÍNDICE viii

ÍNDICE DE TABLAS xii

ÍNDICE DE FIGURA xiv

RESUMEN xvi

ABSTRACT xvii

CHINTIY xviii

CAPÍTULO I 1

INTRODUCCIÓN 1

1.1. Situación del problema 2

1.2. Formulación del problema 3

1.2.1. Problema general 3

1.2.2. Problemas específicos 3

1.3. Fundamentación teórica 4

1.4. Fundamentación práctica 4

1.5. Objetivos de la investigación 4

1.5.1. Objetivo general 4

1.5.2. Objetivos específicos 4

1.6. Hipótesis de la investigación 5

1.6.1. Hipótesis general 5

1.6.2. Hipótesis específicos 5

CAPÍTULO II 6

MARCO TEÓRICO 6

2.1. Marco teórico 6

2.1.1. Juegos didácticos 6

2.1.1.1. Definición. 6

2.1.1.2. Importancia de juegos didácticos. 7

2.1.1.3. Ventajas de juegos didácticos. 8

2.1.1.4. Características de juegos didácticos. 8

2.1.1.5. Tipos de juegos para desarrollar la motricidad. 9

2.1.1.5.1. Juegos funcionales. 9

2.1.1.5.2. Juegos didácticos motores. 9

2.1.1.6. Funciones del juegos. 9

2.1.1.7. El juego como medio educativo. 10

2.1.1.8. Teoría del juego según Piaget. 11

2.1.1.9. El juego en la formación de los niños y niñas en edad escolar. 11

2.1.1.10. Importancia de los juegos preescolares. 11

2.1.2. Motricidad gruesa 12

2.1.2.1. Definición de motricidad gruesa. 12

2.1.2.2. Desarrollo de la motricidad gruesa. 13

2.1.2.3. Periodos de la motricidad gruesa según edades. 13

2.1.2.4. Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. 14

2.1.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa. 14

2.1.2.5.1. Equilibrio. 14

2.1.2.5.2. Lateralidad. 15

2.1.2.5.3. Coordinación. 15

2.2. Antecedentes de la investigación 15

2.2.1. A nivel internacional 15

2.2.2. A nivel nacional 17

CAPÍTULO III 19

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 19

3.1. Tipo de investigación 19

3.2. Matriz de consistencia 19

3.2.1. Matriz de consistencia 20

3.2.2. Operacionalización de variables 21

3.3. Nivel de investigación 22

3.4. Diseño de la investigación 22

3.5. Población y muestra 23

3.5.1. Descripción de la población 23

3.5.2. Selección de la muestra 23

3.5.3. Tipo de muestreo 23

3.6. Recolección de datos 23

3.6.1. Aplicación de instrumento de evaluación, tabulación y procesamiento 24

3.6.1.1. Aplicación de instrumento 24

3.6.1.2. Tabulación y procedimiento. 24

CAPÍTULO IV 26

ANÁLISIS DE RESULTADOS 26

4.1. Análisis de resultados 26
4.1.1. Confiabilidad del instrumento 26
4.1.2. Análisis e interpretación de datos 29
4.1.2.1. Dimensión: Juego funcional 29
4.1.2.2. Dimensión: Equilibrio 35
4.1.2.3. Dimensión: Lateralidad 41
4.1.2.4. Dimensión: Coordinación 44
4.2. Discusiones 50
4.3. Contrastación de hipótesis 53
4.3.1. Planteamiento de las hipótesis 53
4.3.2. Determinación del nivel de significancia 53
4.3.3. Elección de la prueba estadística 53
4.3.4. Cálculo del valor tabular 53
CAPÍTULO V 55
CONCLUSIONES 55
CAPÍTULO VI 56
RECOMENDACIONES 56
BIBLIOGRAFÍA 57
ANEXO 60
Anexo A: Matriz de consistencia 61
Anexo B: Tabulación de datos estadísticos 62
Anexo C: Evidencias fotográficas 67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Selección de muestra* 23

Tabla 2 *Criterios de confiabilidad Alfa de Cronbach* 26

Tabla 3 *Resumen de procesamiento de casos* 26

Tabla 4 *Estadísticas de fiabilidad* 27

Tabla 5 *Estadísticas de total de elemento* 27

Tabla 6 *Estadísticos descriptivos* 28

Tabla 7 *Estadísticas de elemento de resumen* 28

Tabla 8 *Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo* 29

Tabla 9 *Ejecuta el salto de rana apoyando ambos pies* 30

Tabla 10 *Salta el niño algunos obstáculos manteniendo su equilibrio* 31

Tabla 11 *Copia el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag* 32

Tabla 12 *El niño sostiene un objeto conservando el equilibrio parándose de un pie* 33

Tabla 13 *Coordina sus brazos y pies al caminar sobre la una raya en el piso* 34

Tabla 14 *Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos* 35

Tabla 15 *Camina siguiendo un ritmo sobre líneas rectas y curvas* 36

Tabla 16 *Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio* 37

Tabla 17 *Corre libremente sin chocarse con sus compañeros* 38

Tabla 18 *Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio* 39

Tabla 19 *Salta con ambos pies juntos en su sitio de posición* 40

Tabla 20 *Identifica su posición de espacio de adentro hacia fuera o viceversa* 41

Tabla 21 *Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros* 42

Tabla 22 *Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo* 43

Tabla 23 *Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda* 44

Tabla 24 *Camina sobre líneas (rectas y curvas) pintadas en el suelo*..... 45

Tabla 25 *Sube y baja las escaleras cambiando ambos pies y sin ayuda* 46

Tabla 26 *Salta desde una pequeña altura (30 cm)* 47

Tabla 27 *Camina utilizando diferente direcciones atrás y adelante, derecha izquierda* 48

Tabla 28 *Estadística descriptivo del pretest y post test* 49

Tabla 29 *Pre test y post test* 50

Tabla 30 *Prueba de muestras relacionadas*..... 53

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 *Juegos didácticos* ---------- 6

Figura 2 *Juegos didácticos de motricidad gruesa* ----------13

Figura 3 *Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo*----------29

Figura 4 *Ejecuta el salto de rana apoyando ambos pies* ----------30

Figura 5 *Salta el niño algunos obstáculos manteniendo su equilibrio* ----------31

Figura 6 *Copia el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag*----------32

Figura 7 *El niño sostiene un objeto conservando el equilibrio parándose de un pie*----------33

Figura 8 *Coordina sus brazos y pies al caminar sobre la una raya en el piso* ----------34

Figura 9 *Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos* ----------35

Figura 10 *Camina siguiendo un ritmo sobre líneas rectas y curvas* ----------36

Figura 11 *Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio* ----------37

Figura 12 *Corre libremente sin chocarse con sus compañeros*----------38

Figura 13 *Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio* ----------39

Figura 14 *Salta con ambos pies juntos en su sitio de posición* ----------40

Figura 15 *Identifica su posición de espacio de adentro hacia fuera o viceversa?*----------41

Figura 16 *Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros*----------42

Figura 17 *Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo* ----------43

Figura 18 *Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda* ----------44

Figura 19 *Camina sobre líneas (rectas y curvas) pintadas en el suelo* ----------45

Figura 20 *Sube y baja las escaleras cambiando ambos pies y sin ayuda* ----------46

Figura 21 *Salta desde una pequeña altura (30 cm)* ----------47

Figura 22 *Camina utilizando diferentes direcciones atrás y adelante, derecha izquierda* --------48

Figura 23 *Pre test y post test*----------50

RESUMEN

La presente investigación, titulada “Juegos Didácticos y la Motricidad Gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. Nº 674 de Perccapampa-Lircay”; tuvo como objetivo general de determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. Tipo de investigación es cuantitativo de nivel explicativo, el diseño es experimental de un solo grupo Pre Test y Post Test, la población está conformada por todas las secciones existentes de la institución, tipo de muestra es no probabilístico y está conformado por 14 niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa, la técnica empleada para la recopilación de datos es observación y el instrumento que se utilizó para recolección de datos es lista de cotejo con un total de 20 preguntas para las variables de estudio, con una escala nominal y medición dicotómica, para el procesamiento de los datos gráficos estadísticos del estudio se utilizó el programa MS Excel y SPSS, así mismo para la contrastación de fiabilidad de hipótesis planteado se utilizó la prueba de correlación de Alfa de Cronbach y la prueba de T Student con un nivel de confianza de 95%, con ello se demostrará la determinación de influencia entre las variables involucradas en el estudio. Finalmente la aplicación de juegos didácticos influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa de Lircay de la Provincia de Angaraes.

Palabras claves: juegos didácticos, motricidad gruesa, coordinación, equilibrio, lateralidad.

ABSTRACT

The present investigation, entitled "Didactic Games and Gross Motor in children of 3 years of the I.E.I. Nº 674 de Perccapampa-Lircay", has the general objective of determining the influence of the application of didactic games on gross motor skills in 3 year old children of the I.E.I. No. 674 of Perccapampa-Lircay. Type of research is quantitative at an explanatory level, the design is experimental of of a single Pre Test and Post Test group, the population is made up of all the existing sections of the institution, as a type of sample it is non probabilistic and is made up of 14 3 year old children from the I.E.I. No. 674 of Perccapampa, the technique used for data collection is a survey and the instrument used for data collection is a questionnaire with a total of 20 questions for the study variables, with a nominal scale and dichotomous measurement, for the processing of the statistical graphical data of the study, the MS Excel and SPSS programs were used, likewise for the verification of the reliability of the proposed hypothesis, the Cronbach's Alpha correlation test and the T Student test were used with a level of confidence of 95%, with this the determination of influence between the variables involved in the study will be demonstrated. Finally, the application of didactic games significantly influences gross motor skills in 3 year old children of the I.E.I. No. 674 of Perccapampa de Lircay in the Province of Angaraes.

Keywords: educational games, gross motor skills, coordination, balance, laterality.

CHINTIY

Kay maskay llamkaypa patachayninmi “allin pukllanakuna hinaspa hatun kuyuyninkuna kimsa watayuq warmakunapi chay I.E.I. N° 647 Perccapampa-Lircay” nisqan yachay wasipi, hatun hawachiyninmi imaynam tupanku allin pukllanakuna chay hatun kuyuyninkuna kimsa watayuq warmakunapi chay I.E.I. N° 647 Perccapampa-Lircay nisqan yachay wasipi. Maskay qillqasqapa rakiyninmi yupana chay nivel explicativo nisqan sutichayniyuq. Imayna ruwasqanñataqmi mana yachaymanta ruway nisqan, huk huñullapi Pre Test hinaspa Post Test, warmakunam kachkan llapallanku chay yachay wasipi kaqkuna, chay muestra nisqanmi mana probabilístico hinaspa kachkan ruwasqa chunka tawayuq warmakunawan kimsa watayuqkunawan chay I.E.I. N° 647 Perccapampa yachay wasipi, yachaypa tupuy ruwayninmi llapa rimay tapukuykunapa huñuynin, chaypaqmi kamachikurqa iskay chunka tapukuykunawan chay yachaymanta, escala nominal hinaspa medición dicotómica tupuy nisqanwan, llapa kutichiykunata huñunaypaqmi kamachikurqa MS Excel hinaspa SPSS nisqan programakunata, chaynallataqmi, chay punta rimaykunata chiqapchanapaq kamachikurqa chay prueba de correlación de Alfa de Cronbach hinaspa prueba de T Student nisqankunata chaymi lluqsimurqa isqun chunka pichqayuq allin chiqapchayniyuq kutichiynin, chaywanmi riqsichin allin tupayniyuq kasqanta kay iskay yachaykunamanta. Tukunapaqñataqmi allin pukllanakunaqa allinchanmi kimsa watayuq uña warmakunapa hatun kuyuyninkunata I.E.I. N° 647 Perccapamapa, Lircay suyu chaynallataq Angaraes suyu nisqan yachay wasipi.

Simi rimay kichana: allin pukllanakuna, hatun kuyuykuna, allin tupachiy, allin takyapakuy, alliqninkuna.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La motricidad gruesa es un eje primordial en el desarrollo integral del niño, por medio de la motricidad el niño se conoce a sí mismo. El desarrollo motriz grueso permite a los niños y niñas adquirir aprendizajes en el desarrollo cognitivo, corporal, lenguaje, social y afectivo, que conforme van creciendo lo van aplicando en su diario vivir, con sus compañeros y familiares, siendo el juego un recurso en donde los niños adquieren de mejor manera un aprendizaje significativo de su entorno. Ahora bien, es importante resaltar que en la actualidad los niños pasan mayor tiempo conectado a la tecnología como la televisión, celular, videos juegos y redes sociales, dejando de lado actividades y juegos que faciliten el desarrollo de su motricidad gruesa. Esta investigación está compuesta de síes capítulos con la finalidad de explicar al detalle la presente tesis:

En el capítulo I se descripción la situación problemática, formulación del problema generales y específicos, fundamentación teórica y práctica, objetivos, hipótesis genérale y específicos. En el capítulo II, se define el marco teórico, el cual contiene el sustento del trabajo mediante la aceptación de principios y teorías que permiten garantizar científicamente y técnicamente el desarrollo, también contiene antecedentes internaciones, nacionales. En el capítulo III se describe la parte metodológico de la investigación, dentro de la cual se planteó toda la parte operativa para especificar el tipo de investigación, matriz de consistencia, operacionalización de variables, nivel y diseño de la investigación, población y muestra de estudio, las técnicas de recolección de datos y aplicación de instrumentos de evaluación, tabulación y procesamiento de informaciones obtenidas. En este capítulo IV se describe el análisis de los resultados, aquí se desarrolla el análisis e interpretación de resultados de manera analítica, permitiendo contrastar los resultados de los instrumentos aplicados para la recolección de datos. En los capítulo V y VI se concreta las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

1.1. Situación del problema

En el marco de una educación de calidad, la motricidad juega un papel muy relevante, puesto que se define como la maduración de los factores motrices de toda persona. En la etapa preescolar, la motricidad gruesa es y seguirá siendo siempre de suma trascendencia para el desarrollo psicomotor de los infantes. El "movimiento y expresión corporal han demostrado que son principales habilidades del hombre más influyente y provechoso para la coexistencia en la sociedad" (Santamaria, 2016).

Asimismo, en una investigación realizada en niños y niñas del nivel inicial de un centro de educación inicial de Ecuador, el autor Ortega (2014) afirma que " los estudiantes evidenciaron una deficiencia en el desarrollo de su motricidad gruesa, debido a que no reciben una adecuada estimulación y el desinterés por parte de los docentes que no aplican metodologías actuales".

Por otro lado, en nuestro país la "motricidad gruesa sigue siendo una preocupación en los últimos años; ya que no todos los niños reciben estimulación temprana, debido a factores académicos, falta de información o simplemente la despreocupación de los padres de familia" (Serrabona, 2004).

Asimismo; también se evidencian los dilemas en las Instituciones Educativas Iniciales en nuestro Perú, debido a que no aplican los juegos didácticos por muchas razones, siendo entre una de ellas la de no contar con un ambiente adecuado y propicio para desarrollar estas acciones. Otras de las razones es que las maestras desconocen sobre este beneficio que es muy útil en los niños y niñas, optando por emplear métodos tradicionales para el desarrollo motor y hasta dan prioridad a áreas como la lectoescritura y el cálculo. "Es por ello que, a través de muchos avances en el Perú, también pretende modernizarse con el nuevo currículo escolar adaptándose a estos cambios actuales, ya que los juegos didácticos son objetivos proyectados y planificados en el cual autoriza

a las maestras a constituir la meta lograda en los estudiantes, es decir llega alcanzar el crecimiento del cuerpo, habilidades psicomotrices y a la vez adquiriendo fuerza y velocidad" (MINEDU, 2019).

La Institución Educativa Inicial Nº 674 de Perccapampa del distrito de Lircay, Provincia de Angaraes no es ajeno a esta realidad, en las actividades de mi prácticas preprofesionales que desarrollé en la institución se logró observar una diversidad de dificultades en cuanto a su motricidad gruesa, notándose que la mayoría de los niños y niñas muestran limitaciones al realizar ejercicios que comprometen su esquema corporal caminando en puntillas, deficiencias para levantar la pierna derecha o izquierda, así como confusión de su lateralidad. Además, muestran desequilibrio al caminar sobre una línea recta, originando en ellos una gran desventaja.

Asimismo, observado estas dificultad que tienen los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.I N° 674 de Perccapampa, en una diálogo con la directora se precisó para elaborar una investigación sobre aplicación de juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. Nº 674 de Perccapampa, motivo por el cual se formula el planteamiento del problema de la necesidad, para perfeccionar las dificultades y oportunidades académicas de los niñas y niños, las cuales serán reflejadas en el futuro.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay ?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos de equilibrio en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay?

- ¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos de lateralidad en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay?
- ¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos de coordinación en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay?

1.3. Fundamentación teórica

La fundamentación teórica de este trabajo de investigación es que tendrá una fundamentación científica que nos ayudará a la comprensión de cómo inciden la aplicación de juegos didácticos y la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa, para de este modo mejorar el proceso enseñanza y aprendizaje en los niños, básica para el desarrollo de la personalidad del futuro ciudadano de nuestra provincia y país.

1.4. Fundamentación práctica

La fundamentación práctica radica en que nos permite utilizar la investigación como una guía para conocer de cerca el problema de juegos didácticos y la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa, así como encontrar y elaborar una alternativa de solución al problema planteado, cuyos resultados contribuirán al desarrollo y mejora de la calidad educativa en los niños de este contexto.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos de equilibrio en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.

- Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos de lateralidad en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.
- Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos de coordinación en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.

1.6. Hipótesis de la investigación

1.6.1. Hipótesis general

La aplicación de juegos didácticos influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.

1.6.2. Hipótesis específicos

- La aplicación de juegos didácticos de equilibrio influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.
- La aplicación de juegos didácticos de lateralidad influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.
- La aplicación de juegos didácticos de coordinación influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Marco teórico

2.1.1. Juegos didácticos

2.1.1.1. Definición. Según Calero (2003) los "juegos didácticos sirven para desarrollar actividades con la finalidad de enseñar a los niños un tema específico y darles las habilidades necesarias para estudiar. Por tanto, es una forma de educación que consiste en aprender jugando". Los juegos didácticos reúnen proceso de enseñanza y aprendizaje: aptitudes y requerimientos y constituyen un método que dinamiza la actividad de los niños en muchas formas de organización de la enseñanza, donde una vez motivados desarrollan su actividad cognoscitiva, práctica y variada, en la cual adquieren, precisan y consolidan los conocimientos de forma activa. La escuela, como centro social, debe incorporar los juegos como actividad aprendizaje, en la que el educando pone en acción todas sus fuerzas y sentidos. Existe la tendencia de identificar el trabajo únicamente con lo productivo contribución que puede hacer la actividad lúdica.

Figura 1

Juegos didácticos

Fuente: (Calero, 2003)

Piaget (1964) afirma que "los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla". Los infantes mediante el juego desarrollan su pensamiento, por lo que el jugo es una gran oportunidad para estimular el desarrollo cabal de la inteligencia infantil, el juego da un abanico de posibilidades de desarrollo en todas las áreas del niño.

2.1.1.2. Importancia de juegos didácticos. El juego es importante en el desarrollo de los niños influyendo en aspectos del desarrollo humano. Según Arango (2000) "el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una 27 manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle".

Según Moreno (2002) "jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea"

Asimismo, es importante considerar a la enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intra subjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. "En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles" (Sarlé, 2006).

Su importancia es contribuir al avance intelectual y psicológico del niño, asimismo promover su inteligencia creadora y la influencia social, ocultando justamente interés pedagógico y social. En

la formación de la personalidad los niños aprenden a evitar los conflictos y a manejarlos cuando inevitablemente ocurren. A través del juego los niños crean diversas situaciones, a las cuales dan solución mediante herramientas que se van construyendo a medida que juegan y que interactúan con otros niños, captan unos de otros. La incapacidad para satisfacer tales necesidades crea conflictos personales. El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima y es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

2.1.1.3. Ventajas de juegos didácticos. Según Pérez (2012) el juego "establece rutinas y reglas es importante para que el niño adquiera disciplina y vaya obteniendo límites en su comportamiento. Pero los adultos deben entender que el tiempo de juego también debe ser sagrado".

2.1.1.4. Características de juegos didácticos. Sarlé (2006) menciona las características como:

- Es una actividad espontánea y libre no tiene interés material.
- Se desarrolla con orden.
- Es un espacio liberador.
- El juego no aburre.
- Es una fantasía hecha realidad.
- Es una reproducción de la realidad.
- Se expresa en un tiempo y espacio.
- Puede ser individual o social.
- Es evolutivo.
- Es una forma de comunicación.

- Es original.

2.1.1.5. Tipos de juegos para desarrollar la motricidad. Según Meneses y Monge (2015) en su revista denominado: "El juego en los niños enfoque teórico" (p. 17); definen los siguientes tipos de juego:

2.1.1.5.1. Juegos funcionales. Entre los que se encuentran:

- **Juegos de ejercicios con su cuerpo**: Por medio de estos juegos el niño consigue a tener dominio en el espacio por sus movimientos como "arrastrarse, gatear, caminar".
- **Juegos de ejercicios con objeto**: Logra el descubrimiento de manejar y explorar sensorialmente las habilidades de los elementos como: "Lanzar, golpear, entre otros".
- **Juego de ejercicios con persona**: Permitiendo el acercamiento entre compañeros y la interrelación social como "sonreír, tocar, esconderse, entre otros".

2.1.1.5.2. Juegos didácticos motores. Aquí se encuentran los siguientes:

- **Jugar a representar**: Es donde el niño se pone en lugar de otros, imitando cualquier personaje, el cual le permite estimular la imaginación y su movimiento por medio del juego en lo que tenga que desempeñar.
- **Jugar a saltar con la rayuela**: Este juego consiste en saltar, pero si el niño tiene dificultades motoras será un problema para ella. Por eso es necesario que el niño practique este tipo de ejercicio.
- **Bailar el ritmo de la música:** Es muy importante que el niño escuche música, esto le ayuda a tener un excelente desarrollo motor en su coordinación y equilibrio.

2.1.1.6. Funciones del juegos. Paredes (2016) en su libro denominado "aprendizaje a través del juego", define sus funciones más reconocidas, y que son asimilables a las de la educación física en general, son:

A. **Conocimiento.** El dinamismo producido por la diversión motor es uno de las herramientas comunicativas elemental de la persona.

B. **Organización de las percepciones.** De acuerdo a la estructura de sus sensaciones sensomotrices, los estudiantes toman conocimiento de su correspondiente cuerpo, espacio y tiempo.

C. **Anatómico funcional**. Aquello estimula una mejora cualidad física y capacidad motriz en distintas circunstancias y para distintos fines.

D. **Comunicativa y de relación**. Nos posibilita una familiaridad constante entre los miembros del grupo.

E. **Función agonista**. Por consiguiente, las personas anhelan exhibir su nivel de competencia y habilidad motriz a los demás.

F. **Hedonista**. En esta función el deleite en el juego, es divertirse del desplazamiento y de su eficacia corporal.

G. **Función simbólica**. Representación de roles.

2.1.1.7. El juego como medio educativo. Sin duda alguna, el juego es vital para el desarrollo de multitudes de destrezas en el niño/a. No sólo favorece su maduración personal, sino que, además, es una forma de aprendizaje en sí mismo. El niño que juega y desarrolla más tempranamente habilidades sociales, ya que aprende antes a relacionarse con los demás. Asimismo, fomenta el lenguaje, al ser el medio natural que tiene el niño para comunicarse con las personas de su entorno,

Además, “constituye un medio por el cual, el niño aprende a liberar tensiones y que fomenta la colaboración con otros niños. En definitiva: el juego es un instrumento altamente educativo” (Álvarez y Del Rio, 2016).

2.1.1.8. Teoría del juego según Piaget. Piaget (1964) menciona que "el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo". Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico; y el juego reglado. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa, la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

2.1.1.9. El juego en la formación de los niños y niñas en edad escolar. Bautista (2002) plantea que "es necesario admitir que la comprensión del juego como método y recurso didáctico, como medio y fin en sí mismo, se constituye como el resultado de establecer una hipótesis que se evidencia en la práctica sobre el comportamiento de niños y niñas en sus primeros años de edad escolar". Para admitir esto, no solamente en su sentido más superficial, sino sobre todo en el ámbito de toda propuesta que desde la ciencia pedagógica puede ofrecerse al ámbito educativo, es necesario acudir, además, al estudio del significado del juego, su definición y características, de los supuestos lúdicos que aparecen en el comportamiento infantil y reconceptualizando todo lo lúdico, ampliar el estudio del juego en torno a sus antecedentes y su explicación histórica.

2.1.1.10. Importancia de los juegos preescolares. Calero (2003) considera que "la importancia en el juego radica en el hecho que a través de él produce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales". Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su

interacción con su medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares debido a que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos e intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades.

Pellicciotta (1971) dice que los niños y niñas de edad preescolar "van adquiriendo el dominio y control de su cuerpo de forma gradual, lo que les permite ejecutar actividades diversas que corresponden a un desarrollo motor grueso o un desarrollo motor fino". Para el autor, la educación temprana exige la planificación de estrategias metodológicas y métodos de enseñanza que tomen en consideración el conocimiento de estas particularidades para el desarrollo pleno y armónico de estas capacidades.

2.1.2. Motricidad gruesa

2.1.2.1. Definición de motricidad gruesa. Ortega (2014) lo define como "una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y especifica de manifestación psíquica. La adecuada motricidad implica generar movimiento de manera sincronizada y coordinada. En la motricidad gruesa encontramos los ejercicios y movimientos motrices que uno puede realizar con los grandes grupos de músculos como las piernas, los brazos o la cabeza" (p. 63).

Al respecto Garza (2014) lo define como "el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota)" (p. 35).

Figura 2

Juegos didácticos de motricidad gruesa

Fuente: (Garza, 2014, p. 35)

2.1.2.2. Desarrollo de la motricidad gruesa. El ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, "con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje" (Santamaria, 2016).

2.1.2.3. Periodos de la motricidad gruesa según edades. Álvarez y Del Rio (2016) clasifica de la siguiente manera:

A. 2 años. Correr con placer, sin caerse, pero chocando con las cosas. Trepa a las sillas, mesas, camas.

B. 3 Años. Patea y arroja una pelota, salta separando ambos pies del piso, anda en triciclo, copia formas simples, baja escaleras y trepa escaleras

C. 4 Años. Atrapa una pelota (no demasiado pequeña, ni arroja demasiado rápido), utiliza tijeras para cortar, salta en un pie come solo con tenedor, se viste solo (sin botones pequeños, sin lazo), copia la mayoría de las letras, vierte el jugo sin derramarlo, se cepilla los dientes

D. 5 Años. Salta y trota con ritmo, aplaude, golea, canta con ritmo, copia letras y formas difíciles, trepa a os árboles, salta a las cosas, utiliza un cuchillo para cortar.

E. 6 Años. Dibuja y escribe con una mano, escribe palabras simples, barre con la vista una página impresa, moviendo los ojos sistemáticamente en una dirección apropiada, anda en bicicleta.

2.1.2.4. Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. Según afirma Piaget (1964) que "en esta etapa logran realizar diversas actividades, que incluyen juegos más complejos y distintas manualidades. También interactúan mucho más con sus pares".

- Salta en un pie y pequeños obstáculos, alterna los pies al bajar las escaleras y puede empezar a andar en bicicleta con rueditas.
- Copia figuras geométricas, agarra una pelota, se abrocha, amarra los zapatos y desviste.
- Escribe su nombre.
- Conoce los colores, canta y dice poesías de memoria .
- Hace frases de 5 a 6 palabras de mediana complejidad, como "Ana fue al jardín con su gatito" y hace muchas preguntas e imagina cuentos. También deben manejar dífonos consonánticos, también tienen que definir de acuerdo a categorías. Por ejemplo: "¿Qué es un perro?, un animal".
- Coopera en el juego con otros niños y en competencias entiende reglas.

2.1.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa.

2.1.2.5.1. Equilibrio. Ortiz (2015) menciona que "el equilibrio es el eje fundamental de la independencia motora, que se desarrolla en la etapa infantil, esta es una habilidad motriz compleja

para la cual es necesario el desarrollo de mecanismos nerviosos que posibilitan el control postural" (p. 82).

2.1.2.5.2. Lateralidad. Calmels (2015) manifiestan que "la lateralidad puede definirse como la predominancia de uno de los dos lados, el derecho o el izquierdo, para la ejecución de acciones" (p. 27).

Empleamos el termino lateralidad para referirnos al predominio o a la dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro, lo que provoca que cada persona use con mayor destreza uno de los dos miembros simétricos en la realización o ejecución de acciones y funciones. Así, quienes empleen de modo preferente la mano derecha tendrán por hemisferio dominante el izquierdo en lo que se refiere a las actividades motrices, manuales y viceversa.

2.1.2.5.3. Coordinación. La coordinación deja al niño encadenar y asociar patrones motores en un principio. Independientes para formar movimientos compuestos. "Ésta permite que se puedan desencadenar una serie de conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulo" (Hernández, 2015, p. 31).

2.2. Antecedentes de la investigación

2.2.1. A nivel internacional

Díaz (2017) en su tesis titulada "Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande Sahagún Córdova", tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de edad preescolar. La metodología es descriptiva, porque parte de una situación real, utiliza un enfoque cualitativo para resolver la dificultad que identifico en su contexto inmediato, teniendo como población todos los niños del pre escolar y la muestra 29 niños de 5 años. Utilizo como instrumento dos encuestas una para padres y otra para docentes del aula, asimismo, al utilizar

los juegos como herramienta pedagógica se obtuvieron resultados como 90% en el fortalecimiento motriz en los niños y niñas de la institución bajo Grande. Al ejecutar diversas actividades para que los infantes reconozcan su cuerpo, fortalezca tono muscular, el sistema vestibular, equilibrio y coordinación a través de la manipulación y desplazamiento. Teniendo como conclusión que los niños de Institución Educativa Bajo Grande Sahagún Córdova obtuvieron resultados favorables en cuanto al fortalecimiento de la motricidad gruesa.

Álvarez (2017) en su estudio denominado "Motricidad gruesa y su contribución en la coordinación del equilibrio en niños/as de 3 a 5 años en el Centro de Educación Inicial "María Angélica Idrovo", Cantón Vinces, Provincia de los Ríos", se planteó como objetivo general analizar la motricidad gruesa y su contribución en la coordinación del equilibrio en los niños/as de 3 a 5 años en el centro de educación inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces. La investigación se enmarco en un método deductivo e inductivo, como la técnica se usó la encuesta. La muestra estuvo compuesta por 20 niños de 3 a 5 años de edad, padres de familia y docentes. En los resultados se evidencio que la participación de los niños en las actividades que realiza la institución para desarrollar la motricidad gruesa, es de 90% en la opción Muy Frecuente y 10% en la opción frecuente, asimismo respecto a que, si el docente aplica la motricidad gruesa en el aula, se comprobó que el 70% lo hace Muy frecuentemente y el 30% Frecuentemente. Se concluye que la motricidad gruesa es un factor primordial para el desarrollo de los niños, y que en la institución le dan poca importancia a la implementación de nuevas estrategias para desarrollarla, también se observó que los docentes no cuentan con herramientas suficientes para realizar ejercicios destinados al desarrollo de la motricidad gruesa y la coordinación del equilibrio.

2.2.2. A nivel nacional

Huaman (2020) En su investigación denominada "Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa Piura, 2018", tuvo propósito principal de determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. Se enmarcó dentro una metodología de tipo cuantitativa, explicativa, aplicada con un diseño pre experimental. La muestra fue de tipo no probabilístico intencional a una población de 17 estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. Nº 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa", matriculados en el año 2018. En cuanto a la técnica que se utilizó fue una guía de observación. En los resultados se evidencio que el empleo de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial de la I.E Nº 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa" Piura; 2018, siendo que antes de aplicarse los juegos didácticos, el 70,60% de los niños se encontraron en nivel bajo, sin embargo, luego de aplicarse los juegos didácticos, se obtuvieron diferencias significativas en cuanto a la motricidad gruesa, ya que según la evaluación del post test el 82,40% lograron resultados significativo. En ese sentido se llegó a la conclusión que los niños de 4 años de la I.E Nº 1371 A.H. Túpac Amaru II Piura, obtuvieron resultados significativos, ya que el juego didáctico si mejoro la motricidad gruesa de los niños estudiados.

Agramonte (2018) en su tesis "El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del Distrito de Chulucanas, en el año 2015", la cual tuvo por objetivo principal de determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en los preescolares de la mencionada institución. Empleó una metodología cuantitativa con diseño pre experimental, la misma que tuvo una muestra de 13 colegiales de la escuela investigada; utilizó

como técnica la observación directa acompañado de su instrumento lista de cotejo. En cuanto a los resultados se evidenció que, en el pre test, el 62% se ubicaron en nivel de inicio y luego se aplicó la estrategia en la que se notó mejora con un 92% en logro. Concluyendo que el programa basado en la estrategia juego didáctico, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación fue de tipo cuantitativo, debido a que los datos obtenidos fueron cuantificables. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) manifiestan "que la investigación cuantitativa usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías".

3.2. Matriz de consistencia

3.2.1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay ? **Problemas específicos** ▪ ¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos de equilibrio en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay? ▪ ¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos de lateralidad en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay? ▪ ¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos de coordinación en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay?	Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. **Objetivos específicos** ▪ Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos de equilibrio en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. ▪ Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos de lateralidad en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. ▪ Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos de coordinación en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.	La aplicación de juegos didácticos influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. **Hipótesis específicos** ▪ La aplicación de juegos didácticos de equilibrio influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. ▪ La aplicación de juegos didácticos de lateralidad influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. ▪ La aplicación de juegos didácticos de coordinación influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.	V.I. (X): Juegos didácticos V.D. (Y): Motricidad gruesa	**1. Tipo de investigación:** Cuantitativo **2. Nivel de investigación:** Explicativa **3. Diseño de investigación:** Experimental Pre Experimental, Pre Test y Post Test con un solo grupo. $G_e: O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ **Donde:** **Ge :** Grupo de estudio **O1 :** Pre test de evaluación de la motricidad gruesa aplicado al grupo. **X :**Aplicación de las estrategias de V.I para la V.D **O2 :** Post test de evaluación de la motricidad gruesa aplicando al grupo. **4. Población:** La población estuvo conformada por todos los niños de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa Lircay. **5. Muestra**: Para la elaboración del tamaño de muestra se tomó 14 niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay. **6. Muestreo:** Es no probabilístico.

3.2.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA Y MEDICIÓN
V.I.: Juegos didácticos	X.1. Juego funcional	▪ X.1.1. Muevo su cuerpo	- X.1.1. ¿Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo?	Escala: Nominal Medición: Dicotómico Si y No
		▪ X.1.2. Ejecuta el salto de rana los pies	- X.1.2. ¿Ejecuta el salto de rana apoyando ambos pies?	
		▪ X.1.3. Salta el niño algunos obstáculos	- X.1.3. ¿Salta el niño algunos obstáculos manteniendo su equilibrio?	
		▪ X.1.4. Copia el movimiento	- X.1.4. ¿Copia el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag?	
		▪ X.1.5. El niño sostiene un objeto	- X.1.5. ¿El niño sostiene un objeto conservando el equilibrio parándose de un pie?	
		▪ X.1.6. Coordina sus brazos y pies	- X.1.6. ¿Coordina sus brazos y pies al caminar sobre la una raya en el piso?	
	Y.1. Equilibrio	▪ Y.1.1. Camina libremente tratando de no chocar	- Y.1.1. ¿Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos?	
		▪ Y.1.2. Camina siguiendo un ritmo sobre líneas	- Y.1.2. ¿Camina siguiendo un ritmo sobre líneas rectas y curvas?	
		▪ Y.1.3. Salta de un lado a otro manteniendo	- Y.1.3. ¿Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio?	
		▪ Y.1.4. Corre libremente sin chocarse	- Y.1.4. ¿Corre libremente sin chocarse con sus compañeros?	
		▪ Y.1.5. Se para con un solo pie	- Y.1.5. ¿Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio?	
		▪ Y.1.6. Salta con ambos pies	- Y.1.6. ¿Salta con ambos pies juntos en su sitio de posición?	
V.D. (Y): Motricidad gruesa	Y.2. Lateralidad	▪ Y.2.1. Identifica su posición de espacio	- Y.2.1. ¿Identifica su posición de espacio de adentro hacia fuera o viceversa?	
		▪ Y.2.2. Identifica el lado derecho e izquierdo	- Y.2.2. ¿Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros?	
		▪ Y.2.3. Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo	- Y.2.3. ¿Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo?	
	Y.3. Coordinación	▪ Y.3.1. Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda	- Y.3.1. ¿Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda?	
		▪ Y.3.2. Camina sobre líneas	- Y.3.2. ¿Camina sobre líneas (rectas y curvas) pintadas en el suelo?	
		▪ Y.3.3. Sube y baja las escaleras	- Y.3.3. ¿Sube y baja las escaleras cambiando ambos pies y sin ayuda?	
		▪ Y.3.4. Salta desde una pequeña altura	- Y.3.4. ¿Salta desde una pequeña altura (30 cm)?	
		▪ Y.3.5. Camina utilizando diferentes direcciones	- Y.3.5. ¿Camina utilizando diferentes direcciones atrás y adelante, derecha izquierda?	

3.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, ya que pretende determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa Lircay.

Según, Hernández y González (2014) la "investigación explicativo tiene como finalidad primordial diagnosticar el origen que provocan el fenómeno en estudio".

3.4. Diseño de la investigación

Según Montgomery (1991) un "diseño experimental es una prueba o serie de pruebas en las cuales se inducen cambios deliberados en las variables de entrada de un proceso o sistema, de manera que sea posible observar e identificar las causas de los cambios en la respuesta de salida".

Para Hernández, Fernández y Baptista (2014) el "pre experimentales es un diseño de un solo grupo para pre prueba y post prueba se caracterizan porque a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental".

El diseño de la presente investigación corresponde a un diseño experimental, en subclasificación de diseño Pre Experimental: (Pre Test y Post Test) con un solo grupo. Por tanto, el diseño de la investigación es:

$$G_e: \quad O_1 \longrightarrow X \longrightarrow O_2$$

Donde:

Ge : Grupo de estudio.

O1 : Pre test de evaluación de la motricidad gruesa aplicado al grupo.

X : Aplicación de las estrategias de V.I para la V.D

O2 : Post test de evaluación de la motricidad gruesa aplicando al grupo.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Descripción de la población

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) indican que la "población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades poseen características en común, las cuales se estudian y dan origen a los datos de la investigación" (p. 239).

La población está conformada por todos los niños de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa Lircay.

3.5.2. Selección de la muestra

Según Tamayo y Tamayo (2009) afirma que la muestra "es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico" (p. 38).

Para la elaboración del tamaño de muestra se tomó 14 niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, como nos muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Selección de muestra

N°	Institución Educativa Inicial	Sección	Varones	Mujeres	Total
01	Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa Lircay	Única	08	06	14

Fuente: (Elaboración propia, 2022)

3.5.3. Tipo de muestreo

El tipo de muestreo será no probabilístico; Tamayo y Tamayo (2009) afirma que "el muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la cual el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar" (p. 40).

3.6. Recolección de datos

La técnica utilizada en esta investigación es la observación. Puente (2000) define la observación como "una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso,

tomar información y registrarla para su posterior análisis" (p. 23). La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

3.6.1. Aplicación de instrumento de evaluación, tabulación y procesamiento

3.6.1.1. Aplicación de instrumento de evaluación. El instrumento que se utilizó es lista de cotejo. Según Vera (s.f.) la lista de cotejo consiste en una "lista de características o conductas esperadas del estudiante en la ejecución o aplicación de un proceso, destreza, concepto o actitud. Su propósito es recoger información sobre la ejecución del estudiante mediante la observación" (p. 30). La lista de cotejo facilita la evaluación para obtener información relevante sobre el aprendizaje, recogiendo información y analizando los aspectos para reforzar actividades nuevas que sean accesibles de realizar para el mejor desempeño en los estudiantes. Para el presente investigación se aplicará como instrumento de recolección de datos el lista de cotejo con un total de 20 preguntas estructuradas para las variables de estudio se utilizará una escala nominal con una medición de escala dicotómico: Si, No.

3.6.1.2. Tabulación y procedimiento. Con respecto a la obtención de datos estadísticos, serán tabulados e ingresados al programa estadístico Excel y SPSS, donde se procesarán los histogramas, gráficos y tablas que permitirán explicar la información relevante, siendo detallados por ítems, conllevando ello a que la información sea más comprensible. Gracias a los resultados favorables se aplicó el pre test con el grupo experimental con los niños de 3 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa Lircay. Luego finalizamos con la aplicación del pos-test. Para determinar el grado de confiabilidad del instrumento que se empleó en el estudio se utilizará la prueba estadística de fiabilidad Alfa de Cronbach, en una muestra de 14 niños de 3 años de edad Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa Lircay, la prueba de T Student

se utilizó para la validación de la hipótesis de la investigación con un nivel de confianza de 95%, con la finalidad de evaluar si los resultados obtenidos de la investigación el pre y post prueba se aceptan significativamente.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

4.1.1. Confiabilidad del instrumento

En la presente investigación se determinó con el coeficiente Alfa de Cronbach el criterio de confiabilidad del instrumento ya que es el indicador más utilizado para conocer la validez y confiabilidad de la consistencia interna del instrumento, sin embargo, requiere hacer una interpretación adecuada de su valor.

Tabla 2

Criterios de confiabilidad Alfa de Cronbach

Criterio	Rango	
No es confiable	1.00	0.00
Baja confiabilidad	0.01	0.49
Moderada Confiabilidad	0.50	0.75
Fuerte confiabilidad	0 76	0.89
Alta confiabilidad	0.90	1.00

Fuente: (Cotaldo, 1992)

Cuanto menor sea la variabilidad de respuesta de los encuestados, es decir haya homogeneidad en las respuestas dentro de cada ítem, mayor será el Alfa de Cronbach, contrastando con el resultado del SPSS:

Tabla 3

Resumen de procesamiento de casos

		N°	%
Casos	Válido	14	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	14	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

En la tabla Nº 3 se puede analizar, de un total de 14 casos procesados para la variable, se han considerado validos un total de 14 casos y no se han excluido ninguno.

Tabla 4

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
,989	,989	14

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

En la Tabla N°4 tenemos el resultado del Alfa de Cronbach para el lista de cotejo, con 0,989 o 98,9%, certeza de alta confiabilidad de la prueba. Los elementos son el número de preguntas hechas con el índice de Likert.

Tabla 5

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
X1	21,93	3,302	,100	,986
X2	21,93	2,687	,406	,986
X3	22,00	3,077	,164	,983
X4	22,00	3,385	,156	,906
X5	21,86	2,440	,512	,909
X6	21,86	3,516	,248	,913
Y7	21,93	3,456	,212	,900
Y8	22,00	3,231	,000	,999
Y9	21,86	2,440	,512	,86
Y10	22,00	3,385	,156	,986
Y11	21,86	3,516	,248	,983
Y12	21,86	3,824	,422	,909
Y13	22,00	3,231	,000	,906
Y14	21,93	2,687	,406	,999

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 6

Estadísticos descriptivos

	N°	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación	Varianza
X1	14	1	2	1,14	,363	,132
X2	14	1	2	1,14	,363	,132
X3	14	1	2	1,07	,267	,071
X4	14	1	2	1,07	,267	,071
X5	14	1	2	1,21	,426	,181
X6	14	1	2	1,21	,426	,181
Y7	14	1	2	1,14	,363	,132
Y8	14	1	2	1,07	,267	,071
Y9	14	1	2	1,21	,426	,181
Y10	14	1	2	1,07	,267	,071
Y11	14	1	2	1,21	,426	,181
Y12	14	1	2	1,21	,426	,181
Y13	14	1	2	1,07	,267	,071
Y14	14	1	2	1,14	,363	,132
N° válido (por lista)	14					

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 7

Estadísticas de elemento de resumen

	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N° de elementos
Medias de elemento	1,154	1,071	1,286	,214	1,200	,004	20
Varianzas de elemento	,135	,071	,220	,148	3,077	,002	20

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

4.1.2. Análisis e interpretación de datos

PROCESAMIENTO DE DATOS RESULTADOS POR VARIABLES

DIMENSIÓN: JUEGO FUNCIONAL

Tabla 8

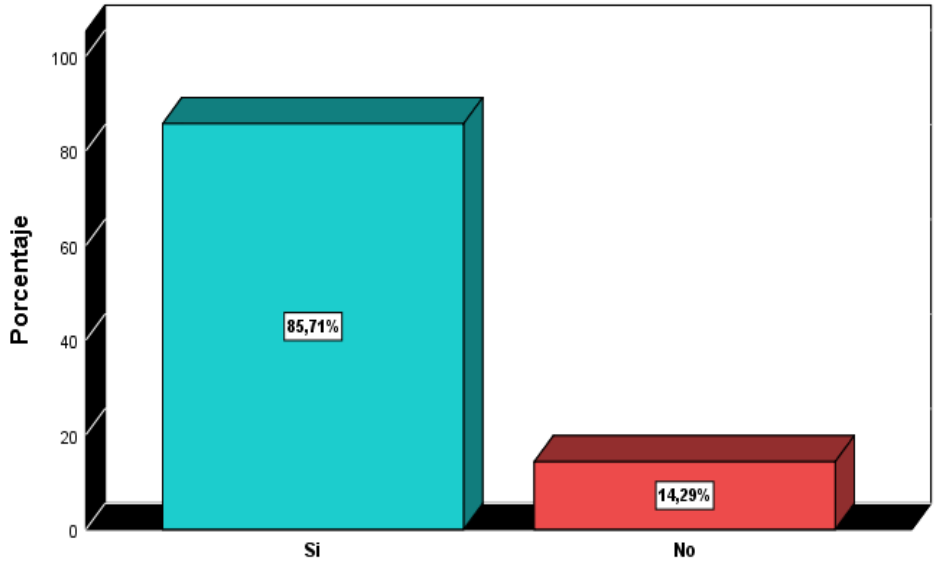
Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 1	Si	12	85,7	85,7
	No	2	14,3	14,3
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 3

Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo



Fuente: (Elaboración propia, 2022)

Discusión e interpretación: De la tabla 8, en función a la dimensión juego funcional se puede concluir que el 85,71% (12) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si mueven el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo; mientras el 14,29% (2) no mueven el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo.

Tabla 9

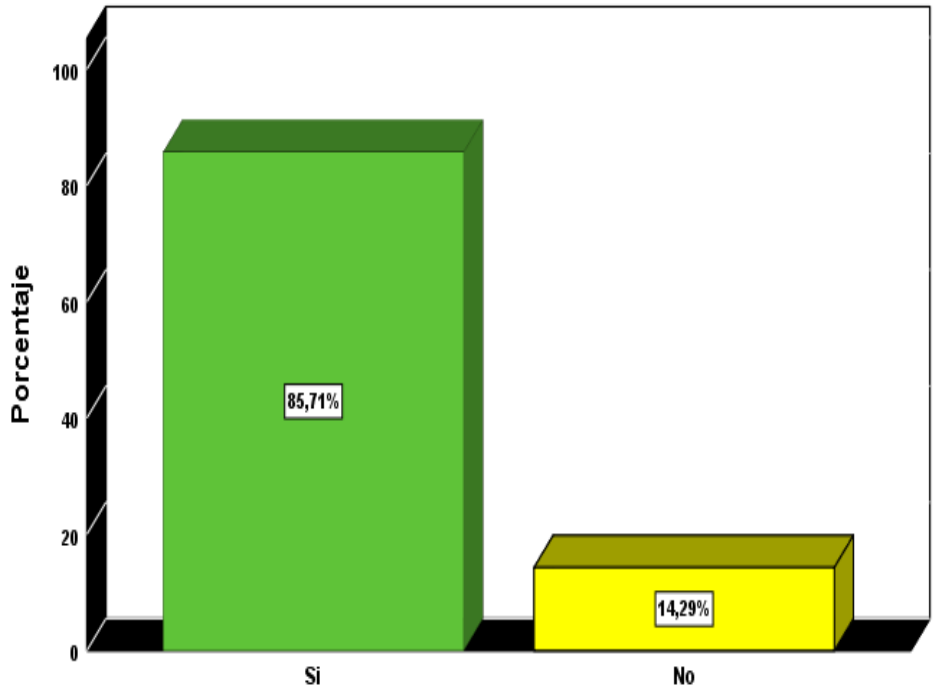
Ejecuta el salto de rana apoyando ambos pies

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM	Si	12	85,7	85,7
N° 2	No	2	14,3	14,3
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 4

Ejecuta el salto de rana apoyando ambos pies



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 9, en función a la dimensión juego funcional se puede concluir que el 85,71% (12) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si ejecutan el salto de rana apoyando ambos pies; mientras el 14,29% (2) no ejecutar el salto de la rana.

Tabla 10

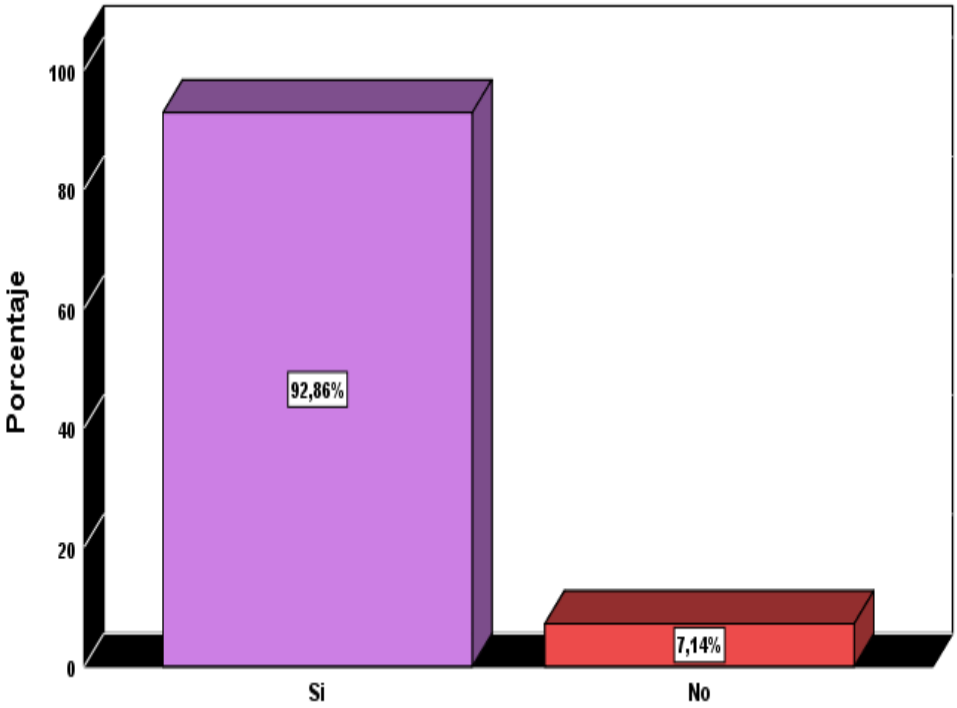
Salta el niño algunos obstáculos manteniendo su equilibrio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 3	Si	13	92,9	92,9
	No	1	7,1	7,1
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 5

Salta el niño algunos obstáculos manteniendo su equilibrio



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 10, en función a la dimensión juego funcional se puede concluir que el 92,86% (11) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si saltan en algunos obstáculos manteniendo su equilibrio; mientras el 7,14% (1) no saltan algunos obstáculos.

Tabla 11

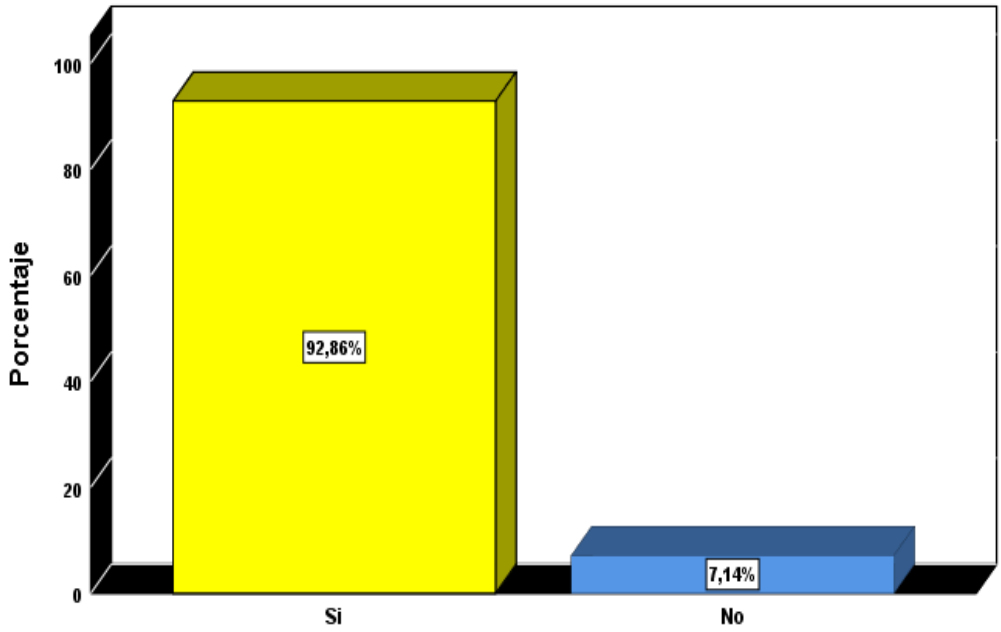
Copia el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 4	Si	13	92,9	92,9
	No	1	7,1	7,1
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 6

Copia el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 11, en función a la dimensión juego funcional se puede concluir que el 92,86% (11) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si copian el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag; mientras el 7,14% (1) no copian el movimiento de algunos animalitos.

Tabla 12

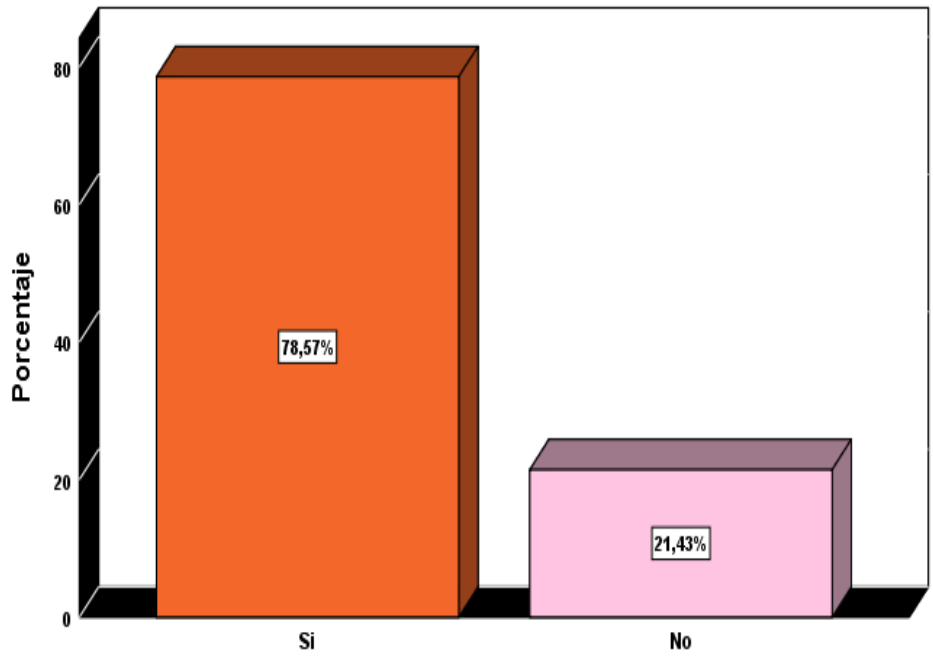
El niño sostiene un objeto conservando el equilibrio parándose de un pie

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 5	Si	11	78,6	78,6
	No	3	21,4	21,4
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 7

El niño sostiene un objeto conservando el equilibrio parándose de un pie



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 12, en función a la dimensión juego funcional se puede concluir que el 78,57% (11) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si sostienen un objeto conservando el equilibrio parándose de un pie; mientras el 21,43% (3) no sostienen un objeto.

Tabla 13

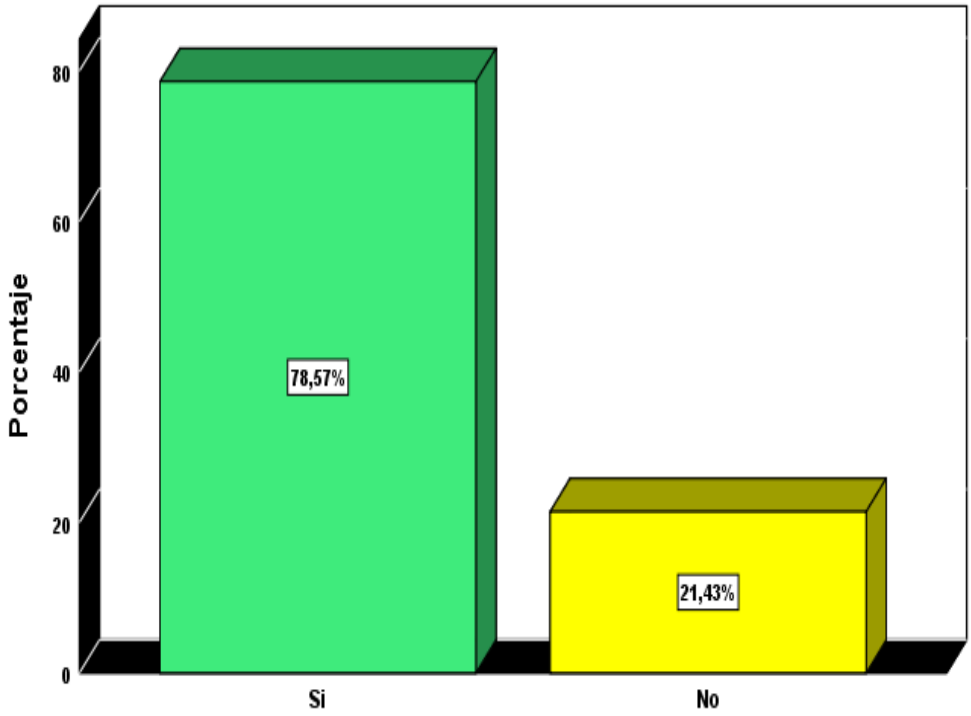
Coordina sus brazos y pies al caminar sobre la una raya en el piso

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM	Si	11	78,6	78,6
N° 6	No	3	21,4	21,4
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 8

Coordina sus brazos y pies al caminar sobre la una raya en el piso



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 13, en función a la dimensión juego funcional se puede concluir que el 78,57% (11) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si coordinan sus brazos y pies al caminar sobre una raya en el piso; mientras el 21,43% (3) no coordinan sus brazos ni pies.

DIMENSIÓN: EQUILIBRIO

Tabla 14

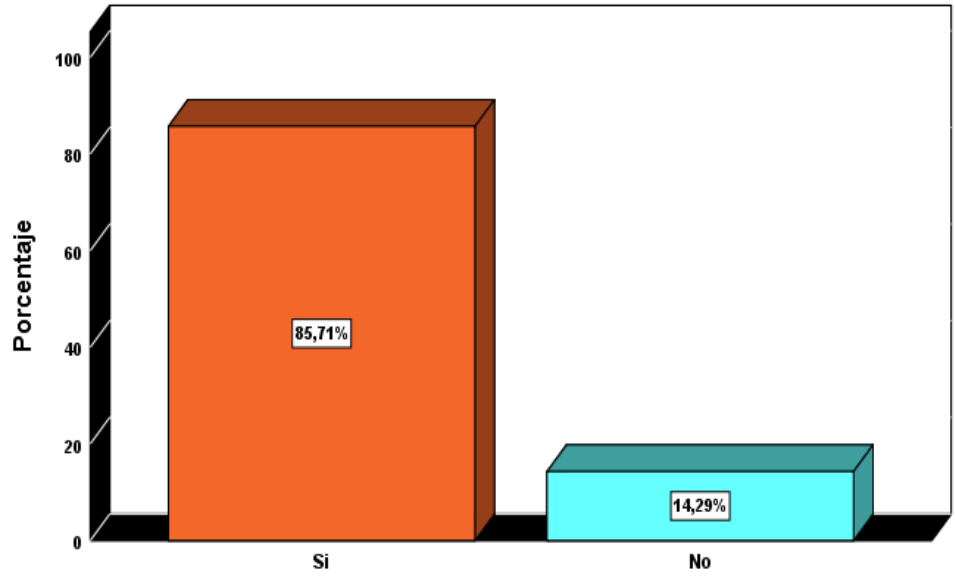
Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 7	Si	12	85,7	85,7
	No	2	14,3	14,3
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 9

Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 14, en función a la dimensión equilibrio se puede concluir que el 85,71% (12) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si caminan libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos; mientras el 14,29% (2) no caminan libremente.

Tabla 15

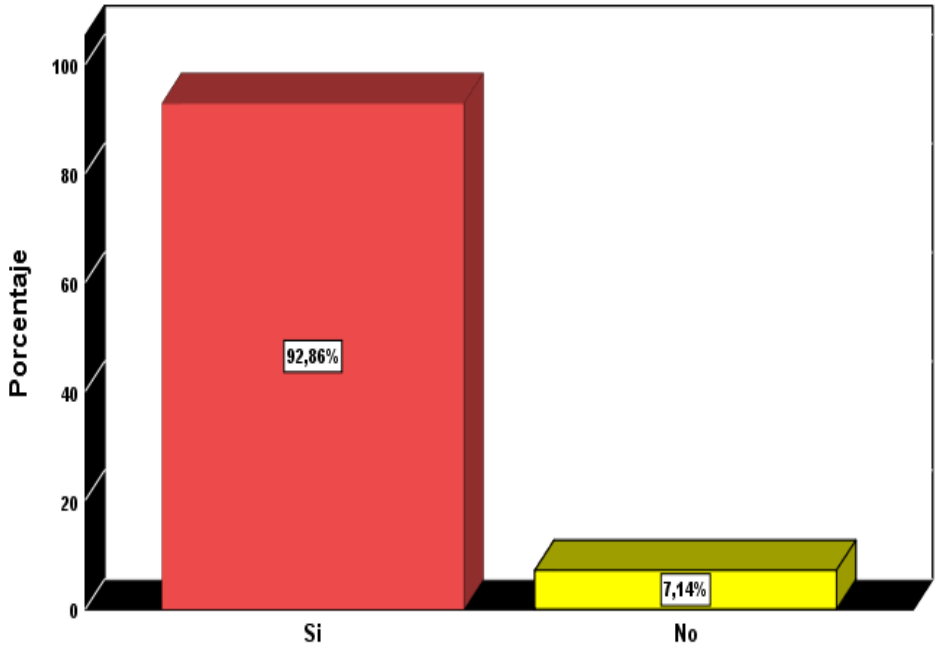
Camina siguiendo un ritmo sobre líneas rectas y curvas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM	Si	13	92,9	92,9
N° 8	No	1	7,1	7,1
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 10

Camina siguiendo un ritmo sobre líneas rectas y curvas



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 15, en función a la dimensión equilibrio se puede concluir que el 92,86% (13) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si caminan siguiendo un ritmo sobre líneas rectas y curvas; mientras el 7,14% (1) no caminan siguiendo un ritmo.

Tabla 16

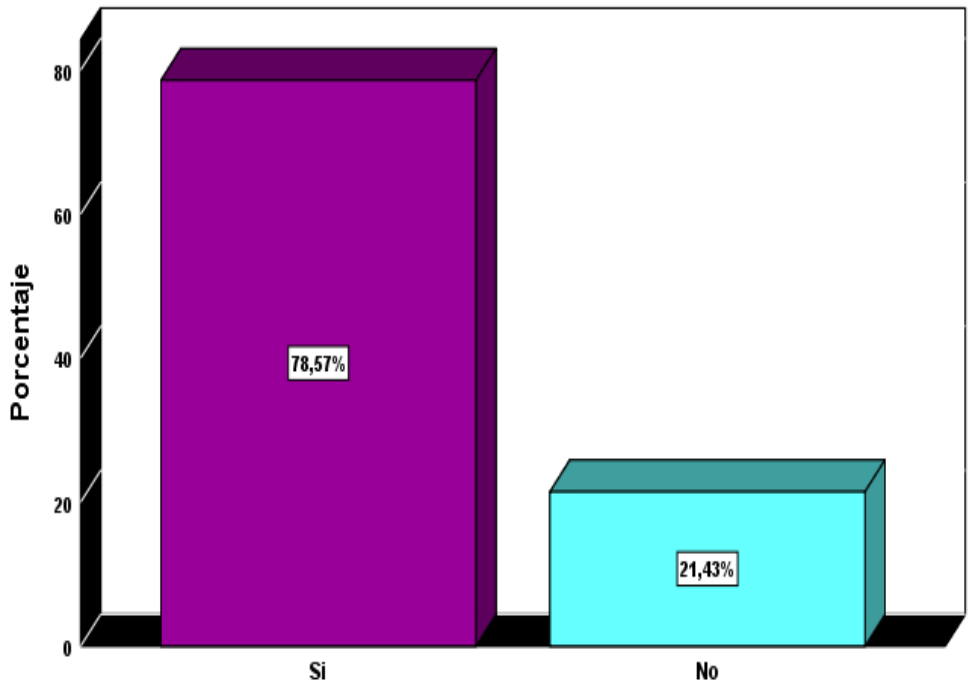
Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 9	Si	11	78,6	78,6
	No	3	21,4	21,4
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 11

Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 16, en función a la dimensión equilibrio se puede concluir que el 78,57% (11) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si saltan de un lado a otro manteniendo su equilibrio; mientras el 21,43% (3) no saltan de un lado a otro.

Tabla 17

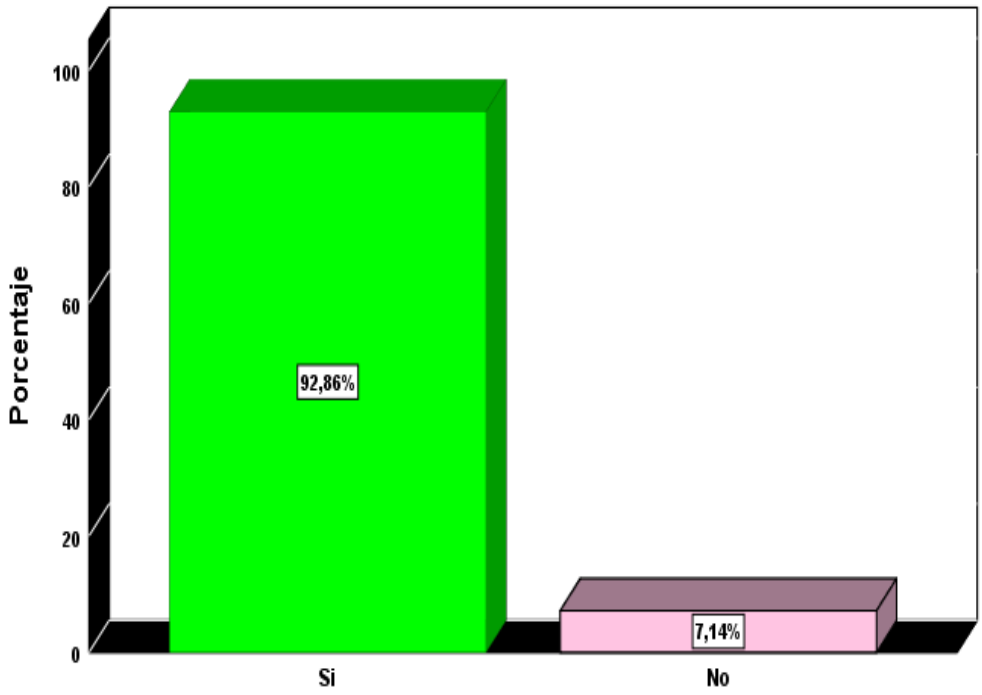
Corre libremente sin chocarse con sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM	Si	13	92,9	92,9
N° 10	No	1	7,1	7,1
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 12

Corre libremente sin chocarse con sus compañeros



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 17, en función a la dimensión equilibrio se puede concluir que el 92,86% (13) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si corren libremente sin chocarse con sus compañeros; mientras el 7,14% (1) no corren libremente.

Tabla 18

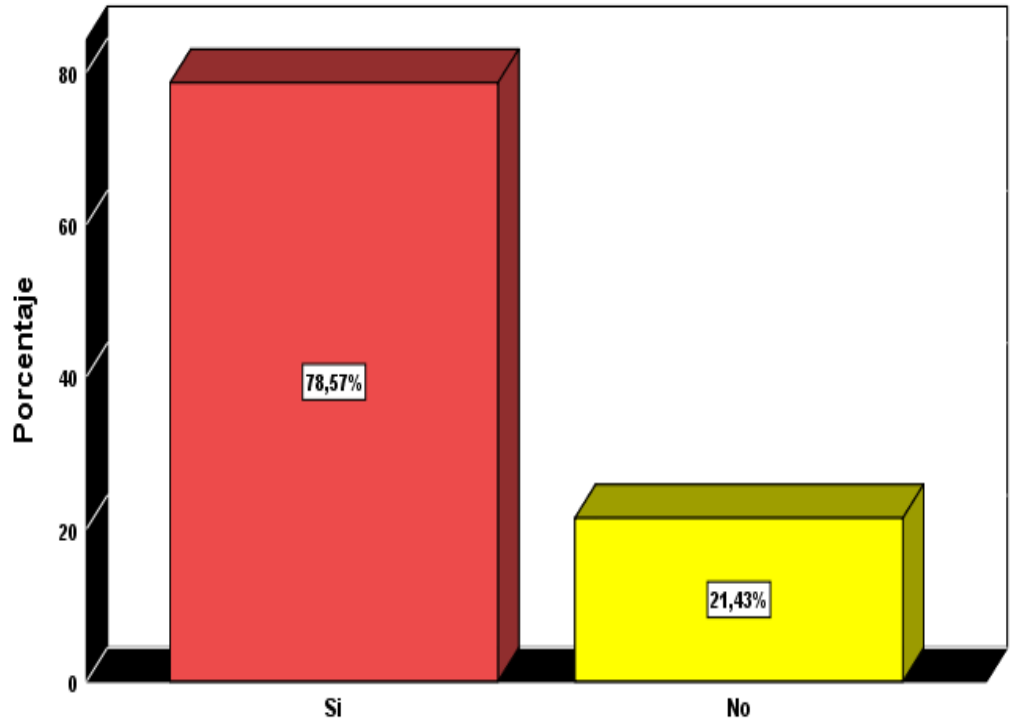
Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM	Si	11	78,6	78,6
N° 11	No	3	21,4	21,4
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 13

Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 18, en función a la dimensión equilibrio se puede concluir que el 78,57% (11) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si se paran con un solo pie manteniendo su equilibrio; mientras el 21,43% (3) no se paran con un solo pie.

Tabla 19

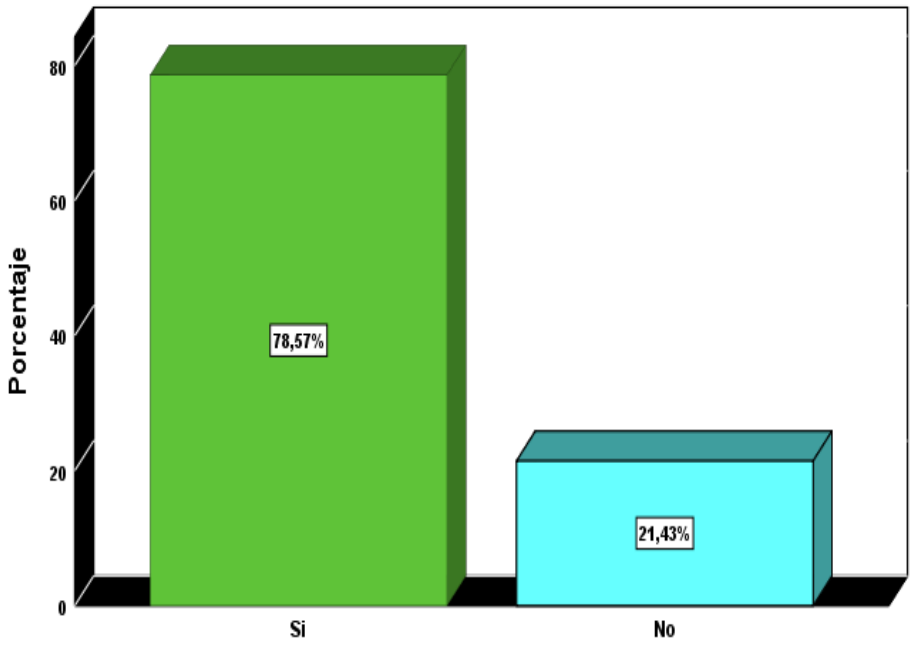
Salta con ambos pies juntos en su sitio de posición

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM	Si	11	78,6	78,6
N° 12	No	3	21,4	21,4
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 14

Salta con ambos pies juntos en su sitio de posición



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 19, en función a la dimensión equilibrio se puede concluir que el 78,57% (11) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si saltan con ambos pies juntos en su sitio de posición; mientras el 21,43% (3) no saltan con ambos pies juntos.

DIMENSIÓN: LATERALIDAD

Tabla 20

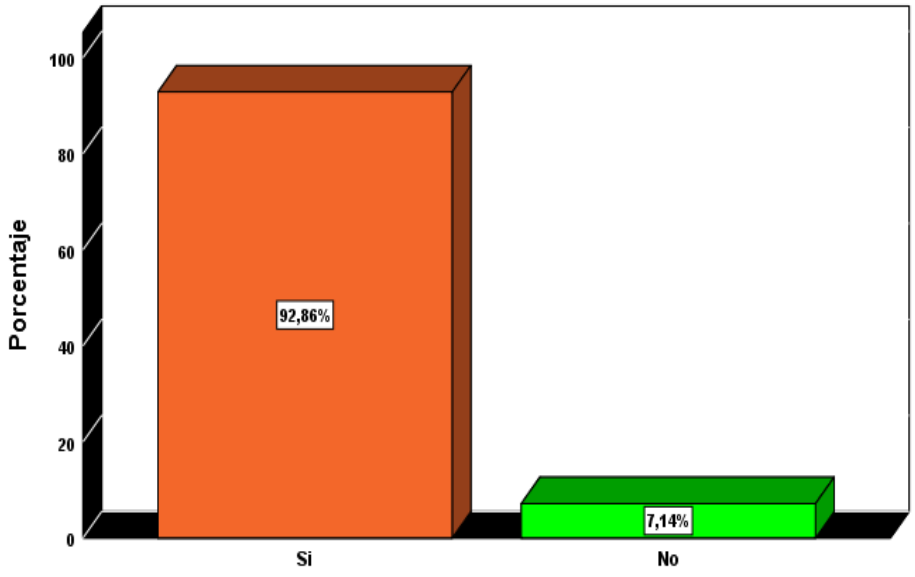
Identifica su posición de espacio de adentro hacia fuera o viceversa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 13	Si	13	92,9	92,9
	No	1	7,1	7,1
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 15

Identifica su posición de espacio de adentro hacia fuera o viceversa?



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 20, en función a la dimensión lateralidad se puede concluir que el 92,86% (13) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si identifican su posición de espacio de adentro hacia afuera o viceversa; mientras el 7,14% (1) no identifican su posición de espacio.

Tabla 21

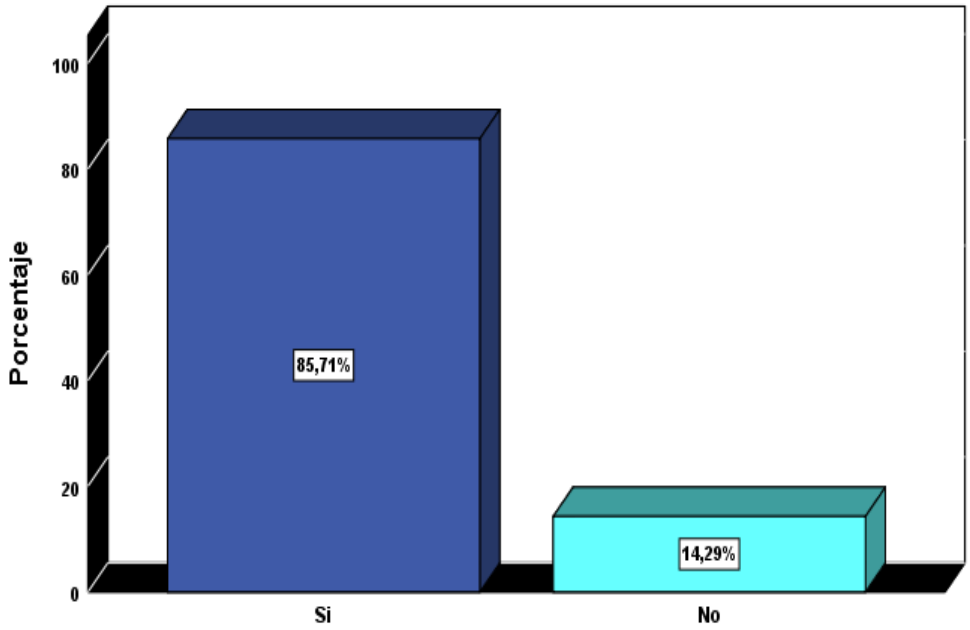
Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 14	Si	12	85,7	85,7
	No	2	14,3	14,3
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 16

Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 21, en función a la dimensión lateralidad se puede concluir que el 85,71% (12) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si identifican el lado derecho e izquierdo con sus compañeros; mientras el 14,29% (2) no identifican el lado derecho ni izquierdo.

Tabla 22

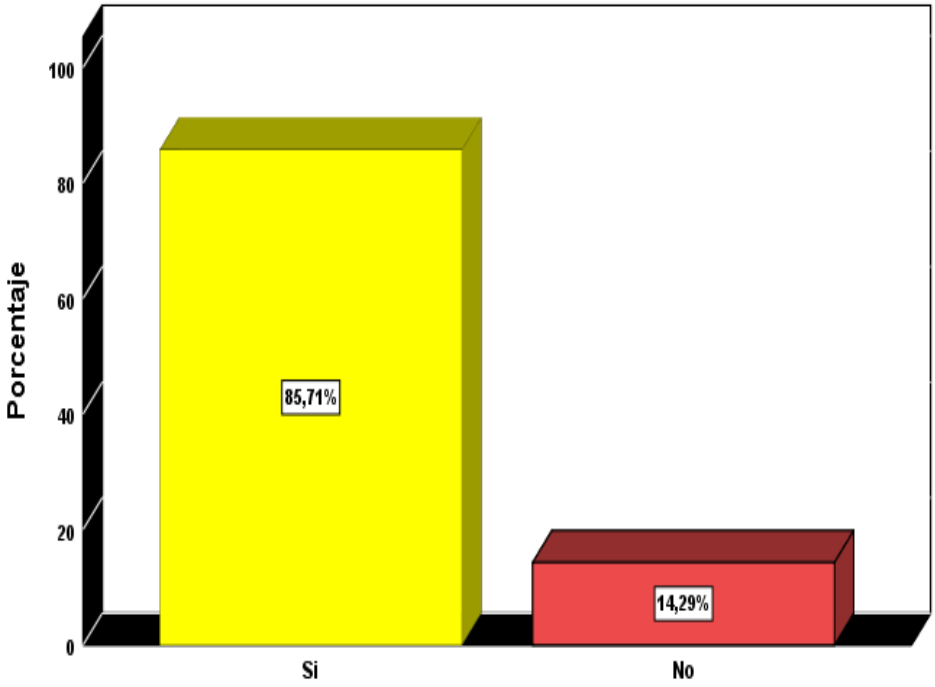
Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 15	Si	12	85,7	85,7
	No	2	14,3	14,3
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 17

Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 22, en función a la dimensión lateralidad se puede concluir que el 85,71% (12) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si identifican con su mano el lado derecho e izquierdo; mientras el 14,29% (2) no identifican con su mano el lado derecho ni izquierdo.

DIMENSIÓN: COORDINACIÓN

Tabla 23

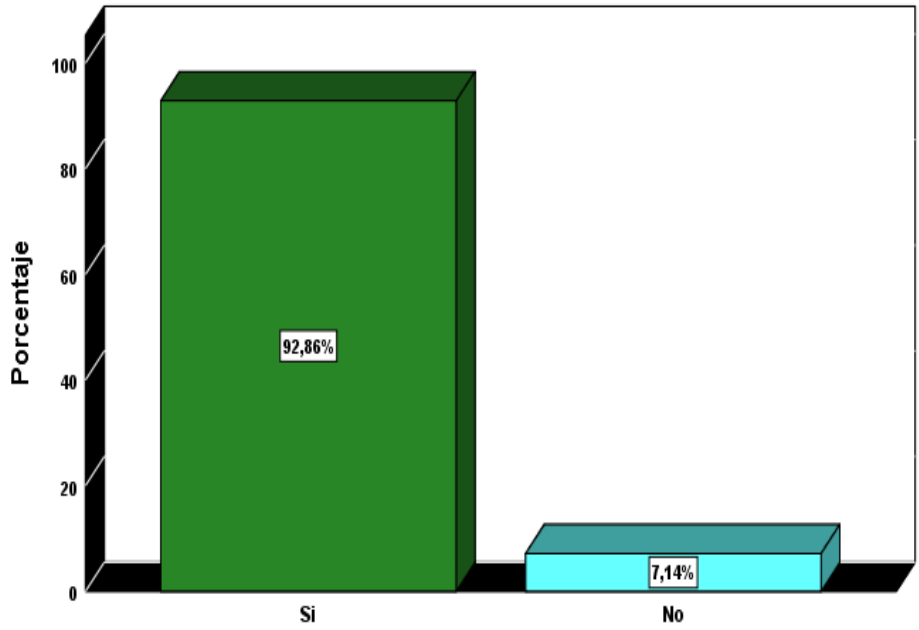
Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 16	Si	13	92,9	92,9
	No	1	7,1	7,1
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 18

Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 23, en función a la dimensión coordinación se puede concluir que el 92,86% (13) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si se desplazan arrastrándose de derecha a izquierda; mientras el 7,14% (1) no se desplazan arrastrándose de derecha a izquierda.

Tabla 24

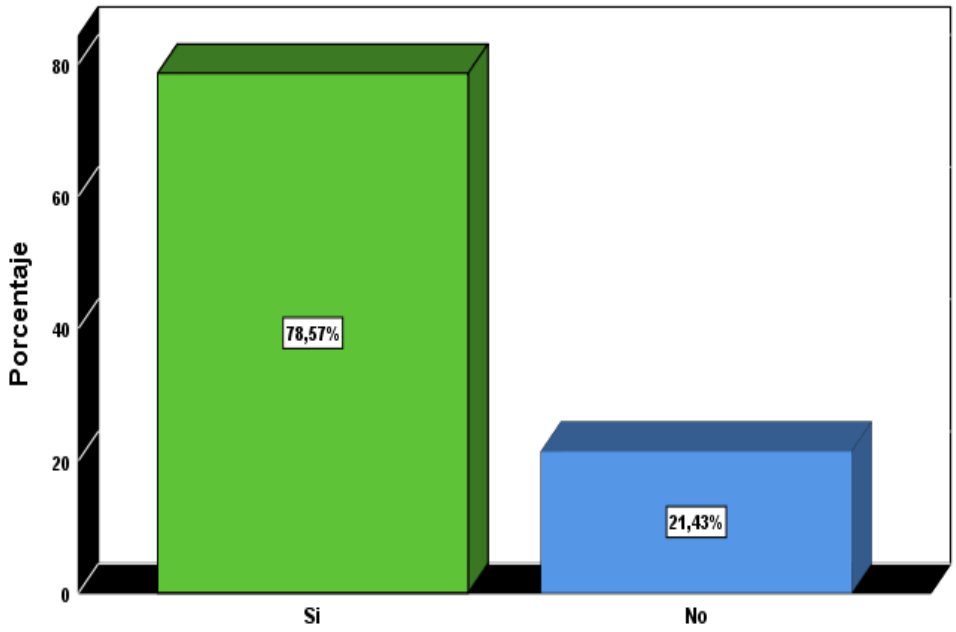
Camina sobre líneas (rectas y curvas) pintadas en el suelo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 17	Si	11	78,6	78,6
	No	3	21,4	21,4
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 19

Camina sobre líneas (rectas y curvas) pintadas en el suelo



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 24, en función a la dimensión coordinación se puede concluir que el 78,57% (11) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si caminan sobre las líneas (restas y curvas) pintadas en el suelo; mientras el 21,43% (3) no caminan sobre las líneas (restas y curvas) pintadas en el suelo.

Tabla 25

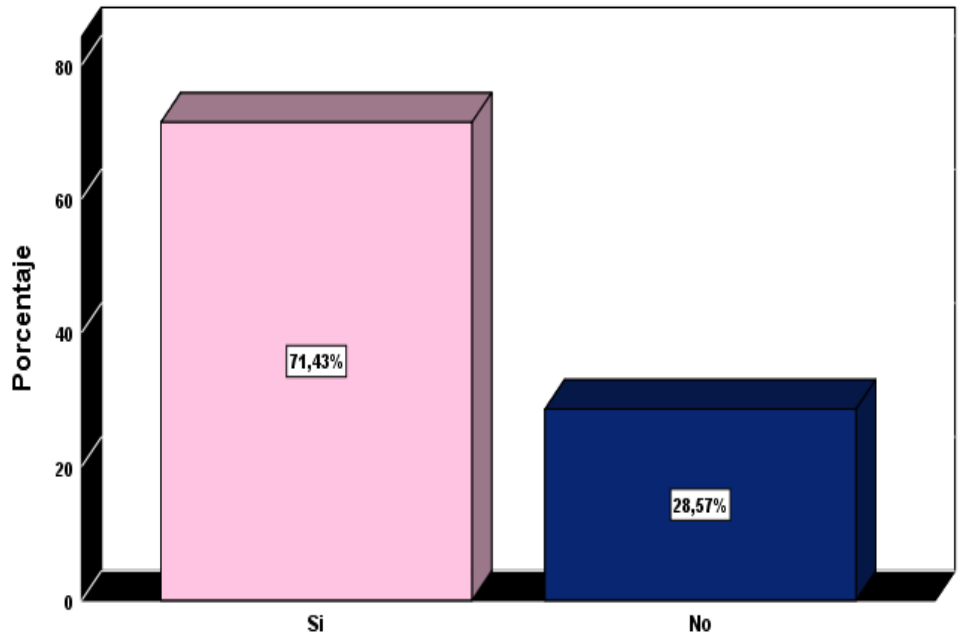
Sube y baja las escaleras cambiando ambos pies y sin ayuda

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM	Si	10	71,4	71,4
N° 18	No	4	28,6	28,6
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 20

Sube y baja las escaleras cambiando ambos pies y sin ayuda



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 25, en función a la dimensión coordinación se puede concluir que el 71,43% (10) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si suben y bajan las escaleras cambiando ambos pies y sin ayuda; mientras el 28,57% (4) no suben y bajan las escaleras.

Tabla 26

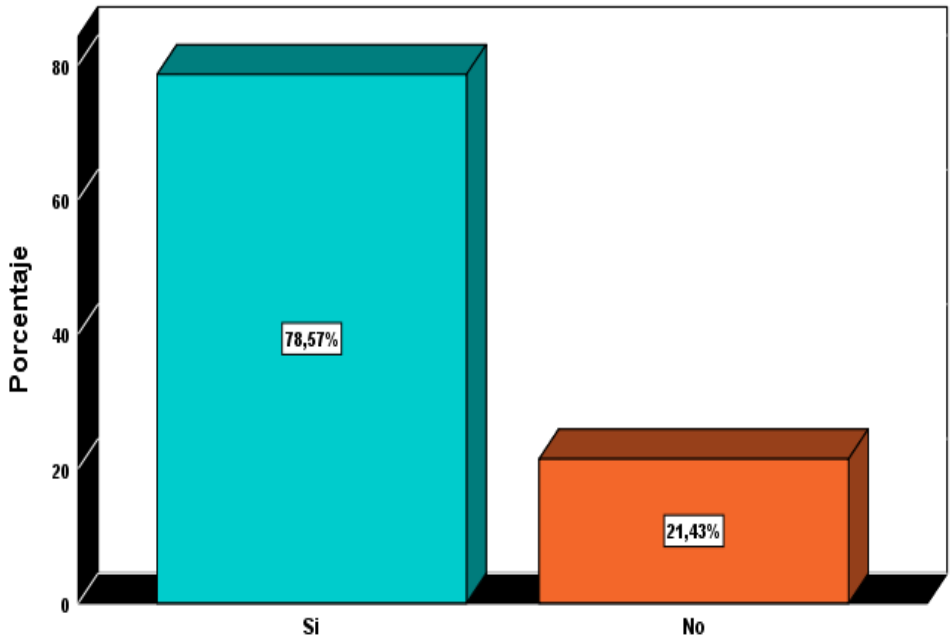
Salta desde una pequeña altura (30 cm)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 19	Si	11	78,6	78,6
	No	3	21,4	21,4
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 21

Salta desde una pequeña altura (30 cm)



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 26, en función a la dimensión coordinación se puede concluir que el 78,57% (11) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si saltan desde una pequeña altura de (30cm); mientras el 21,43% (3) no saltan desde una pequeña altura de (30cm).

Tabla 27

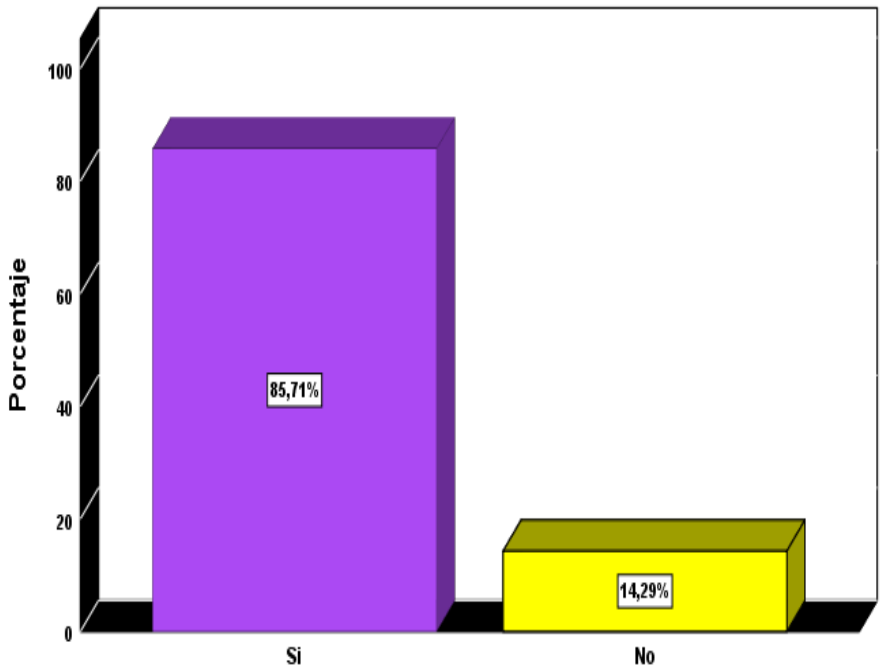
Camina utilizando diferente direcciones atrás y adelante, derecha izquierda

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
ITEM N° 20	Si	12	85,7	85,7
	No	2	14,3	14,3
	Total	14	100,0	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 22

Camina utilizando diferentes direcciones atrás y adelante, derecha izquierda



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Discusión e interpretación: De la tabla 27, en función a la dimensión coordinación se puede concluir que el 85,71% (12) niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, si caminan utilizando diferentes direcciones atrás y adelante, derecha izquierda; mientras el 14,29% (3) no caminan utilizando diferentes direcciones.

En esta investigación se buscó comparar los resultados del Pre-Test, que son los resultados antes de determinar la influencia y el Post-Test que son los resultados obtenidos después de determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.

Tabla 28

Estadística descriptivo del pretest y post test

Descriptivos				
			Estadístico	**Desv. Error**
PRE TEST	Media		1,86	,097
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,65	
		Límite superior	2,07	
	Media recortada al 5%		1,90	
	Mediana		2,00	
	Varianza		,132	
	Desv. Desviación		,363	
	Mínimo		1	
	Máximo		2	
	Rango		1	
	Rango intercuartil		0	
	Asimetría		-2,295	,597
	Curtosis		3,792	1,154
POST TEST	Media		1,14	,097
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,93	
		Límite superior	1,35	
	Media recortada al 5%		1,10	
	Mediana		1,00	
	Varianza		,132	
	Desv. Desviación		,363	
	Mínimo		1	
	Máximo		2	
	Rango		1	
	Rango intercuartil		0	
	Asimetría		2,295	,597
	Curtosis		3,792	1,154

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 29

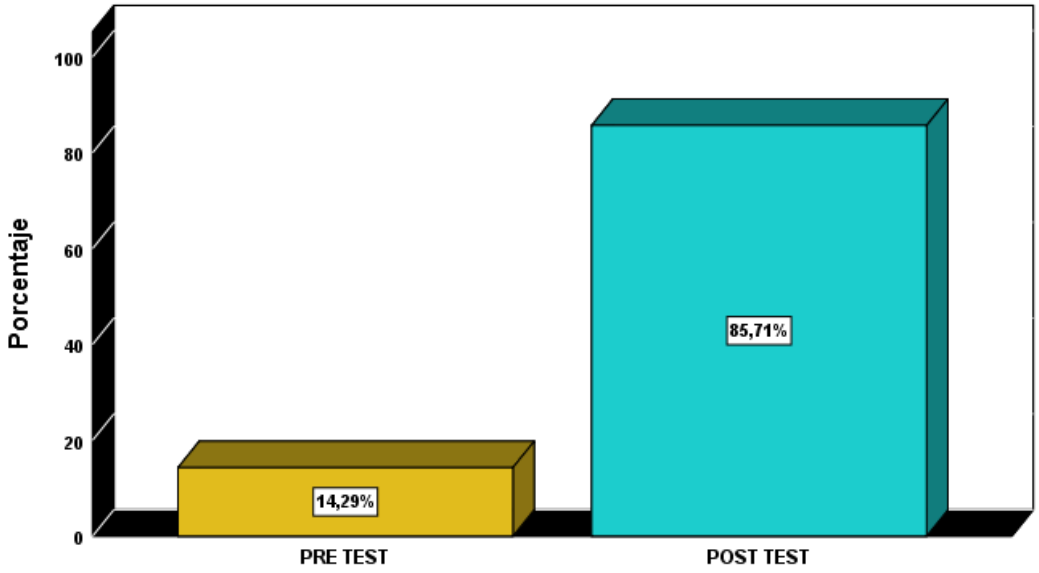
Pre test y post test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Pre test	2	14,3	14,3	14,3
Post test	12	85,7	85,7	100,0
Total	14	100,0	100,0	

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 23

Pre test y post test



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De los datos mostrados en función al pre test y post test se puede concluir que determinar la aplicación de juegos didácticos influyo un 85.71% en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.

4.2. Discusiones

- En el presente estudio se demostró que la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente asumiendo una confiabilidad de 95%, y 5% (0,05) de error, teniendo una diferencia de promedios en la variable socialización es de 0,475; obteniendo una t tabular (tt) para 13 grados de libertad de 0,469 y la t calculada (tc) de 0,563; con una significancia bilateral

de 0,583 en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes.

- Objetivamente, se indica que la aplicación de los juegos didácticos influyo significativamente en la motricidad gruesa. Por ello, se aprueba la hipótesis.
- Efectuado el análisis y discusión pertinente en cuanto a las tablas y gráficos existentes podemos manifestar que de acuerdo a la aplicación de la variable independiente para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, se concluyó que en el post test los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial de tres años de la institución educativa antes mencionada siempre un 85,71% manejan un equilibrio, 92,86% tiene una buena lateralidad identificando su posición de espacio de adentro hacia afuera o viceversa y un 78,57% siempre tienen una buena coordinación saltando desde una pequeña altura de (30cm); logrando desarrollar la motricidad gruesa enfatizando en todo momento el crecimiento y desarrollo de la persona, por cuanto se nota claramente que la propuesta de juegos tradicionales si constituye una alternativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial, por considerar sumamente importante el desarrollo de estas actividades en la primera infancia determinante para el desarrollo y crecimiento de la persona en las demás etapas sucesivas de su vida; de la misma forma Calero (2003) menciona que “juegos didácticos sirven para desarrollar actividades con la finalidad de enseñar a los niños un tema específico y darles las habilidades necesarias para estudiar.

- Se infiere que mediante la aplicación de juegos didácticos de manera activa, participativa, interactiva, amigable y didáctica permite mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial.
- En relación a los antecedentes, según Alvear, (2011). La presente tesis hace referencia a: "El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto "Albert Einstein" de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011 2012", desarrollado de acuerdo al reglamento de la Universidad Nacional de Loja. La cual se tomó en cuenta lo dicho por Alvear que el juego incide en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa del ser humano por mi parte debo manifestar que los juegos tradicionales bien direccionados y tomados en cuenta no solo desarrollan la motricidad gruesa en nuestros estudiantes, sino que también desarrollan la motricidad fina y por lo tanto del desarrollo holístico de las personas es por ello la recomendación importante para tomarlo en cuenta desde la primera infancia a fin de no tener problemas en los aprendizajes futuros.
- En relación al instrumento de medición realizadas con el lista de cotejo a los 14 niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, presenta el coeficiente Alfa de Cronbach 0,989, la cual significo que los 20 ítems tienen una fuerte confiabilidad. Es decir, si se excluye algún ítems o preguntas formuladas en la observación el nivel de confiabilidad no varía, el índice de consistencia es (0 1), esto nos ayudará a mejorar la construcción de las preguntas u oraciones, nos permite obtener los mimos resultados al aplicarse a una o más personas en diferentes periodos de tiempo, es decir el instrumento es consistente estable.

4.3. Contrastación de hipótesis

4.3.1. Planteamiento de las hipótesis

- **H0:** La aplicación de juegos didácticos no influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay.
- **H1:** La aplicación de juegos didácticos influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay.

4.3.2. Determinación del nivel de significancia

- Alfa = 95%.
- Error= 0.05

4.3.3. Elección de la prueba estadística

Se elige la prueba de T Student, para muestras relacionada

4.3.4. Cálculo del valor tabular

Criterios para determinar la normalidad:

- P valor => α Aceptar Ho = Los datos no provienen de una distribución normal
- P valor < α Aceptar H1 = Los datos provienen de una distribución normal

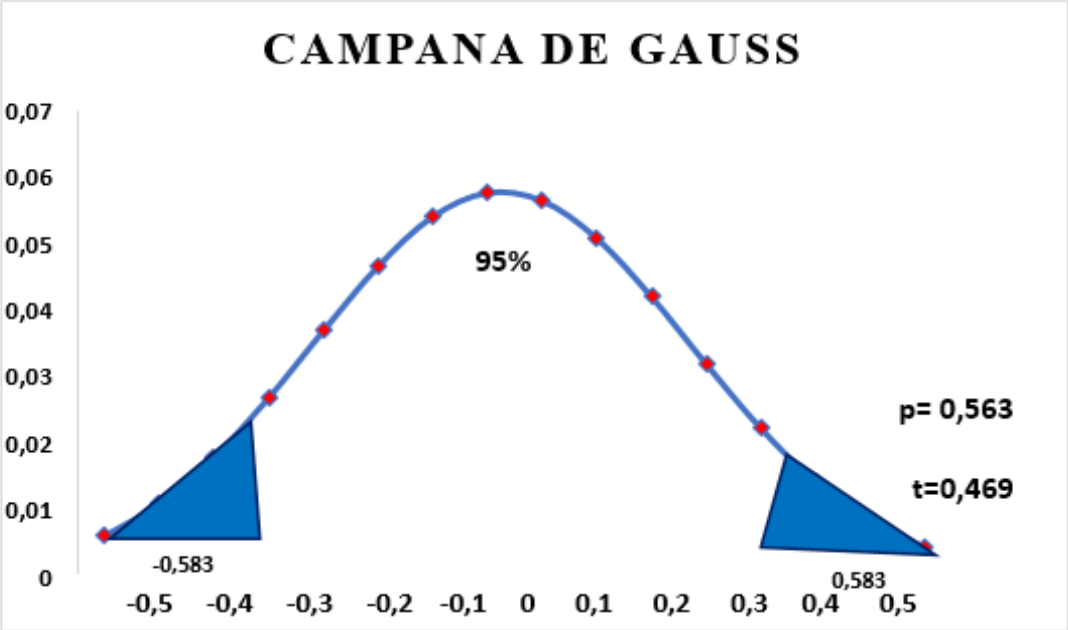
Tabla 30

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias emparejadas					tc	tt	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
					Inferior	Superior				
Par 1	JUEGOS DIDACTICOS MOTROCIDAD GRUESA	,071	,475	,127	,203	,345	,563	,469	13	,583

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Los resultados de la prueba T de Student para muestras relacionadas expresados en la tabla 28, indican que asumiendo una confiabilidad de 95%, un 5% (0,05) de error, se tiene una diferencia de promedios en la variable socialización es de 0,475; obteniendo una t tabular (tt) para 13 grados de libertad de 0,469 y la t calculada (tc) de 0,563; con una significancia bilateral de 0,583 el resultado indica que la tc>tt, el cual valida la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula.



Fuente: (Elaboración propia, 2022)

Decisión: Los calificativos de la variable al ser sometidos al análisis de la prueba t de Student para muestras relacionadas, asumiendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, se tiene una t tabular (tt) para 13 grados de libertad de 0,469 y la t calculada (tc) de 0,563; con una significancia bilateral de 0,583, resultado indica que la tc>tt, el cual valida la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula, por lo tanto: Con lo que podemos afirmar que la aplicación de juegos didácticos influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, con un nivel de confiabilidad del 95%.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

1. Se determinó que la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente asumiendo una confiabilidad de 95%, y 5% (0,05) de error, teniendo una diferencia de promedios en la variable socialización es de 0,475; obteniendo una t tabular (tt) para 13 grados de libertad de 0,469 y la t calculada (tc) de 0,563; con una significancia bilateral de 0,583 en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes.
2. Se determinó que los juegos didácticos de equilibrio influyo un 85,71% en la motricidad gruesa ya que los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674, caminan libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos.
3. Se determinó que los juegos didácticos de lateralidad influyo un 92,86% en la motricidad gruesa a que los niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674, ya que identifican su posición de espacio de adentro hacia afuera o viceversa.
4. Se determinó que los juegos didácticos de coordinación influyo un 92,86% en la motricidad gruesa a que los niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674, ya que se desplazan arrastrándose de derecha a izquierda.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

1. Proponer a la dirección de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay, que a partir de los resultados encontrados en la investigación se desarrollen capacitaciones hacia los maestros sobre el juego como un recurso didáctico, para que integren dentro de sus planificaciones anuales y desarrollen la motricidad gruesa para que así mejoren sus habilidades psicomotrices.
2. Reconocer la importancia y desarrollar adecuadamente los juegos didácticos a través de la motricidad gruesa para facilitar el desarrollo de habilidades psicomotrices. Porque a través del juego los niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay van a lograr desarrollar sus habilidades motrices gruesas, afianzando a que los niños mejoren.
3. Es recomendable que las docentes apliquen el juego didáctico como estrategia para mejorar la motricidad gruesa, ya que se demostró que su aplicación si ayudo a mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay.

BIBLIOGRAFÍA

Agramonte, J. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.* [Tesis de Pregrado] http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/juego_didactico_motricidad_gruesa_agramonte_herrera_yessenia_araceli.pdf?sequence=4&isAllowed=y.

Álvarez, A. y Del Rio, P. (2016). *Educación y desarrollo: La teoría de Vygotsky y la zona de desarrollo próximo.* Madrid - España: Alianza Madrid.

Álvarez, F. (2017). *Motricidad gruesa y su contribución en la coordinación del equilibrio en niños-as de 3 a 5 años en el Centro de Educación Inicial "María Angélica Idrovo".* [Tesis de Pregrado]

Arango, A. (2000). *Importancia del juego.* Espeña.

Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico.* Perú: Adhara.

Calero, M. (2003). *Educar jugando.* México: Editorial Alfaomega.

Calmels, D. (2015). *Los trastornos psicomotores y la práctica psicomotriz.* Buenos Aires: Lumen.

Cotaldo, A. (1992). *"Metodología de la Investigación Científica".* Lima: Universo S.A.

Díaz, F. (2017). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún Córdova".* [Tesis de Pregrado].

Garza, F. (2014). *Programa de práctica Psicomotriz.* México.

Hernández, L. y González, S. (2014). *El proceso de investigación científica.* Madrid: http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/detail.action?docID=3192826.

Hernández, R. (2015). *Dimensiones de la motricidad gruesa.* Perú: Recursos de Biblioteca.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación (5a.ed.).* México: Mc Graw Hill.

Huaman, J. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura, 2018".* [Tesis de Pregrado]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16539/Juego_Didactico_juego_funcional_huaman_huacchillo_jesus_mariceli.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Meneses, M. y Monge, M. (2015). *El juego en los niños: enfoque teórico.* Perú.

MINEDU. (26 de Agosto de 2019). *Minesterio de educacion del Perú*. Obtenido de http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=27982

Montgomery . (1991). *Diseño Experimental. (4° ed.)* . Mexico.

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego.* Mexico.

Ortega, L. (2014). *El juego y el aprendizaje espontaneo en EVA.* Ecuador: Unidad de Tecnología Educativa.

Ortiz, R. (2015). *Dimensión psicomotriz - equilibrio dinámico en EVA.* España: Universidad de Valencia.

Paredes, J. (2016). *Aprendizaje a traves del juego.* España: http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/detail.action?docID=5 102871.

Pellicciotta, B. (1971). *Enciclopedia practica pre-escolar.* Buenos Aires: Editorial Latina.

Pérez, A. (2012). *Psicomotricidad y el aprendizaje de los niños de la escuela.* Perú.

Piaget, J. (1964). *Seis Estudios de Psicología.* Barcelona – España: Editorial S.A.

Puente, W. (2000). *Técnicas de Investigación.* Argentina: Full Stack.

Santamaria, J. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar.* Colombia: http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20motriz.pdf.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza.* Buenos Aires: Editorial Paidos.

Serrabona, J. (2004). *La intervención psicomotriz en la escuela.* Peú: Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf.

Tamayo, T. y Tamayo, M. (2009). *El proceso de la investigación científica.* México: Limusa S.A.

Vera, V. L. (s.f.). *Rúbricas y citas de cotejo.* Perú: TecnoEdu.

ANEXO

Anexo A: Matriz de consistencia

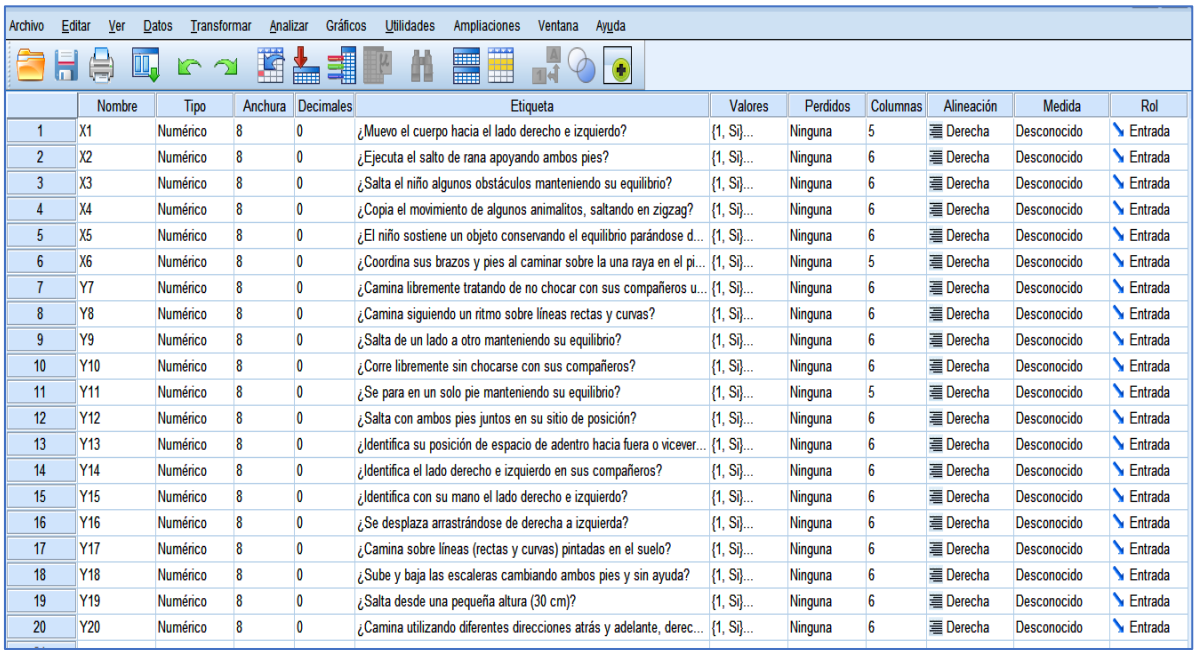
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay ? **Problemas específicos** ▪ ¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos de equilibrio en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay? ▪ ¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos de lateralidad en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay? ▪ ¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos de coordinación en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay?	Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. **Objetivos específicos** ▪ Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos de equilibrio en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. ▪ Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos de lateralidad en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. ▪ Determinar la influencia de aplicación de juegos didácticos de coordinación en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.	La aplicación de juegos didácticos influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. **Hipótesis específicos** ▪ La aplicación de juegos didácticos de equilibrio influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. ▪ La aplicación de juegos didácticos de lateralidad influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay. ▪ La aplicación de juegos didácticos de coordinación influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay.	V.I. (X): Juegos didácticos V.D. (Y): Motricidad gruesa	1. **Tipo de investigación:** Cuantitativo 2. **Nivel de investigación:** Explicativa 3. **Diseño de investigación:** Experimental Pre Experimental, Pre Test y Post Test con un solo grupo. $G_e: O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ **Donde:** **Ge :** Grupo de estudio **O1 :** Pre test de evaluación de la motricidad gruesa aplicado al grupo. **X :**Aplicación de las estrategias de V.I para la V.D **O2 :** Post test de evaluación de la motricidad gruesa aplicando al grupo. 4. **Población:** La población estuvo conformada por todos los niños de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa Lircay. 5. **Muestra**: Para la elaboración del tamaño de muestra se tomó 14 niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa Lircay. 6. **Muestreo:** Es no probabilístico.

Anexo B: Tabulación de datos estadísticos

DATOS TABULADOS DEL CUESTIONARIO

	X): JUEGOS DIDÁCTICOS						Y): MOTRICIDAD GRUESA													
Nº	X.1.Juego funcional						Y.1.Equilibrio						Y.2.Lateralidad			Y.3.Coordinación				
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20
1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
5	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2
8	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
9	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
10	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
13	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

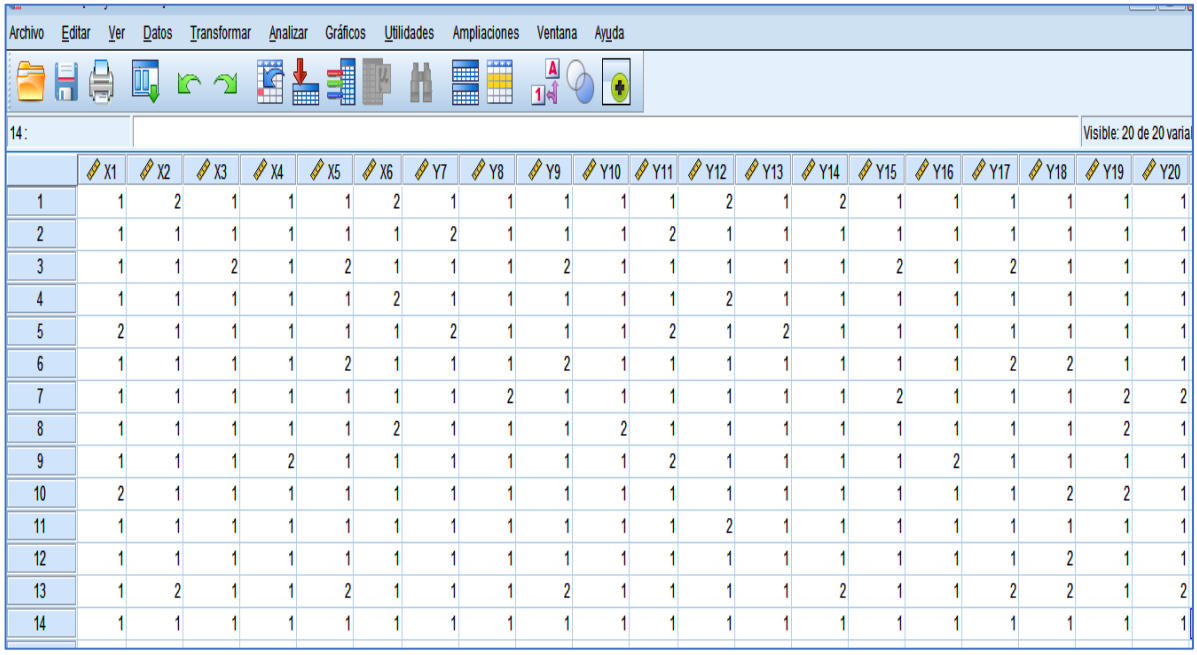
- Procesamiento de vista de variables en el SPSS 25.0



Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	X1	Numérico	8	0	¿Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo?	{1, Si}...	Ninguna	5	Derecha	Desconocido	Entrada
2	X2	Numérico	8	0	¿Ejecuta el salto de rana apoyando ambos pies?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
3	X3	Numérico	8	0	¿Salta el niño algunos obstáculos manteniendo su equilibrio?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
4	X4	Numérico	8	0	¿Copia el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
5	X5	Numérico	8	0	¿El niño sostiene un objeto conservando el equilibrio parándose d...	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
6	X6	Numérico	8	0	¿Coordina sus brazos y pies al caminar sobre la una raya en el pi...	{1, Si}...	Ninguna	5	Derecha	Desconocido	Entrada
7	Y7	Numérico	8	0	¿Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros u...	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
8	Y8	Numérico	8	0	¿Camina siguiendo un ritmo sobre líneas rectas y curvas?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
9	Y9	Numérico	8	0	¿Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
10	Y10	Numérico	8	0	¿Corre libremente sin chocarse con sus compañeros?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
11	Y11	Numérico	8	0	¿Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio?	{1, Si}...	Ninguna	5	Derecha	Desconocido	Entrada
12	Y12	Numérico	8	0	¿Salta con ambos pies juntos en su sitio de posición?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
13	Y13	Numérico	8	0	¿Identifica su posición de espacio de adentro hacia fuera o vicever...	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
14	Y14	Numérico	8	0	¿Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
15	Y15	Numérico	8	0	¿Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
16	Y16	Numérico	8	0	¿Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
17	Y17	Numérico	8	0	¿Camina sobre líneas (rectas y curvas) pintadas en el suelo?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
18	Y18	Numérico	8	0	¿Sube y baja las escaleras cambiando ambos pies y sin ayuda?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
19	Y19	Numérico	8	0	¿Salta desde una pequeña altura (30 cm)?	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada
20	Y20	Numérico	8	0	¿Camina utilizando diferentes direcciones atrás y adelante, derec...	{1, Si}...	Ninguna	6	Derecha	Desconocido	Entrada

- Procesamiento de Vista de datos en el SPSS 25.0

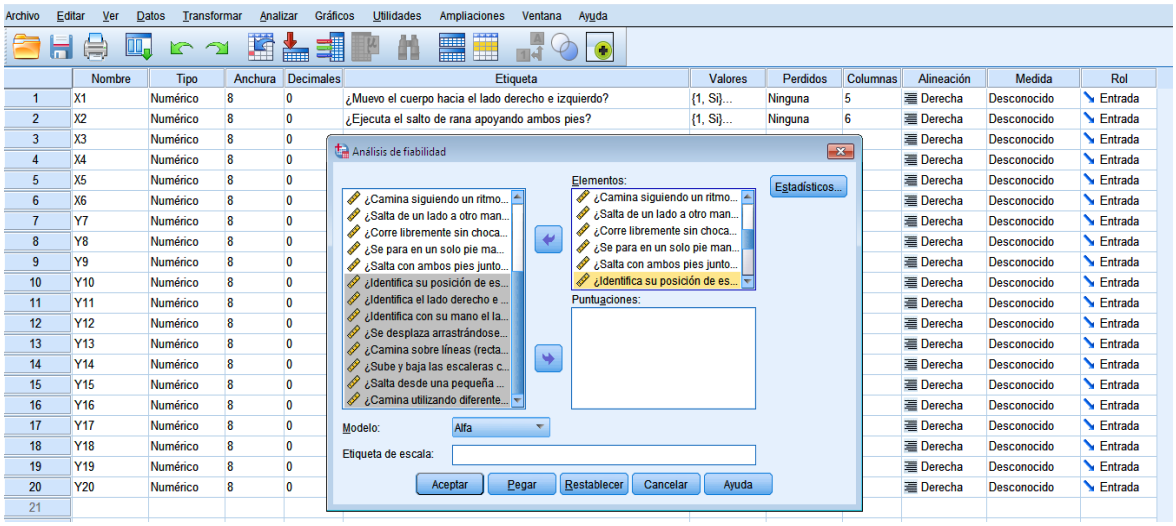


Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

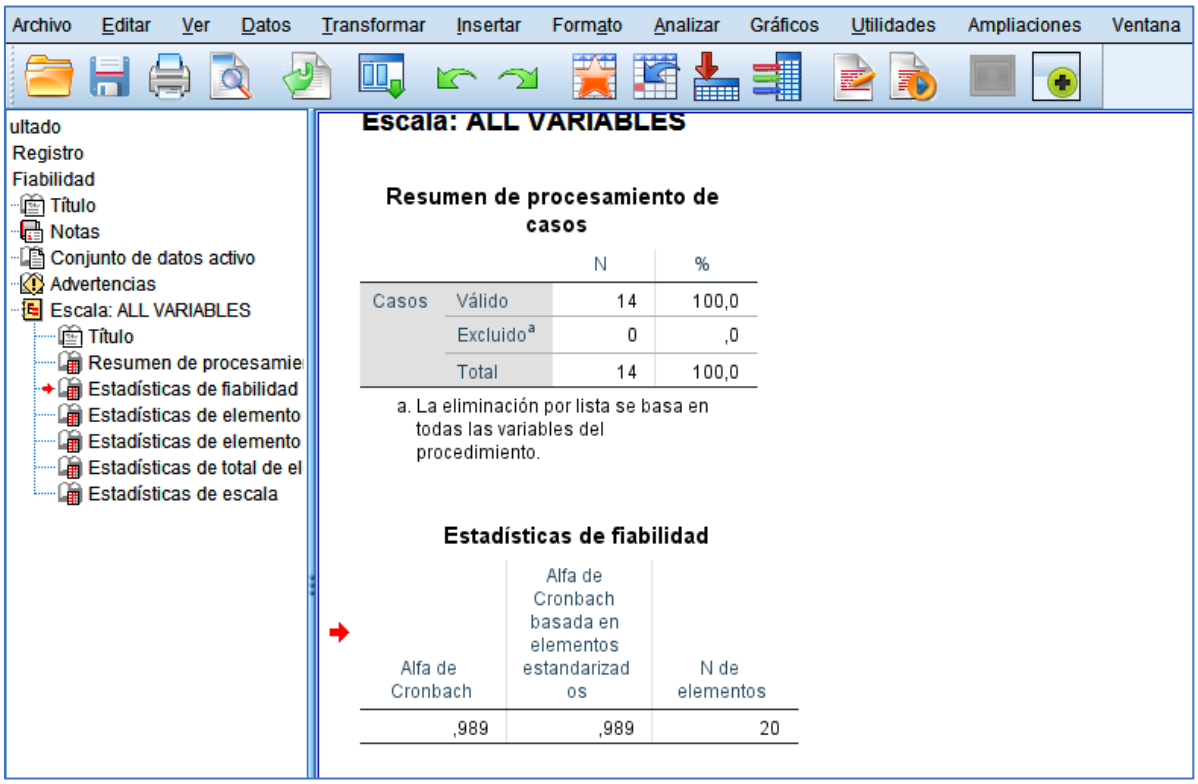
14 : Visible: 20 de 20 varia

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20
1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
5	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2
8	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
9	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
10	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
13	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

- Determinando el análisis de fiabilidad



- Determinando el alfa de Cronbach α= 0,973



- Determinando las estadísticas de escala

Estadísticas de escala			
Media	**Varianza**	**Desv. Desviación**	**N° de elementos**
23,07	3,302	1,817	20

- Determinando las estadísticas de elemento

	Media	**Desv. Desviación**	**N°**
¿Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo?	1,14	,363	14
¿Ejecuta el salto de rana apoyando ambos pies?	1,14	,363	14
¿Salta el niño algunos obstáculos manteniendo su equilibrio?	1,07	,267	14
¿Copia el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag?	1,07	,267	14
¿El niño sostiene un objeto conservando el equilibrio parándose de un pie?	1,21	,426	14
¿Coordina sus brazos y pies al caminar sobre la una raya en el piso?	1,21	,426	14
¿Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos?	1,14	,363	14
¿Camina siguiendo un ritmo sobre líneas rectas y curvas?	1,07	,267	14
¿Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio?	1,21	,426	14
¿Corre libremente sin chocarse con sus compañeros?	1,07	,267	14
¿Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio?	1,21	,426	14
¿Salta con ambos pies juntos en su sitio de posición?	1,21	,426	14

¿Identifica su posición de espacio de adentro hacia fuera o viceversa?	1,07	,267	14
¿Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros?	1,14	,363	14
¿Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo?	1,14	,363	14
¿Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda?	1,07	,267	14
¿Camina sobre líneas (rectas y curvas) pintadas en el suelo?	1,21	,426	14
¿Sube y baja las escaleras cambiando ambos pies y sin ayuda?	1,29	,469	14
¿Salta desde una pequeña altura (30 cm)?	1,21	,426	14
¿Camina utilizando diferentes direcciones atrás y adelante, derecha izquierda?	1,14	,363	14

Anexo C: Evidencias fotográficas

- Juegos didácticos de equilibrio

- Juegos didácticos de lateralidad

- Juegos didácticos de coordinación