



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y

PEDAGÓGICAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE 4 Y 5
AÑOS DEL NIVEL INICIAL SOCOS EDEN Nº 475 – 31 OCOBAMBA,**

APURÍMAC- 2021

PRESENTADO POR

BACH. ROSITA PACHECO CASTRO

BACH. INES JANELIA MENDOZA HUAYHUA

ASESOR

MGR. VERONICA ISABEL PINTO JUAREZ

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

MOQUEGUA- PERÚ

2022

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADO	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	VIII
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
INTRODUCCIÓN	XII
CAPÍTULO I	1
1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	1
1.2. Definición del Problema.	3
1.2.1 Problema general.....	3
1.2.2 Problema específico.	3
1.3. Objetivos de la Investigación.....	4
1.3.1 Objetivo general.	4
1.3.2 Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación e Importancia de la Investigación	5

2.2.2.3. Importancia del desarrollo motriz gruesa	17
2.2.2.4. Incidencia de los materiales para fomentar el desarrollo motriz gruesa	18
2.2.2.5. Desarrollo motriz grueso en infantes de 4 a 5 años	18
2.2.2.6. Componentes de la motricidad gruesa.	20
2.3. Marco Conceptual.	21
CAPÍTULO III:	23
3.1. Tipo de investigación.	23
3.2. Diseño de investigación.	23
3.3. Población y muestra	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	27
CAPÍTULO IV:	28
4.1. Presentación de resultados por variable y dimensiones	28
4.2. Contratación de hipótesis	37
4.3. Discusión de resultados.....	44
CAPÍTULO V:	46
5.1. Conclusiones	46
5.2. Recomendaciones.....	48

BIBLIOGRAFÍA	49
ANEXO 01	53
ANEXO 02	55

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Definición operacional de variables</i>	7
Tabla 2 <i>Población escolar de 4 y 5 años de la I.E.I. Soccus Edén N°475</i>	25
Tabla 3 <i>Fiabilidad de la variable</i>	27
Tabla 4 <i>El juego</i>	28
Tabla 5 <i>Actividad</i>	30
Tabla 6 <i>Socialización</i>	31
Tabla 7 <i>Diversión</i>	32
Tabla 8 <i>Motricidad gruesa</i>	33
Tabla 9 <i>Componente Equilibrio</i>	34
Tabla 10 <i>Componente coordinación general</i>	35
Tabla 11 <i>Componente coordinación viso motriz</i>	36
Tabla 12 <i>Distribución de normalidad</i>	37
Tabla 13 <i>Correlaciones el Juego y La Motricidad Gruesa</i>	38
Tabla 14 <i>Correlación el Juego y el Componente Equilibrio</i>	40
Tabla 15 <i>Correlaciones del Juego y el Componente Coordinación General</i>	41
Tabla 16 <i>Correlaciones del Juego y el Componente Coordinación Viso motriz</i>	43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 El juego.....	29
Figura 2 Actividad	30
Figura 3 <i>Socialización</i>	31
Figura 4 <i>Diversión</i>	32
Figura 5 Motricidad gruesa.....	33
Figura 6 Componente equilibrio	34
Figura 7 Componente coordinación general	35
Figura 8 Componente coordinación viso motriz.....	36

RESUMEN

La finalidad fundamenta de la presente investigación es encontrar las categorías correlacionadas con el juego y el aspecto motor gruesa en escolares de 4 y 5 años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Indagación de estudio elemental o básica, de correspondencia y no pragmática, cuyo grupo de estudio poblacional corresponde a 31 infantes y el grupo muestra está integrado por 30 infantes, en ella se aplicó dos herramientas para ambas categorías que son las fichas observacionales de 20 ítems cada uno, eminentemente fiables, ya que pasaron los filtros necesarios en otras pesquisas de indagación, de dichos datos consolidados se trabajó el procesamiento y se colige que. En este primer contraste para HG se percibe que $r= 0,483$ es una correspondencia moderada y $p=0,031<0,05$ indica un vínculo directo de las que se colige: que hay correspondencia continua directa alta del juego con el aspecto motor gruesa en escolares de 4 y 5 años del nivel inicial Soccos Edén N.º 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Palabras clave: El juego, motricidad gruesa, motricidad fina.

ABSTRACT

The fundamental purpose of this study is to find the categories correlated with play and gross motor skills in 4 and 5-year-old schoolchildren at the initial level Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Inquiry of elementary or basic study, of correspondence and not pragmatic, whose population study group corresponds to 31 infants and the sample group is made up of 30 infants, in it two tools were applied for both categories that are the observational files of 20 items each one, eminently reliable, since they passed the necessary filters in other investigations of inquiry, from said consolidated data the processing was worked and it is inferred that. In this first contrast for HG, it is perceived that $r= 0.483$ is a moderate correspondence and $p=0.031<0.05$ indicates a direct link from which it is inferred: that there is high direct linear reciprocity of the game with the gross motor aspect in schoolchildren of 4 and 5 years of the initial level Soccos Edén No. 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

KEY WORDS: the game, gross matricide, fine motor skills.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad de los infantes que se desarrolla desde el seno materno el niño trata de moverse y realizar sus primeras pataditas, es en el nivel inicial donde se muestra el gran interés de jugar y socializarse con sus compañeros de estudio, por ello, se implementa los diferentes sectores en el aula, donde el infante de acuerdo a su interés eligen los lugares donde se sienten más cómodos, sin embargo este tipo de interés debe de ser aprovechado de forma pedagógica y que pueda generar la asimilación escolar y sobre todo el desarrollo de la estimulación motriz gruesa. Esta actividad muchas veces no es debidamente orientada en el hogar del infante donde ellos juegan de forma natural y no son aprovechados para el aprendizaje, y los papas sienten que es una forma de distracción que mantendrán tranquilos a los niños con que no muestren su incomodidad y llantos, y pensar de esta forma es desaprovechar la enorme importancia que tiene el juego, si es aprovechado para su aprendizaje del infante. Con los estudios e investigaciones actuales de pedagogos y psicólogos indican que el juego educa y es el principal medio de aprendizaje de los infantes, por ende, se debe considerar de forma primordial esta actividad.

En primer término, con este estudio lo que se pretende es, realizar la indagación de forma ínsito y en su contexto del infante, a la que se debe también, sustentar con marcos de conocimiento gnoseológico, como también en el método de estudio se intenta de demostrar los grados de correlación con las categorías de estudio para luego contrastar las conjeturas y discutir la temática con autores, hasta llega a las sugerencias previo conclusión del estudio.

Esta indagación esta organizados en apartados que son cinco, cada uno con sus títulos y sub títulos enumeraos debidamente respetando los diseños estructurales procedentes desde la UJCM las que se respeta en todos sus márgenes dichos diseños.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de la Realidad Problemática.

Los juegos desarrollan en los infantes habilidades de imaginación, es por ello que muchas entidades preescolares y escolares priorizan el juego para que se estimule el desarrollo motriz gruesa. Según los estudios y conocimientos indagados, se sabe que es primordial el aprendizaje del infante partiendo de las experiencias propias que sean significativas y que desarrollen la creatividad, y que mejor es el uso de las acciones lúdicas, para estimular la sicomotricidad de los escolares. Actualmente se prioriza el aprendizaje mediante el juego que se planifica de forma intencionada para que el escolar menor trate de jugar y aprender.

Por su parte en muchas entidades, las maestras tratan de planificar priorizando acciones de dinamicidad que son los juegos, sin embargo, todavía existen maestras que ven el juego como distractor que no contribuye al aprendizaje los infantes. Las que requiere un mayor nivel de capacitación e información sobre la inmensa importancia que tiene las acciones lúdicas.

Por su parte, los papás de los infantes no contribuyen, en este objetivo de consolidar el desarrollo motriz gruesa a partir de los juegos, porque muchas veces los padres limitan el juego de sus progenitores, porque lo ven como una pérdida de tiempo, posiblemente por la ignorancia o falta de conocimiento de los papas la que requiere también mayor concientización e información, para que valore lo fundamental del juego en la asimilación de sus hijos. Por su parte el nivel de instrucción de estos papás de procedencia rural es de primaria y secundaria incompleta, por ende, no tienen manejos de estos temas del aspecto motriz y también del juego.

En mayoría de las entidades educativas, llegan materiales educativos estructurados, que muchas veces las maestras desconocen su manejo e importancia, en otras entidades simplemente no cuentan con estos recursos, es por ello, fundamental que las maestras estén preparadas para el uso de recursos de su contexto o también reciclado que muchas veces tiene mayor relevancia y significado para el menor escolar.

Son por todos estos fundamentos que se tiene la necesidad de realizar la presente indagación que trata del juego y la mejora motriz gruesa en infantes de 4 y 5 años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

1.2. Definición del Problema.

1.2.1 Problema general.

¿De qué forma hay correspondencia con el juego y la motricidad gruesa en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021?

1.2.2 Problema específico.

- ¿De qué forma hay correspondencia del juego con el componente equilibrio en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021?

- ¿De qué forma hay la correspondencia del juego con el componente de coordinación general en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021?

- ¿De qué forma hay la correspondencia del juego con el componente visomotriz en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo general.

Comprobar la correspondencia del juego con la motricidad gruesa en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

1.3.2 Objetivos específicos.

- Comprobar la correspondencia del juego con el componente equilibrio en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

- Comprobar la correspondencia del juego con el componente de coordinación general en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.
- Comprobar la correspondencia del juego con el componente visomotriz en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

1.4. Justificación e Importancia de la Investigación

Justificación pedagógica

Esta indagación permitirá que en la acción pedagógica los docentes tengan mayores elementos para el empleo del juego la que permite la asimilación progresiva de los infantes como también de fortalecer la motricidad gruesa y el fortalecimiento de su aprendizaje del infante, la que es el propósito final de toda actividad pedagógica, fundamentado en teorías y conocimientos psicopedagógicas.

Justificación teórica

Muchas de las indagaciones propuestas en el tema traen consigo, mucha información teórica, sin embargo, lo que se pretende con esta pesquisa es dar mayores precisiones sobre la estrategia del juego y que las docentes de nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba puedan emplear estos conocimientos y fortalecer el trabajo importante la parte motriz gruesa de acuerdo a los saberes y teorías planteadas por psicopedagogos, desde la parte cognitiva, significativa, sociocultural y descubrimiento de los aprendizajes.

Justificación metodológica

Metodológicamente esta pesquisa es elemental ya que tiene fundamentos científicos en aspecto de conocimientos y no pragmática, por ser un estudio no manipulativo ya que se retrata la realidad en un solo instante por ello es transaccional.

1.5 Variables

V1:

El juego

V2:

Motricidad gruesa

1.5.1 Operacionalización

Tabla 1

Definición operacional de variables

VARIABLE	ENUNCIACIÓN CONCEPTUAL	ENUNCIACIÓN OPERACIONAL	COMPONENTES	INDICADORES	ESCALA	VALORACIÓN
EL JUEGO	Arango (2000). Es el medio de interacción con sus compañeros, donde el infante explora, desarrolla sus habilidades, indaga de forma natural y libre, en ella adquieren saberes nuevos las que adecuaran también en su convivencia familiar y social.	En esta indagación se empleará la herramienta para encontrar información sobre el juego también operacionalizar con las tres dimensiones.	Actividad	Material concreto Luego establecidos La predilección de juegos y su respeto Independencia Interacción entre sus compañeros	Inicio Proceso Cierre	ORDINAL: Inicio (1- 2 0)
			Socialización	Colaboración en el juego Instruir en ciertos juegos respeto a juegos de preferencia Emancipación Dinamicidad		Proceso (21 –40) Logro (41-60)
			Diversión	Interacción entre pupilos herramientas concretas Contribución en el ludismo		
MOTRICIDAD GRUESA	Para Comellas (2003, citado por Arzola (2018) la parte motriz gruesa es el dominio del movimiento sobre todo del cuerpo, así como brincar, marchar,	Se aplicará una ficha técnica observacional, para la motricidad gruesa de la misma forma se trabajará con los tres	Equilibrio	Brincar en un pie Efectúa saltos coordinados Coordina el movimiento de sus brazos		ORDINAL: Débil (1- 6) Ausente (7 –13)

gatear, voltear. Los que le permitirá en su vida futura, desenvolverse de la mejor forma y no lastimarse.	componentes de la categoría.	Coordinación general	Coordinación de los movimientos de los pies.	fuerte (14-20)
		Coordinación viso motriz	Coordinación viso manual Manejo del balón Equilibrio del cuerpo	

Nota: Creación de autor

1.6 Hipótesis de la Investigación

1.6.1 Hipótesis general.

H₁ Hay correspondencia continua del juego con motricidad gruesa en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

H₀ No hay correspondencia continua del juego con motricidad gruesa en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

1.6.2. Hipótesis específica.

- Hay correspondencia continua del juego con el componente equilibrio en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

- Hay correspondencia continua del juego con el componente de coordinación general en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

- Hay correspondencia continua del juego con el componente viso motriz en escolares de cuatro y cinco años del nivel inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales.

Díaz, flores, y Moreno, (2015) referenciado por (Díaz et al, 2020) la finalidad de esta pesquisa es fortalecer la motricidad gruesa a partir de diseñar estrategias lúdicas en preescolares de la IE Bajo Grande-Sahagún Córdova. El método usado descriptiva y cualitativa. En un universo de dieciocho infantes se aplicó encuestas a infantes y padres de familia de las derivaciones arrojadas se puede colegir que: el fortalecimiento de los músculos permite generar equilibrio para el desplazamiento y coordinación en su movimiento con la aplicación de las estrategias lúdicas.

Bajaña (2017), la intención es analizar, la influencia en la motricidad gruesa a partir de los juegos tradicionales en educación inicial, Aurora Estrada y Ayala. Se uso una indagación documentada y cualitativa, y es derivaciones encontradas de este trabajo analizado se coligió, que es de fundamental que los juegos originarios y la mejora motriz gruesa..

Reinado (2016) el propósito de la pesquisa es comprobar los vínculos de la motricidad gruesa a partir de las canciones infantiles en nivel inicial Francisco Glein Blender. Estudio exploratorio con un universo de 103 escolares y cinco docentes. Estudio Exploratorio para este efecto se planteó una serie de propuestas de canciones infantiles de las derivaciones se colige que: de forma firme que si hay correspondencia en la motricidad gruesa las canciones infantiles.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

Arzola (2018) su finalidad primordial de la pesquisa es establecer los efectos en la Psicomotricidad gruesa mediante de los juegos motores, en una entidad de nivel inicial 2051 de Carabayllo en el 2017. indagación cuantitativa, aplicada, pre empírica. La población estuvo constituida por 30 infantes de cinco años. La herramienta es fiable que se trabajó con muestreo de 10 infantes para probar la confiabilidad en la que se demostró que muy alta su confiabilidad. De las derivaciones mostradas se colige que: fue de gran positividad los juegos motrices que fortalecieron la motora gruesa en los escolares de cinco años en la entidad antes mencionada.

Corrales (2018) estudio que tuvo la intención de establecer la correspondencia con el juego infantil y trabajo motriz gruesa, en escolares de 3 años de Jardín inicial 061SJL 2018, estudio elemental, de correspondencia y no pragmática. El quipo muestral estuvo conformado por 100 infantes de tres años. La herramienta utilizada fue ficha observacional con 20 interrogantes para la V1 y también para la V2. El nivel de correspondencia entre las categorías refleja $Rho=0,907$, de las que se puede colegir que hay una alta correspondencia entre el juego infantil y la mejora motriz gruesa.

Sevillanos (2019) la finalidad de este trabajo de indagación es establecer la correspondencia entre el juego y desarrollo motriz gruesa del Jardín Niño Jesús de Praga, Quispicanchis Cusco. Indagación es cuantitativa, correlacional, explicativa y descriptiva, seis maestras, dieciocho infantes y dos administrativos. Los resultados arrojados se perciben que en las tres dimensiones del juego el predominio es fuerte de y no muy lejos la débil la acompaña. Por ende, se colige que las acciones lúdicas mejoran el desarrollo motriz gruesa de los infantes en Quispicanchis Cusco.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 El juego

2.2.1.1. Conceptos

Son espacios agradables previamente planificadas por los maestros para los infantes. El juego contribuye al aprendizaje de manera original y natural donde expresa sus emociones y su pensar de las cosas (Leyva G, 2011), citado por (Cchocce y Conde, 2018)

La existencia del juego son desde tiempos remotos, a través de la cual, el infante da significado a todo lo que le rodea (Moreno, 2002) citado por (Cchocce y Conde, 2018).

Son medios de asimilación para el infante el juego, donde activa sus procesos mentales y entender el mundo que le rodea. (Sarlé, 2006) referenciado por (Portocarrero, 2017).

A través del juego los infantes se identifican a sí mismos, y genera significados a todo lo que ve de su alrededor, y manifiesta sus pensamientos y sentimientos. (Bañeres, 2008) citado por (Portocarrero, 2017).

El juego admite al infante a obedecer las reglas establecidas, de tal forma establecer una interrelación saludable y una convivencia agradable en su salón, estas normas se automatizan de forma permanente y los infantes activan sus procesos mentales a través de ella, los juegos (Montiel, 2008) referenciado por (Portocarrero, 2017).

2.2.1.2. Funciones del juego.

El juego permite desarrollar la investigación, con esta actividad el infante trata de interrelacionarse con sus semejantes, a un inicio de manera tímida pero luego como parte dinámica del equipo. a través del juego el infante diferencia de lo correcto y lo incorrecto, tratando de respetar las normas durante su participación en el juego de tal forma construye la moralidad.

Se conoce que el juego provee de equilibrio interno del infante y establecer lazos de confianza entre ellos, manifiesta sus emociones, controla sus impulsos. El juego genera alegría, creatividad y humor.

2.2.1.3. Características del juego

Martínez (2012), precisa algunas particularidades en su estudio en la que se detalla.

Ausencia de finalidad: el juego es un fin, ya que se usa este medio para tratar de encaminar primero hacia la socialización, luego a despertar interés sobre lo que asimilara, por ello, estas actividades son breves que despierten interés del infante y no son actividades de competencia de quien va ganar y perder.

Juguetes-objetos no imprescindibles: los juguetes son componentes que pueden contribuir al aprendizaje pero que ella no sea determinante. Muchas veces el infante se aferra a objetos para jugar, sin embargo, en vez de quitarle se debe de otorgarle y aprovechar de ese medio para su aprendizaje (Martínez, 2012) citado por (Solórzano, 2018) .

Motivación intrínseca y voluntariedad: generalmente las actividades lúdicas en el infante despiertan interés por ellas, y se debe realizar que ellos participen sin presiones y de manera voluntaria. Sin la intervención de terceros.

Libertad y atropello: la autonomía en el juego permite que el infante trate de ingresar a un mundo imaginario, desconectándose incluso de su realidad e interpretando incluso personajes imaginarios la que desarrollo su imaginación y creatividad. Martínez, (2012, citado por Solórzano, 2018).

Ficción: Es una actividad que permite imaginar y encarnar papeles de personajes ficticios, entonces estimulan su imaginación. Cuando el infante es mas pequeño es bastante predispuesto a realizar estas actividades lúdicas (Martínez, 2012).

2.2.1.4. Beneficios del juego

- Contribuye al ejercicio corporal.
- Manifiesta su interés y deseo por el juego.
- Apoya a la moralidad.
- Contribuye al equilibrio de las emociones.
- Apoya a la madurez y respeto de los demás.
- Contribuye la mejora de desarrollo social.
- El docente debe ser parte del juego.
- El desarrollo motriz contribuye a la asimilación del infante.

2.2.1.5. Componentes del Juego

Entre los componentes se detalla:

Componente actividad

Las actividades lúdicas son acciones que promueven la creación, a solucionar retos y dificultades de la realidad de manera creativa por lo tanto es una acción eminentemente dinámica. (Uralde, 2011).

Componente Socialización

Las interrelaciones entre semejantes sobre todo en los infantes es establecer de manera natural el intercambio de afectos más sinceros, cordiales y amistosos en un contexto social y cultural. El cooperativismo se aprende socializándose.

Componente Diversión

El sector MINEDU (2016), precisa que el infante Jugando aprende, por ende, no se debe de ninguna manera limitar la diversión del escolar por la edad apropiada que el infante despliega el 85% del cerebro y debería ser de forma lúdica esta asimilación, por ende, se debe de aprovechar al máximo esta actividad implementarla en la IEI.

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Conceptos

La parte motriz sobre todo gruesa se desarrolla con el movimiento corporal. De la misma forma, está vinculada con la con actividades de coordinación, desplazamiento y movimiento de las extremidades del cuerpo y con vínculo directo de los sentidos y el cerebro. Ardanaz, (2009, referenciado por Tello, 2020).

Piaget (1993) referido por (Peralta, 2017), indica que con acciones somáticas los infantes generan su asimilación, por ello, es fundamental precisar que la acción motriz contribuye al desarrollo de la razón.

Ajuriaguerra (1980), en los cincuentas la instrucción motora era llevada más como una terapia de los infantes con dificultades conductuales y de aprendizaje.

2.2.2.2. Acciones en el trabajo motor gruesa

En las que se detalla:

- Movimientos corporal.
- Mantenerse sostenido
- Movimientos de rotación
- Gatear
- Inicio de caminar

- Recorrer
- Bajar y subir escaleras
- Agacharse
- transportar objetos pesantes
- Partir
- Brincar
- Actividades deportivas
- Natación

2.2.2.3. Importancia del desarrollo motriz gruesa

El infante requiere desarrollar los siguientes aspectos motrices.

- ❖ Efectuar ejercicios de indagación.
- ❖ Descubrimiento del contexto.
- ❖ Posea estima
- ❖ La autovaloración y confiar en el mismo
- ❖ La paulatina desarrollo de fortalecimiento de movimientos.

De la Cruz (2014) al referirse de desarrollo motriz gruesa refiere:

La estimulación motor gruesa se debe dar desde muy temprana edad de los infantes para que se forme holísticamente. Son movimientos importantes para que el infante perfile su asimilación en coordinación con sus lateralidades esa noción es de suma importancia ya que le ayuda a ser mejor permanentemente. A través de esta actividad el infante interactúa

con su semejante se socializa, por ello, los papás deben de buscar espacio para el juego y el deporte y se desarrolle como tal.

2.2.2.4. Incidencia de los materiales para fomentar el desarrollo motriz gruesa

Hay diversidad de materiales que se diseñaron en la actualidad desde lo más innovador que contribuyen al desarrollo motriz gruesa:

- Favorecen al rendimiento escolar.
- Originan la locución oral
- Contribuyen al trabajo en equipo.
- Despliegan el emprendimiento y la averiguación.
- Contribuyen con el desarrollo de la imaginación y la habilidad de abstraer.
- En el proceso de E-A optimizan el tiempo.
- Impulsan los procesos sociales, afectivos y cognitivos

2.2.2.5. Desarrollo motriz grueso en infantes de 4 a 5 años

La educación motriz es de gran importancia en la actualidad que muchas veces en la anterioridad se daba la credibilidad a la educación física en la antigüedad, sin embargo, no solo el deporte contribuye a este desarrollo motor sobre todo gruesa, sino, las actividades recreativas que los papas podrían implementar.

Con referencia al tema, Henry Wallon indica un vínculo directo entre lo somático y lo psíquico, y la evolución del infante en el aspecto emocional. Para el autor es de suma importancia el proceso de desarrollo motor grueso, porque, contribuye a la socialización y el movimiento coordinado del infante en la etapa pre escolar e ingresar de manera sostenida a la etapa conceptual donde se va identificando a los objetos por sus nombres.

La Estructura Cognitiva del Sujeto

De acuerdo a Piaget existe dos etapas marcadas en la asimilación cognitiva de los infantes que permiten activar su habilidad llegando en un instante a desequilibrar sus saberes y pensamiento, para luego acomodar los conocimientos y finalmente llegar al equilibrio dándose el proceso de la asimilación y la acomodación del saber.

La asimilación, es el proceso de incorporar a los saberes del infante de nuevas experiencias la que puede generar oposición o resistencia En el aprendizaje porque, muchas veces el saber nuevo del individuo no es compatible con sus experiencias previas, en vertiente contraria si el conocimiento es similar a las experiencias y saberes previos entonces se le hace más fácil la asimilación y la incorporación significativa de conocimientos nuevos.

La acomodación, este un proceso de espiral que consiste en equilibrar lo desequilibrado en la que es permanente el conflicto en su cognición. Es en el proceso de equilibrar que ocurre la asimilación de los nuevos saberes.

2.2.2.6. Componentes de la motricidad gruesa.

Entre las sub variables se pueden detallar:

Dimensión Equilibrio

Magallanes (2006, citado por Corrales, 2018), indica como el control de los movimientos equilibrados, del organismo que contribuye a la postura adecuada y las rotaciones pertinentes del infante y conocer las lateralidades.

Guanipa (2015), muchos de los infantes poseen la gran dificultad para mantener en equilibrio su cuerpo en dedos del pie, alzar los muslos izquierda y derecha, falta de coordinación del movimiento de los pies con la mano.

Dimensión Coordinación General

Díaz (2006, citado por Corrales, 2018). precisa como concordia del movimiento del musculo, para reptar, saltar, correr, la que también está en una estrecha relación con la parte viso motriz, que es fundamental como ver bien para encestar un balón, etc.

Dimensión coordinación viso motriz

Pacheco (2015, referenciado por Corrales, 2018) refiere que el infante al ver que un balón está en movimiento y el estar sentado observando el juego la trata desde su posición, coger el balón, patearlos haciendo el ademán de que está realizándolo, ello parte de la parte visual con el equilibrio corporal.

2.3. Marco Conceptual.

Estimulación

Son estímulos sensoriales que requieren de equilibrio y armonía en hacer los movimientos que permitan al infante preescolar asimilar de acuerdo a sus propias experiencias y saberes previos.

Motricidad gruesa

Se precisa como una serie de acciones musculares y nerviosas que contribuyen con la locomoción equilibrada, coordinada y comunicada a los receptores cerebrales para un pertinente movimiento equilibrado.

Equilibrio estático; es el equilibrio rígido del cuerpo ante una posición manteniendo una postura determinada, la que puede estar parado en una pierna y la otra en flexión.

Equilibrio dinámico; el cuerpo en movimiento realiza ejercicios de acuerdo a la edad las que debe mantener un equilibrio corporal y también visual. Como correr y detenerse, correr y saltar.

Coordinación

Es la habilidad musculo neuronal para realizar movimientos equilibrados con precisión, armonía y eficaz a ciertas actividades.

Juego popular

Son juegos que desde los antepasados se viene realizando por tradición. Y los pueblos lo desarrollan de forma permanente en todas sus actividades de fiestas patronales y de aniversarios. Cervantes. (1998, referido por Corrales, 2018).

Juego tradicional

El ludismo que siempre están vigentes, que están de generación en generación van persistiendo, por su significancia y gran contribución en la formación del individuo.

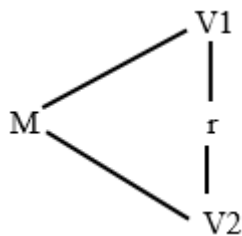
CAPÍTULO III: MÉTODO

3.1. Tipo de investigación.

Para Carrasco (2008, referido por Townsend, 2022) La indagación se considera elemental con sustentos gnoseológicas, científicas, en la que se pretende ampliar y profundizar sus conocimientos de las categorías de indagación.

3.2. Diseño de investigación.

De acuerdo con Carrasco (2007, citado por Townsend, 2022), es no experimental por no manipularse a V1 tampoco posee un equipo de control, por ende, se estudian tal como se muestran los fenómenos:



(Hernández R. F., 2014) examinan los fenómenos sin valorar por lo contrario describen tal como se muestran en realidad por ello se denomina estudio no experimental.

El cual que:

M = grupo muestral.

O1 = (Afecto familiar)

O2 = (Procesos de aprendizaje)

r = Categoría de reciprocidad con el O1 y O2

3.3. Población y muestra

Población

Hernández (2014) son datos representativos constituidos por un equipo y sub grupos que conforman el universo.

El universo está constituido por 31 infantes cuatro y cinco años de educación inicial Soccos Edén N.º 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021

Tabla 2: Resumen de población de escolares de cuatro y cinco años educación inicial Soccos Edén N.º 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Tabla 2*Población escolar de 4 y 5 años de la I.E.I. Soccos Edén N°475*

N°	EDAD	SEXO		TOTAL
		Hombres	Mujeres	
2	4	8	10	18
3	5	10	3	13

*Nota: Nómina oficial de la I.E.I. Soccos Edén***Muestra**

Según, (Carrasco, Metodología de la investigación científica, 2017)r, son unidades de investigación que integran el universo, las derivaciones son generalizables en una población porque es suficiente que una parte de la población muestre su sentir la que refleja el sentir de la gran mayoría o la tendencia.

La muestra, está integrada por 30 infantes de cuatro y cinco años de educación inicial Soccos Edén N.º 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021:

$$n = \frac{Z^2 * N * PQ}{E^2 * (N-1) + Z^2 * PQ}$$

$$n = \frac{(1.96)^2 * 31 * 0.5(1-0.5)}{(0.05)^2 * (31-1) + (1.96)^2 * 0.5(1-0.5)}$$

$$n = 30$$

Muestreo.

(Hernández R. F., 2014) es no probabilística el muestreo ya que son elegidos de manera intencionada.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La fiabilidad y aplicabilidad instrumental a emplear debe primero ser rigurosamente validado por entes conocedores de la temática, llamados jueces expertos, para que no exista interrogantes ambiguas y no estén vinculados con el propósito de la indagación y la temática planteada, de tal forma que se evite las equivocaciones para que debe tener claras las instrucciones. (Hernández, 2010).

Tabla 3
Fiabilidad de la variable

Cantidad de ítems	Alfa de Cronbach
20	0,895
20	0,716

Nota: Elaborado por investigadores

3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos

La adecuada referencia de las derivaciones es producto del procesamiento en el SPSS-25 cuyos cuadros son interpretables y analizables.

La obtención de los productos el procesamiento arrojó en tablas y Figuras, en escalas numéricas y porcentuales verídicas y reales para su análisis y la correspondiente demostración de las conjeturas pudiendo afirmar o contraponer las proposiciones que no siempre es lo que se sospechaba a un inicio como también se puede confirmar nuestra hipótesis.

CAPÍTULO IV:
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

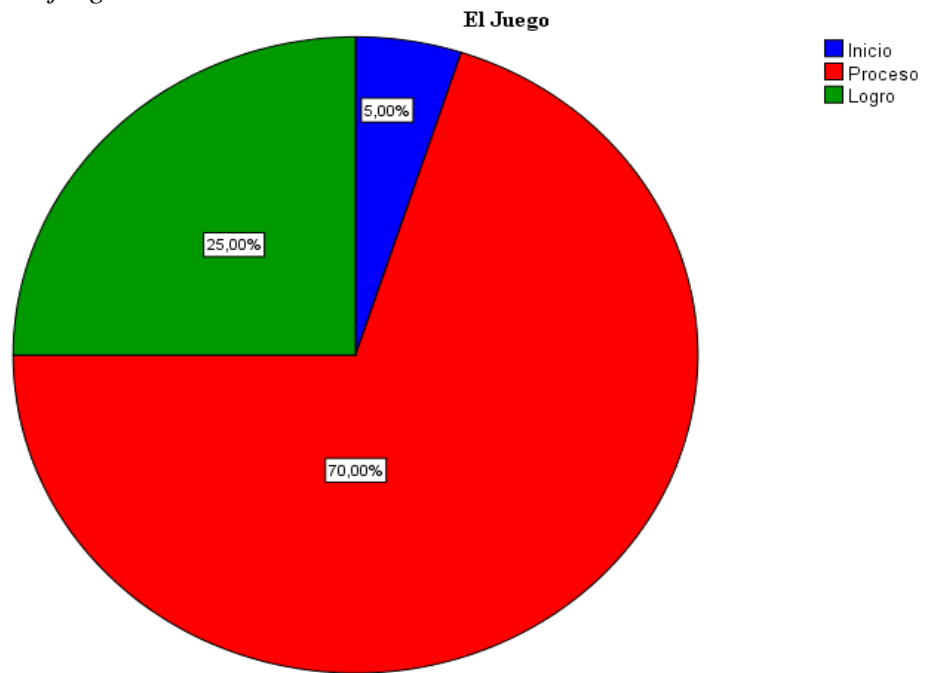
4.1. Presentación de resultados por variable y dimensiones

Tabla 4
El juego.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	1	5,00%
	Proceso	14	70,00%
	Logro	5	25,00%
	Total	20	100,00%

Nota: Diseño propio

Figura 1
El juego.



Nota: diseño propio

Comentario:

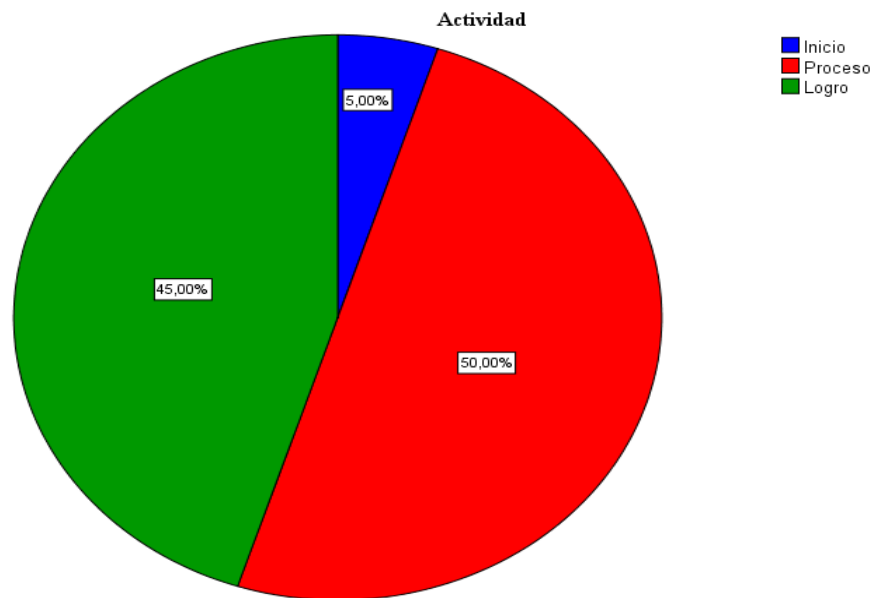
La gran parte de los infantes indica que el juego está en rango de proceso en un 70,00% en el rango de logrado el 25% y en inicio se encuentra el 5,00% a pesar que es mínimo si es de preocupación ya que los infantes les gusta el juego de manera natural.

Tabla 5
Actividad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	1	5,00%
	Proceso	10	50,00%
	Logro	9	45,00%
	Total	20	100,00%

Nota: diseño propio

Figura 2
Actividad



Nota: diseño propio

Comentario:

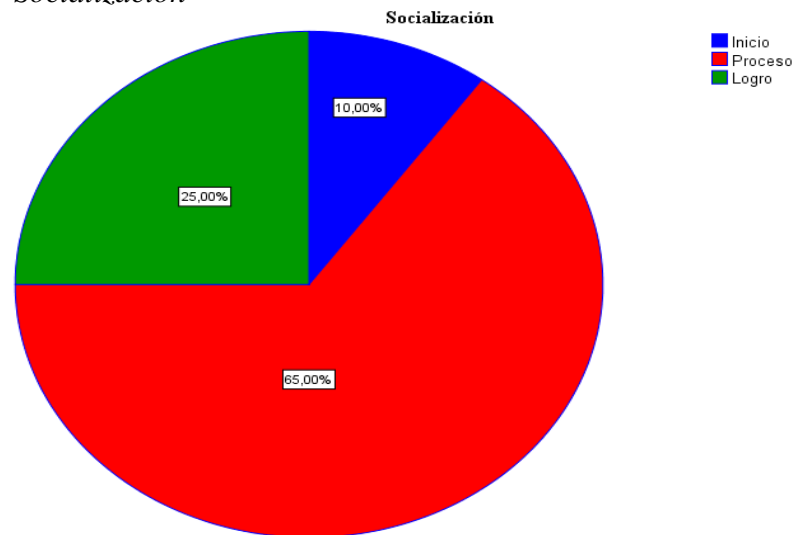
Este componente muestra las valoraciones, que en su porcentaje mayoritario en los indicadores de logro y proceso están en un 95,00% que es la actividad del juego como un componente prioritario y un 5,00% se ubican en la escala de inicio que no aprovechan la actividad.

Tabla 6
Socialización

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	10,00%
Proceso	13	65,00%
Logro	5	25,00%
Válido	20	100,00%

Nota: diseño propio

Figura 3
Socialización



Nota: diseño propio.

Comentario:

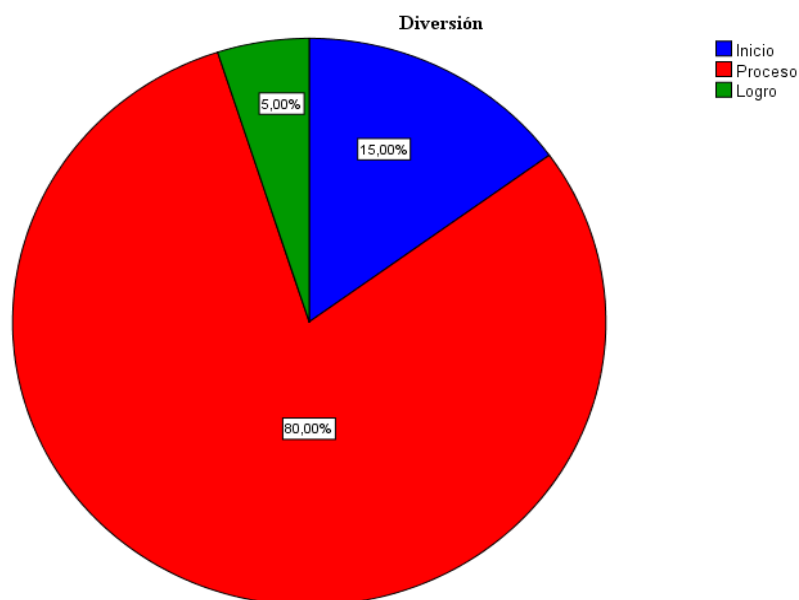
Al percibir las derivaciones mostradas precisa que el porcentaje mayoritario precisan que se hallan en proceso en un 65,00%, en la valoración de logrado el 25,00% las que indican que el juego es un medio eminentemente socializador sin embargo un 120,00% de los escolares no se socializan se ubican en inicio.

Tabla 7
Diversión

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	3	15,00%
	Proceso	16	80,00%
	Logro	1	5,00%
	Total	20	100,00%

Nota: diseño propio

Figura 4
Diversión



Nota: diseño propio.

Comentario:

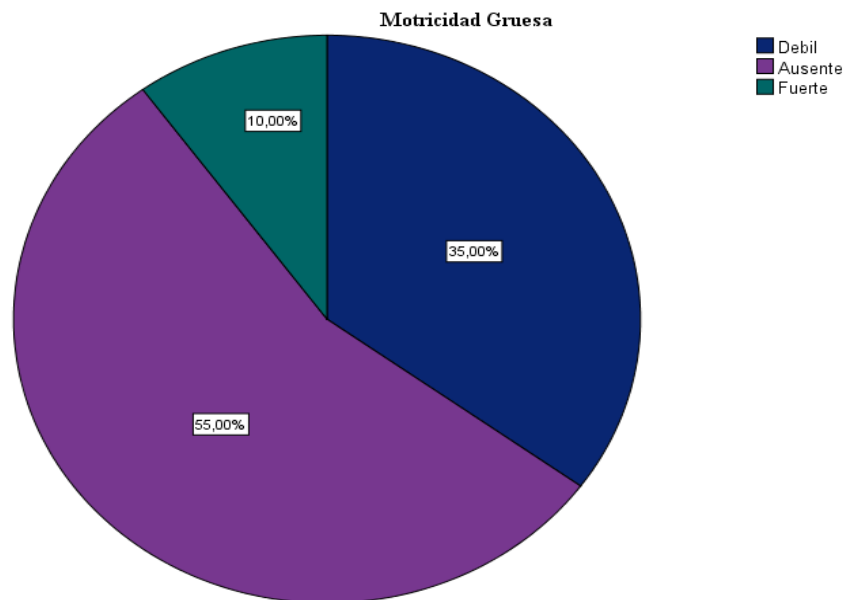
En la dimensión de diversión las derivaciones indican con contundencia el 80,00% se ubican en nivel procesual y el 5,00% a logrado lo que preocupa ya que esta actividad como diversión sería la más aprovechable para el aprendizaje y un 5,00% se ubican en la escala de inicio, para que se buscaría estrategias lúdicas para incorporar a estos escolares

Tabla 8
Motricidad gruesa

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Débil	7	35,00%
	Ausente	11	55,00%
	Fuerte	2	10,00%
	Total	20	100,00%

Nota: diseño propio

Figura 5
Motricidad gruesa



Nota: diseño propio.

Comentario:

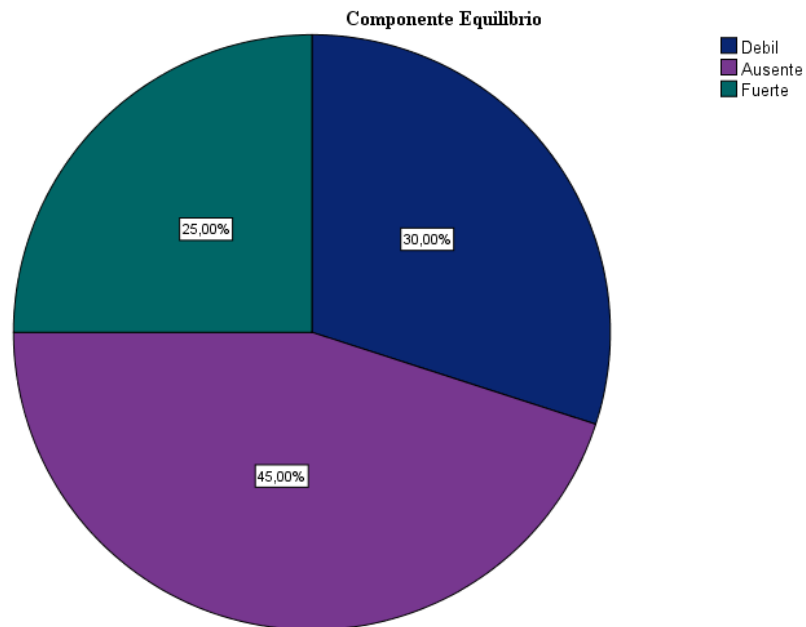
La motricidad gruesa como segunda categoría se puede apreciar las valoraciones del cuadro anterior donde es débil el desarrollo de la motricidad en un 35,00% está ausente en 55,00% la que es de enorme reto para superar y solo el 10,00% es fuerte el desarrollo motriz de apoyo a su aprendizaje.

Tabla 9
Componente Equilibrio

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Débil	6	30,00%
	Ausente	9	45,00%
	Fuerte	5	25,00%
	Total	20	100,00%

Nota: diseño propio

Figura 6
Componente equilibrio



Nota: diseño propio.

Comentario:

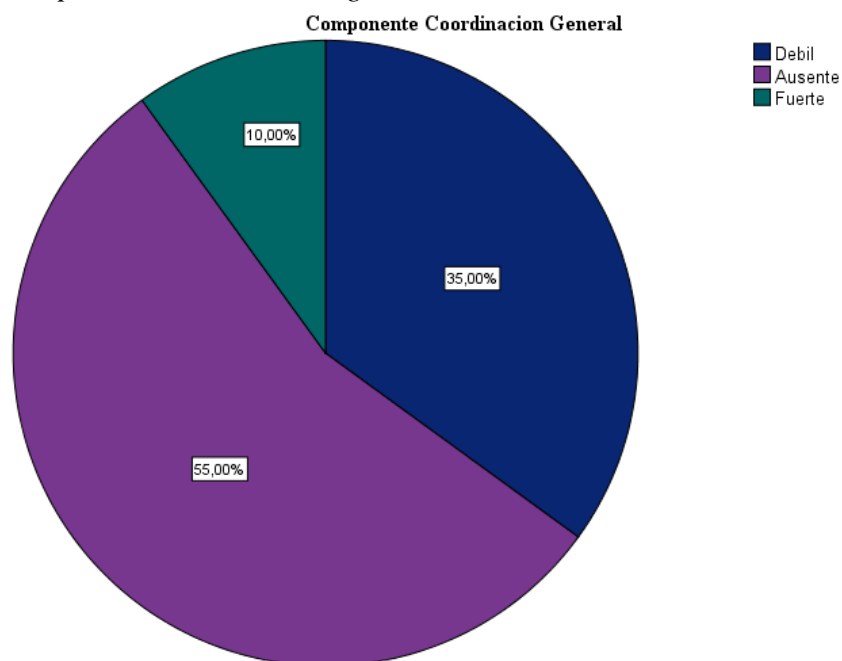
Se percibe en las valoraciones mostradas de la Figura anterior con gran inquietud que el 30,00% están en condición de débil, el 45,00% en condición de ausente en el componente más importante que es el equilibrio, y solo un 25,00% en la condición de fuerte que vienen desarrollando el equilibrio.

Tabla 10
Componente coordinación general

	Frecuencia	Porcentaje	
Válido	Débil	7	35,00%
	Ausente	11	55,00%
	Fuerte	2	10,00%
	Total	20	100,00%

Nota: diseño propio

Figura 7
Componente coordinación general



Nota: diseño propio.

Comentario:

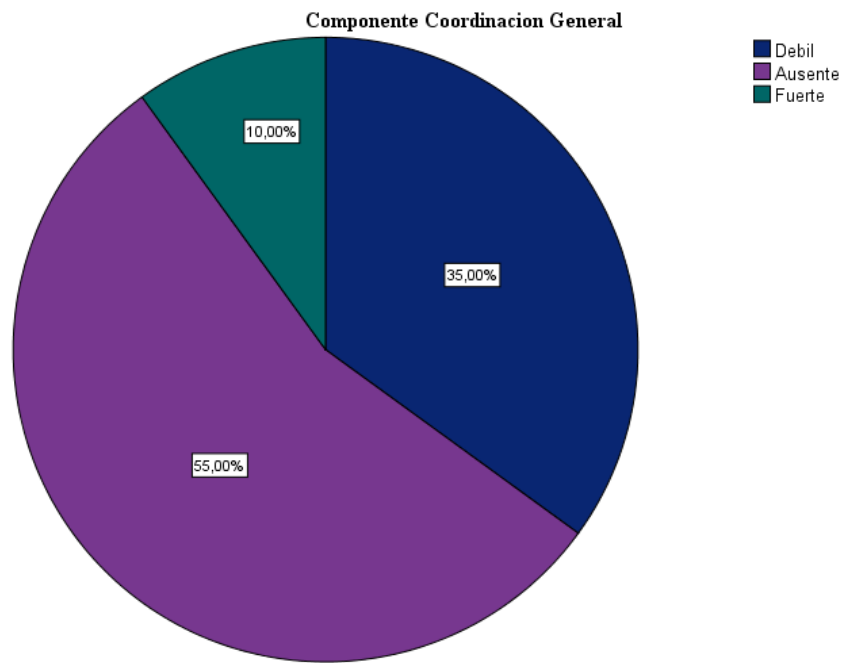
La grafica que muestra productos para el componente de coordinación general indica que el 35,00% es débil, el 55,00% es ausente y solo el 10,00% está en condición de fuerte desarrollo de coordinación general.

Tabla 11
Componente coordinación viso motriz

	Frecuencia	Porcentaje	
Válido	Débil	4	20,00%
	Ausente	14	70,00%
	Fuerte	2	10,00%
	Total	20	100,00%

Nota: diseño propio

Figura 8
Componente coordinación viso motriz



Nota: diseño propio.

Comentario:

El componente Viso motriz la información que muestra es que el 90,00% están en condición de débil y ausente, y el 10,00% en condición de fuerte este desarrollo entre la parte visual y el movimiento debe ser fundamental para que el infante distinga adecuadamente lo que viene desarrollando y generar aprendizaje escolar.

4.2. Contrastación de hipótesis

Tabla 12
Distribución de normalidad.

	Motricidad Gruesa	Kolmogorov/Smirnov ^a			Shapiro/Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
El Juego	Débil	,504	7	,000	,453	7	,000
	Ausente	,401	11	,000	,625	11	,000
	Fuerte	,260	2	,000.	,260	2	,000

Nota: diseño propio.

Comentario:

Como el equipo muestral es de 20 infante que son inferiores a 50 educandos se colige la aplicación de normalidad de (Shapiro/Wilk).

4.2.1. Hipótesis General

- **Planteamiento de Hipótesis estadística**

- H_1 Hay correspondencia continua del juego con la motricidad gruesa en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.
- H_0 No hay correspondencia continua del juego con la motricidad gruesa en escolares de 4 y 5 años d educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Tabla 13

Correlaciones el Juego y La Motricidad Gruesa

			El Juego	Motricidad Gruesa
Rho de Spearman	El Juego	Coefficiente de correspondencia	1,000	,483*
		Sig. (bilateral)	.	,031
		N	20	20
	Motricidad Gruesa	Coefficiente de correspondencia	,483*	1,000
		Sig. (bilateral)	,031	.
		N	20	20

Nota: diseño propio

Comentario:

En este primer contraste se percibe que $r= 0,483$ es una correspondencia moderada y $p=0,031<0,05$ indica un vínculo directo de las que se colige: que hay correspondencia continua directa alta del juego con la motricidad gruesa en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N.º 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

4.2.2. Hipótesis específica 1

- **Planteamiento de Hipótesis estadística**

- H_1 Hay la correspondencia continua del juego con el componente equilibrio en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.
- H_0 No hay la correspondencia continua del juego con el componente equilibrio en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Tabla 14
Correlación el Juego y el Componente Equilibrio

			El Juego	Componente Equilibrio
Rho de Spearman	El Juego	Coefficiente de correspondencia	1,000	,555*
		Sig. (bilateral)	.	,011
	Componente Equilibrio	N	20	20
		Coefficiente de correspondencia	,555*	1,000
		Sig. (bilateral)	,011	.
		N	20	20

Nota: diseño propio

Comentario:

En el contraste que se realiza entre los componentes el cuadro muestra que $r = 0,555$ que es alta y el $p = 0,011 < 0,05$ que indica correspondencia continua directa, de lo que colige, que hay una correspondencia continua directa alta del juego con el componente equilibrio en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccus Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

4.2.3. Hipótesis específica 2

- **Planteamiento de Hipótesis estadística**

- H₁ Hay la correspondencia continua del juego con el componente de coordinación general en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccus Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.
- H₀ No hay la correspondencia continua del juego con el componente de coordinación general en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccus Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Tabla 15

Correlaciones del Juego y el Componente Coordinación General

		El Juego	Componente Coordinación General
Rho de Spearman	El Juego	Coefficiente de correspondencia	1,000
		Sig. (bilateral)	,483*
		N	.031
	Componente Coordinación General	Coefficiente de correspondencia	20
		Sig. (bilateral)	,483*
		N	,031
			.031
			20

Nota: diseño propio

Comentario:

De las derivaciones mostradas para este contraste se ve que $r=0,483$ indica una correspondencia moderada y $p=0,031<0,05$ indica que directa o continua la correspondencia de lo que se colige: que hay la correspondencia continua directa moderada del juego con el componente de coordinación general en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

4.2.4. Hipótesis específica 3

- **Planteamiento de Hipótesis estadística**

- H_1 Hay la correspondencia continua y positiva del juego con el componente viso motriz en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.
- H_0 No hay la correspondencia continua y positiva del juego con el componente viso motriz en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Tabla 16*Correlaciones del Juego y el Componente Coordinación Viso motriz*

			El Juego	Componente Coordinación Viso motriz
Rho de Spearman	El Juego	Coeficiente de correspondencia	1,000	,604**
		Sig. (bilateral)	.	,005
	Componente Coordinación Viso motriz	N	20	20
		Coeficiente de correspondencia	,604**	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	20	20

Nota: diseño propio

Comentario:

Las valoraciones que muestran en la tabla 18 se percibe que $r=0,604$ que precisa alta correspondencia y $p=0,005 < 0,05$ precisa que es directa o continua de lo que se deduce: que hay la correspondencia continua directa alta y característica del juego con el componente viso motriz en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

4.3. **Discusión de resultados**

En esta averiguación se pretende hallar las correspondencias de las categorías tal es el caso, de determinar la correspondencia del juego con la motricidad gruesa en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Lo que se intenta en este acápite es demostrar los contrastes y contracciones entre estudios las que pueden coincidir en sus conclusiones como también contradecir lo que se viene abordando como temática de investigación, para este primer caso nos referimos sobre HG, En este primer contraste se percibe que $r= 0,483$ es una correspondencia moderada y $p=0,031<0,05$ indica un vínculo directo de las que se colige: que hay correspondencia continua directa alta del juego con la psicomotricidad gruesa en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N.º 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021 este estudio es contrastable con el autor, Corrales (2018) estudio que tuvo la intención de establecer la correspondencia con el juego infantil y trabajo motriz gruesa, en infantes de tres años de la entidad inicial 061S JL 2018, estudio elemental, de correspondencia y no pragmática. El quipo muestral estuvo conformado por 100 infantes de tres años. La herramienta utilizada fue

ficha observacional con 20 interrogantes para la V1 y también para la V2. El nivel de correspondencia entre las categorías refleja $Rho=0,907$, de las que se puede colegir que hay una alta correspondencia entre el juego infantil y la mejora motriz gruesa.

Por su parte también se realiza las comparaciones entre la V1 y sus componentes de la V2 en la que en la gran parte están en correspondencias de valoración alta y moderadas, esta conclusión se puede contrastar con planteamientos de Sevillanos (2019) la finalidad de este trabajo de indagación es establecer la correspondencia entre el juego y desarrollo motriz gruesa del Jardín Niño Jesús de Praga, Quispicanchis Cusco. Indagación es cuantitativa, correlacional, explicativa y descriptiva, seis maestras, dieciocho infantes y dos administrativos. Los resultados arrojados se perciben que en las tres dimensiones del juego el predominio es fuerte de y no muy lejos la débil la acompaña. Por ende, se colige que las acciones lúdicas mejoran el desarrollo motriz gruesa de los infantes en Quispicanchis Cusco.

CAPÍTULO V:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Primera: En este primer contraste se percibe que $r= 0,483$ es una correspondencia moderada y $p=0,031<0,05$ indica un vínculo directo de las que se colige: que hay correspondencia continua directa alta del juego con la motricidad gruesa en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccus Edén N.º 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Segunda: En el contraste que se realiza entre los componentes el cuadro muestra que $r= 0,555$ que es alta y el $p=0,011<0,05$ que indica correspondencia continua directa, de lo que colige, que hay una correspondencia continua directa alta del juego con el componente equilibrio en escolares de cuatro y cinco años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Tercera: De las derivaciones mostradas para este contraste se ve que $r= 0,483$ indica una correspondencia moderada y $p=0,031<0,05$ indica que directa o continua la correspondencia de lo que se colige: que hay la correspondencia continua directa moderada del juego con el componente de coordinación general en escolares de 4 y 5 años de educación inicial Soccos Edén N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021.

Cuarta: Las valoraciones que muestran en la tabla 18 se percibe que $r=0,604$ que precisa alta correspondencia y $p=0,005<0,05$ precisa que es directa o continua de ello se deduce: que hay la correspondencia continua directa alta y significativa del juego con el componente viso motriz en escolares de cuatro y

cinco años de educación inicial Soccus Edén N° 475 – 31
Ocobamba, Apurímac- 2021.

5.2. Recomendaciones

Primero: revalorar el trabajo con los juegos en todas las entidades iniciales principalmente en la entidad de estudio.

Segunda: implementar el juego como una actividad estratégica para mejorar el equilibrio en los infantes.

Tercera: Desarrollar talleres con papas para desarrollar la motricidad en los escolares con apoyo de profesionales de entidades aliadas.

Cuarta: mejorar el desarrollo visomotor del infante para el desarrollo motora gruesa y el equilibrio en su movimiento que permita asimilar coherentemente.

BIBLIOGRAFÍA

- Ajuriaguerra, J. (1980). *Manual de psiquiatría infantil* (3ra ed.). Barcelona: Científico –Médica.
- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*.
- Arzola. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Tesis maestral, UCV.
- Bajaña, G. (2016). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa “Aurora Estrada y Ayala”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos*. Tesis, Universidad Técnica de Babahoyo.
- Bañeres. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Carrasco, D. (2009). *Metodología de la investigación científica*.

Corrales. (2018). *El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I 061 de San Juan de Lurigancho*. tesis de licenciatura, UCV, Lima.

Díaz, Á. flores, M. y Moreno, R. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande-sahagún*. tesis.

Hernández. (2010). *Metodología de la Investigación* . México.

Hernández, R. F. (2014). *Metodología de investigación* (6.^a ed ed.). Mc Graw Hill.

Leyva G, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*.

Martínez. (2012). *El juego y el desarrollo infantil* (1ra ed.). Barcelona: Octaedro.

MINEDU. (2016). *Rutas de Aprendizaje. Matemática. Comunicación, personal social, Ciencia Ambiente- Ciclo II*.

Montiel, E. (2008). . (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa*, 2, 94-97.

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

Pacheco. (2015). *Psicomotricidad en educacion inicial* (1ra ed.).

Piaget. (1993). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata. Recuperado el 31 de marzo de 2022, de <https://edmorata.es/libros/la-representacion-del-mundo-en-el-nino/>

Reinado, R. (2016). *Canciones infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en los niños/as del nivel inicial dos del Centro Inicial Francisco Glein Blender*. tesis, Ecuador.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* (1ra ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Sevillanos. (2019). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del Jardín Niño de Praga Urcos Cusco*. Tesis segunda especialidad, UNSA, Cusco.

Uralde, M. (2011). *La creatividad en la educación plástica desde la primera infancia*.

(53 ed.). Varona. Recuperado el 31 de marzo de 2022, de

<https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>