

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA



**Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en
Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de
Tumbes, 2026**

TESIS Para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en
Educación Física

AUTOR

Espinoza Herrera Anthony Yean Pool

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA



**Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en
Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de
Tumbes, 2026**

Tesis aprobada en forma y estilo por

Mg. Adriana Efroccina Ramírez Ojeda

Código ORCID 0000-0001-9145-2544



Presidente

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios

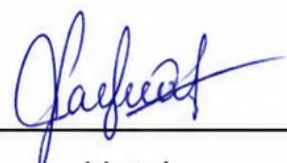
Código ORCID 0000-0001-5556-4370



Secretario

Dra. Fabrizia del Aguila Allain de Rojas

Código ORCID 0000-0001-9694-0192



Vocal

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN
FÍSICA



Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en
Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de
Tumbes, 2026

El suscrito declara que la tesis es original en su contenido y forma

AUTOR:

Espinoza Herrera Anthony Yean Pool (Autor)

Código Orcid: 0009-00026200-0770

Dra. Fabrizia del Aguila Allain de Rojas (Asesor)

Código Orcid: 0000-0001-9694-0192

Tumbes, 2026



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Ciudad Universitaria
Av. Universitaria – Pampa Grande – Tumbes



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los veintidós días del mes de setiembre del dos mil veintiséis, siendo las doce; y en modalidad presencial, se reunieron el Jurado Calificador en el auditorio de la Facultad de Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Tumbes, designado mediante RESOLUCIÓN N° 123-2026/UNTUMBES-FACSO-D, del 20 de marzo de 2026, conformado por la **Mg. Adriana Efróccina Ramírez Ojeda** (presidenta), **Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios** (secretario); y a la **Dra. Fabrizia Del Aguila Allain de Rojas** (Vocal); Asimismo, se reconoció, a la **Dra. Fabrizia Del Aguila Allain de Rojas** como asesor, se procedió a evaluar, deliberar y calificar la sustentación de la tesis titulada: **"JUEGOS RECREATIVOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TUMBES, 2026"** para optar el título de **Segunda Especialidad Profesional en Educación Física**, presentada por el estudiante:

ANTHONY YEAN POOL ESPINOZA HERRERA

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte del sustentante y luego de la deliberación, el jurado, según el artículo 65° del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara al estudiante **ANTHONY YEAN POOL ESPINOZA HERRERA**, **A.P.R.O.B.A.D.O.**.....con el calificativo de **BUENO**.....

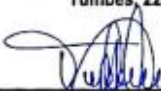
Se hace conocer al sustentante, que deberá levantar las observaciones finales hechas al informe final de tesis, que el Jurado le indica.

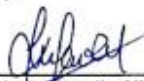
En consecuencia, queda **EXPEDITO** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del Título de **Segunda Especialidad Profesional en Educación Física**, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos.

Siendo la una y treinta minutos del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público.

Tumbes, 22 de setiembre de 2026


Mg. Adriana Efróccina Ramírez Ojeda
DNI N° 44247274
Código ORCID 0000-0001-9145-2544
Presidente


Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
DNI N° 00251133
Código ORCID 0000-0001-5556-4370
Secretario


Dra. Fabrizia Del Aguila Allain de Rojas
DNI N° 10585323
Código ORCID 0000-0001-9694-0192
vocal

Escaneado con CamScanner

Anthony Yean Pool Espinoza Herrera

Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de Tumb...

 Nivel del rendimiento deportivo de un equipo de fútbol de primera división de la provincia de Zarumilla, 2026

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:615881476

Fecha de entrega

20 ago 2026, 21:54 GMT-5

Fecha de descarga

20 ago 2026, 21:59 GMT-5

Nombre del archivo

Espinoza Herrera Anthony Yean Pool.docx

Tamaño del archivo

62.1 KB

36 páginas

10.368 palabras

57.465 caracteres



Dra. Fabrizia del Aguila Allain de Rojas
Asesora
Código Orcid: 0000-0001-9694-0192

10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



Dra. Fabrizia del Aguila Allain de Rojas
Asesora
Código Orcid: 0000-0001-9694-0192

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

9%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
5%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.unjfc.edu.pe	3%
2	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	2%
3	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	2%
4	Internet	hdl.handle.net	<1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2026-01-11	<1%
6	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-09-30	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2026-06-23	<1%
8	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2024-12-16	<1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Católica de Trujillo on 2026-02-05	<1%
10	Internet	tesisdigitales.umich.mx	<1%
11	Internet	busquedas.elperuano.pe	<1%

Dra. Fabrizia del Aguila Allain de Rojas
Asesora
Código Orcid: 0000-0001-9694-0192

12	Internet	repositorio.unasam.edu.pe	<1%
13	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-09-03	<1%
14	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-08	<1%
15	Trabajos del estudiante	Escuela Educacion Superior Pedagógica Pública Emilia Barcia Bonifatti on 2026-07...	<1%
16	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Cesar Abraham Vallejo Mendo...	<1%
17	Internet	educamundo.edu.ec	<1%
18	Internet	repositorio.mcc.edu.pe	<1%
19	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-08-17	<1%



Dra. Fabrizia del Aguila Allain de Rojas
Asesora
Código Qccid: 0000-0001-9694-0192

DEDICATORIA

A mi familia, por su comprensión, apoyo incondicional y palabras de aliento durante el desarrollo de esta investigación.

Con especial gratitud, dedico este trabajo a quienes siempre creyeron en mí y me impulsaron a seguir adelante hasta alcanzar este importante logro.

AGRADECIMIENTO

A nuestro creador, por brindarnos la sabiduría e inteligencia en nuestra formación profesional.

A todas las personas que, de manera directa o indirecta, contribuyeron con su apoyo, motivación y confianza para hacer posible la culminación de esta tesis.

A los docentes de la Universidad Nacional de Tumbes por la formación académica brindada.

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	x
AGRADECIMIENTO	xi
INDICE GENERAL	xii
INDICE DE TABLAS	xiii
INDICE DE ANEXOS	xiv
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
I. INTRODUCCIÓN	14
II. REVISIÓN DE LITERATURA	18
III. MATERIALES Y METODOS	32
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	38
V. CONCLUSIONES	48
VI. RECOMENDACIONES	49
VII. REFERENCIAS	50
ANEXOS	58

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	33
Tabla 2 Población estudiantil.....	35
Tabla 3 Muestra estudiantil	35
Tabla 4 Prueba de Normalidad.....	38
Tabla 5 Correlación Juegos recreativos y motricidad gruesa	39
Tabla 6 Correlación Juegos recreativos y equilibrio	40
Tabla 7 Correlación Juegos recreativos y coordinación física.....	41
Tabla 8 Correlación Juegos recreativos y lateralidad	42
Tabla 9 Correlación Juegos recreativos y habilidad motora	43

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Matriz de consistencia.....	59
Anexo 2 Fichas de observación	62
Anexo 3 Prueba de fiabilidad alfa de Cronbach	65
Anexo 4 Validación de instrumentos	68
Anexo 5 Solicitud para aplicar instrumentos	76
Anexo 6 Autorización para aplicar instrumentos	78
Anexo 7 Consentimiento informado	79
Anexo 8 Galería fotográfica.....	82

RESUMEN

El trabajo de investigación titulado Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de Tumbes, 2026, consideró como objetivo determinar la relación entre de los juegos recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025. La población fue de 141 estudiantes, con una muestra de 73. Se empleó una ficha de observación como instrumento de recolección de datos. Los resultados mostraron que existió una correlación positiva y muy alta con un coeficiente de correlación de 0,996. Así mismo se mostró una correlación muy alta y positiva para con las dimensiones equilibrio, coordinación física, lateralidad y habilidad motora con valores Rho de Spearman de 0,979. 0,955, 0,980 y 0,972 respectivamente Se concluye que una mejora de la variable juegos recreativos provoca una mejoran también en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Palabras Clave: Equilibrio, coordinación, lateralidad, habilidad motora

ABSTRACT

The research study titled "Recreational Games and Gross Motor Skill Development in Primary School Students at an Educational Institution in Tumbes (2026)" aimed to determine the relationship between recreational games and gross motor skill development among primary school students at an educational institution in Tumbes (2025). The study population consisted of 141 students, with a sample size of 73. An observation checklist was used as the data collection instrument. The results revealed a very strong positive correlation, with a correlation coefficient of 0.996. Likewise, a very strong positive correlation was observed regarding the dimensions of balance, physical coordination, laterality, and motor ability, with Spearman's Rho values of 0.979, 0.955, 0.980, and 0.972, respectively. It is concluded that an improvement in the recreational games variable leads to an improvement in gross motor skill development.

Keywords: Balance, coordination, laterality, motor ability

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la motricidad gruesa constituye un componente esencial en la formación integral del niño, pues facilitan la participación en actividades físicas y es esencial en su desarrollo, este aspecto en muchos países del mundo sigue siendo preocupante, el avance del niño logra contribuir en toda capacidad de participación de su vida familiar, escolar y en otros entornos, pues estas habilidades motoras involucran el movimiento corporal, crecimiento y desarrollo, estilo de vida e interacción social, además de favorecer en áreas esencial para su existencia actual y futura (Alp y Top, 2020)

En Australia, pese a la importancia que se le da a la actividad física y a tomar como significativo el logro deportivo, el 50 % de niños muestran destrezas motoras gruesas menores al correspondiente promedio esperado en las comunidades rurales, al no disponer de oportunidad equitativa para llegar a cabo actividad física (Plumb et al., 2020).

En otros países como Vietnam, los niños han experimentado su competencia en las habilidades motoras cuando con confianza y voluntad participan en actividades físicas y deportivas, sin embargo, recientes investigación muestran que cuando no se adquieren las habilidades motoras gruesas a la edad apropiada, contribuye a elevar una posibilidad de que un niño enfrente, en el largo plazo problemas de salud física y emocional (Pham, et al., 2021).

A nivel nacional, para superar el sedentarismo en los niños y el Ministerio de Educación ha promovido mediante normatividad una competencia fundamental desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad, desde la actividad física, la recreación y el deporte que potencian la salud física y mental, el bienestar y los aprendizajes; pues se concibe a la persona funcionalmente como una unidad en la que se logran interrelacionar el aspecto cognitivo, motriz, social, emocional y afectivo (MINEDU, 2022).

En el Perú, la actividad motriz presenta una perspectiva preocupante pues, según el Ministerio de Salud 26% de personas incluidos niños ejecutan actividades físicas para contrarrestar el sedentarismo, el 62% de la población afronta un sobrepeso y obesidad sobre su media, esta falta de actividad física motriz permite contribuir de

manera significativa a varias enfermedades, la OMS ha recomendado 60 minutos diarios de ejercicio o actividad física para niños y adolescentes y 150 minutos de actividad vigorosa y moderada para los adultos por semana (INFOBAE, 2023).

Respecto a la motricidad gruesa, de acuerdo con el Ministerio de educación, un significativo porcentaje de niños muestran dificultades para la coordinación especialmente en la coordinación gruesa, detectándose que este aspecto se logra vincular con deficiencia en la infraestructura escolar, así como la insuficiencia de programas específicamente de educación física en los primeros niveles de la educación, trayendo como consecuencia un impacto directo en la habilidad motora de los niños (MINEDU, 2023).

La motricidad gruesa comprende los movimientos amplios que implican la coordinación de grandes grupos musculares y que son fundamentales para la ejecución de actividades básicas como correr, saltar o lanzar (Gallahue & Ozmun, 2012). Su desarrollo adecuado en la infancia es determinante para el desempeño físico, académico y social del niño (Ruiz & Palomo, 2015). No obstante, diversos estudios (Torres, 2019; Sánchez, 2021) advierten que la falta de espacios recreativos, el uso excesivo de dispositivos electrónicos y la escasa motivación hacia el juego activo están generando un deterioro en las habilidades motrices de los escolares.

En el contexto de las instituciones educativas de Tumbes, se evidencia que los programas de educación física y las actividades recreativas no siempre se desarrollan de manera sistemática ni planificada. Muchos docentes carecen de estrategias lúdicas que integren el juego como medio de aprendizaje motriz, lo cual podría repercutir negativamente en el desarrollo físico de los estudiantes.

Márquez (2022), manifiesta que, las habilidades motoras gruesas son todas las cosas que podemos hacer porque somos capaces de coordinar el sistema nervioso central y su función en la contracción muscular de nuestro cuerpo. Estos talentos pueden ser mejorados y fortalecerse con la práctica o a través de la experiencia.

Pérez. & Merino. (2022), señalan que el movimiento es la acción y efecto de un desplazamiento, lo que implica que un cuerpo logre abandonar la posición que ocupa y adopte otra, incluso que se agite un objeto o algún aparte del cuerpo, u otro tipo de cambio. La fase del movimiento es aquella que se relaciona con la condición de los cuerpos cuando se mueven de una posición o ubicación a otra.

En resumen, estas problemáticas reflejan que la motricidad en los escolares de primaria debe considerarse como un eje transversal en el proceso educativo, ya que sus deficiencias repercuten directamente en el rendimiento académico, la integración social y la salud física, ante esta problemática nos planteamos la siguiente interrogante ¿De qué manera los juegos recreativos se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de nivel primaria de una institución educativa de Tumbes, 2025?. Además se plantearon las siguientes preguntas específicas: ¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y el equilibrio de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025?, ¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la coordinación física de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025?, ¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la lateralidad de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025?, ¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la habilidad motora de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025?,

Respecto a la justificación, en lo teórico, la investigación es importante porque buscará dar sustento a la investigación bajo coherencia entre diferentes teorías que benefician al estudiante en las áreas cognitivas, afectivas, sociales y físicos. Se profundizará el aporte de Piaget, Vygotsky, Bruner que destaca el juego como didáctica del aprendizaje para generar un cuerpo de conocimiento consistente. Así mismo los resultados se podrán generalizar lográndose incorporar a un conocimiento científico.

En lo Metodológico, esta se fundamenta en el hecho del empleo de procedimientos, metodologías y técnicas que se diseñarán especialmente para permitir el desarrollo de esta investigación que además poseerán validez y confiabilidad. Los mismos que se podrán emplear o aplicar por otros investigadores a contextos similares obteniendo efectividad.

En lo Practico, esta justificación se centrará en que los instrumentos y técnicas tendrán un uso aplicativo, es decir permitirá profundizar un conocimiento sobre las variables que son materia de investigación, además de ser empleados por otros investigadores en entornos similares, pudiéndolos aplicar o mejorar.

La justificación social se fundamenta en que, desde los resultados se conocerá el

estado de las variables en estudio, los mismos que se establecerán como referentes iniciales o puntos de partida para investigaciones posteriores, logrando beneficiar a la comunidad de investigadores y a la comunidad en general.

Desde esta perspectiva se plantearon los siguientes objetivos, como objetivo general: Determinar la relación entre de los juegos recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

Los objetivos específicos fueron los siguientes:

OE 1: Identificar la relación entre los juegos recreativos y el equilibrio de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

OE 2: Identificar como se relacionan los juegos recreativos y la coordinación física de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

OE 3: Evaluar la relación entre los juegos recreativos y la lateralidad de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

OE 4: Estimar la relación entre los juegos recreativos y la habilidad motora de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

Definiciones de variables y dimensiones

Respecto a la variable juegos recreativos estos son, excelentes recursos educativos y bastante valiosos que promueven el aprendizaje y la adquisición de habilidades en ambientes divertidos, estos logran caracterizarse por tener claridad y definición en sus reglas con objetivos específicos. Cuando se logra la participación en los juegos, se logra estimular las capacidades para el trabajo en equipo, para el logro de decisiones, para resolver entornos problemáticos propios de una actividad, todo ello constituye elementos básicos para el desarrollo del estudiante. Así mismo, los juegos al mostrarse entretenidos y atractivos; pueden tener influencia positiva en la educación física, logrando convertirse en una experiencia muy placentera y enriquecedora para el participante (Reyes, 2022), También se define los juegos recreativos como toda actividad libre, armónica, cambiante, pero especialmente esenciales e imprescindibles en la formación del infante, además se considera esencial para que este tenga un mejor desarrollo motor, físico, afectivo y cognoscitivo, de igual manera un desarrollo social así como cultural (Jaramillo, 2021)

La teoría del juego, fue creada por Johan Huizinga, en esta enfatiza lo significativo que es el juego desde la percepción cultural y social, también se definen como actividades lúdicas muy importantes en el desarrollo del ser humano pues, proporciona un entorno en el que es posible explorar con la libertad, bajo creatividad y expresión; se logra aplicar en entornos de la actividad física. Por ello, esta teoría sustenta que el juego no solo constituye un medio de entretenimiento, sino que actúa como herramienta primordial para educar y motivar desde la interacción social (Reyes, 2022).

Las metodologías y enfoques pedagógicos que el facilitador emplea abarcan, el diseño, el lograr implementar y guiar la experiencia lúdica con propósitos educativos y formativos; asimismo se constituyen en las estrategias pedagógicas que son las que se emplean en los juegos recreativos. No obstante Mendoza y Gañan (2022) al explicar estas, mencionan que dichas estrategias además de restringir al desarrollo de destrezas físicas; también se orientan a alcanzar el objetivo que permita se fortalezca la capacidad cognitiva, social y emocional del individuo. Se

incorpora la gamificación como la expresión y manifestación de elementos de juego en el entorno educativo con la finalidad de fomentar la mayor participación del estudiante Mendoza y Gañan (2022).

Importancia

La importancia de los juegos recreativos radica en que, al fomentar la capacidad física de un individuo durante la sesión de educación física logran generar un interés notable en la investigación, estableciéndose una estrecha articulación entre la motivación específica en esta área y el rendimiento académico general y alto de los individuos. Se relaciona de manera positiva esta motivación intrínseca, que parte desde el interés individual y la satisfacción para participar en toda actividad física, con un gran compromiso, mayor persistencia y habilidades propias del área, por ello, siempre que se promueva esta motivación, se logrará aumentar la participación en el aula mejorando así, el rendimiento general del estudiante en variadas áreas de aprendizaje (Ortiz et al., 2023).

Dimensión de variable Juegos recreativos

Respecto al Juego Motor según Medina y Espinoza (2020) es en esta etapa donde se inicia el juego, a través de la duplicidad de movimientos específicos con el propósito de que el individuo logre adaptarse y asimilar. Solo así será capaz de comprender y poseer conocimientos desde la repetición. Este desarrollo de forma repetida y fija le producirá un gozo logrando conocer toda actividad de juego. Para estos autores tanto la satisfacción funcional y la causa tienen su origen en la reproducción de actividades específicas según el proceso y desarrollo. Por otro lado, el desglose de la parte sensomotora del individuo permite la aparición del pensamiento simbólico desde temprana edad, este aspecto permite el surgimiento de la fábula imaginaria y así como toda imagen que luego es convertida en símbolo lúdico (Tripero, 2017).

Así mismo, lo que el individuo posee como imagen lo logra imitar e incluso lo representa., Así por ejemplo un palo empleado para cabalgar simboliza y sustituye la imagen que tiene de un caballo (Chávez, 2018).

En cuanto al juego simbólico, este tipo de juego viene definido como la capacidad de simbolizar, lo que quiere decir que el niño posee la capacidad para la creación de escenarios ficticios, en los que le asigna vida a los inanimados. Por ejemplo, una

pedra puede representar un barco, un palo su caballo. También la imitación de acciones de los adultos forma parte del juego simbólico, afianzando sus conocimientos a través de imágenes y símbolos (Medina y Espinoza). Así mismo este juego para Piaget representa una forma exclusiva y única del pensamiento, se considera la representación cognitiva, es decir, se entiende como el proceso que implica que la asimilación logre articularse con la acomodación, para que el niño logre integrar lo que experimenta, lo recree y halle un equilibrio cuando reviva y compense sus experiencias (Cantor y Medina, 2020).

El pensamiento simbólico aparece cuando el niño tiene un año y medio de edad, en el que logra pensar desde una imagen y un símbolo. Todo infante pues, simboliza un objeto concreto a través de imágenes, palabras, gestos o situaciones de juego; el niño puede emplear un trozo de madera como un móvil, o una niña toma el rol de estar preparando comida en una cocinita de juguete, desde los tres años puede emplear este juego para solucionar alguna situación problemática, comunicar sentimientos y expresar roles, a medida que el niño crece este juego sigue siendo una significativa actividad para su proceso de desarrollo, por supuesto que esta se torna en escenarios cada vez más complejos y en mayor interacción social (Illinois Early Learning, 2022).

Otros autores como Martínez (2019) señala que todo juego libre siempre debe de tener un contenido simbólico.

Referente al Juego de reglas estos juegos, son aquellos que constituyen una categoría imprescindible en los juegos recreativos, que se caracterizan por estar presentes normas y procedimientos determinados que tienen que ser acatados por todo participante en la ejecución del juego. Rimascca et al. (2025) señala que el juego no debe asumirse como una destreza rígida, sino como una actividad dinámica y recreativa que le permita al niño desarrollar su propio entorno social con autonomía y creatividad. Para el contexto educativo esta clase de juegos resulta significativo, pues las investigaciones recientes muestran que cuando se logra implementar juego recreativo con reglas claras, los niños tienen una participación mucho más activa, cumplen las normas que rigen el juego, logran interactuar y socializar con efectividad. Estos juegos de reglas hacen mucho más fácil que el niño descubra paulatinamente normas de naturaleza social y desarrolle su sentido de responsabilidad junto a los participantes, otro valor de este juego es que los

niños exploran sus propias destrezas bajo los límites en los que se encauza, ello fomenta el respeto recíproco, el trabajo cooperativo y la resolución de conflictos. Desde este aspecto los juegos de reglas cuando se incorporan en los procesos de enseñanza-aprendizaje crean entornos favorables para aprender, aquí el niño potencia toda habilidad social primordial como la comunicación asertiva, logra además empatizar y promueve el trabajo en equipo (González et al., 2024).

En lo que respecta al Juego de construcción, estos son una subcategoría de los juegos recreativos y son actividades lúdicas en la que los estudiantes manipulan diferentes piezas para la formación de estructuras, como casa o figuras. Los juegos de construcción son significativos pues, fomentan el desarrollo cognitivo, psicomotor y social del individuo. Estos juegos logran promover la coordinación óculo - manual, la motricidad, el pensamiento lógico, comprensión. Asimismo, permite el fortalecimiento de la autoestima y la cooperación cuando el infante experimenta triunfos y el reconocimiento social durante el juego grupal (Castillo 2021). Los juegos de construcción permiten que el niño se forme ordenado y promueva la organización pues, debe de formar y clasificar material, adaptándose a variados contextos que se le presenten durante su vida permitiéndole un desarrollo integral adecuado, considerándose siempre el material, el espacio y el tiempo (Rosas, 2015).

Teoría

La teoría de la expectativa en los juegos recreativos, propuesta por Vroom (1964), es la que respalda la investigación para la variable juegos recreativos, pes se enfoca en la comprensión de como la persona prefiere realizar una actividad desde tres factores: la expectativa, la valencia e instrumentalidad. Desde el contexto del juego recreativo la teoría en mención, ayuda a entender cuál es la razón de que el participante elige integrarse, dedicarse y continuar su participación en el juego. Primero la expectativa: se entiende como la creencia del individuo de que, al esforzarse, logrará un buen desempeño en el juego. Segundo, la instrumentalidad, que se entiende como la forma de percibir que un mejor desempeño acarreará la recompensa o el resultado positivo, todo ello como reconocimiento o consecución de metas. Por último, la valencia, referida a la valorización que el jugador logra asignar a esa recompensa, ya sea como forma de divertirse, interaccionando socialmente, o simplemente enfatizando un sentimiento de logro. Vroom afirma que,

si estos tres elementos se fusionan surge la motivación. De ahí que, un juego recreativo es más motivador al plantearse desafíos alcanzables, normas claras, y recompensas significativas para quienes participan (Buenaventura y Ávila, 2022).

La segunda variable Motricidad gruesa se define como todo desarrollo y control amplio de movimiento y general que involucra músculos mayores, como por ejemplo correr, trepar y saltar, con estas habilidades un niño interactúa con su entorno, así ser autónomo y explorador se ve facilitado, para esta motricidad es básico incluir las actividades que necesiten coordinar, equilibrar, fuerza, mantenerse en pie, lanzar y coger objetos, o el desplazamiento preciso (Gavilanes et al., 2023).

La adquisición de habilidades motrices gruesas es sistémica, dado que logra integrar percepción visual y la práctica recíproca de movimiento, el desarrollo de esta habilidad es progresivo, entre los 2 y 5 años este desarrollo es más significativo. Es en esta etapa en la que los niños experimentarán acciones esenciales, para poder adaptarse y dominar las actividades físicas, que finalmente conllevarán a que el niño se adapte mejor al proceso significativo para dominar las actividades físicas, proceso que asegurará un desarrollo motor integral y asumir con facilidad el participar en actividades mucho más complejas (Bernate et al., 2023).

Sobre la fundamentación teórica de la presente variable motricidad gruesa, se adopta la teoría **constructivista del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1973)**, quien **señala que desde la infancia toda actividad física o cognitiva logra incidir en el aprendizaje, la teoría que las capacidades cognitivas de un infante, tienen siempre vinculación hacia los entornos físicos y sociales en el que desempeña. Las etapas del desarrollo cognitivo que Piaget señala son 4: etapa sensorio motor (primeros 2 años), preoperacional (2 a 7 años), operaciones concretas (7 a 12 años) y operaciones formales (12 años hasta la madurez)**; aclara que, en cada una de las etapas, el infante posee una capacidad cognitiva diferente, de igual forma al asimilar conocimientos lo hace también de forma diferente; se resalta que lo único común en las etapas es la experiencia. La interacción niño-entorno origina el desarrollo cognitivo así, su estructura cognitiva se materializa según la percepción del niño frente a una reacción. Es decir, el infante logra adquirir su aprendizaje en base a experiencias (Piaget, 1975). Para esta teoría el entorno y las vivencias que

el niño tenga durante su desarrollo cognitivo, le permitirá el dominio de destrezas de la habilidad motora para tener un mejor desempeño que favorezca la comunidad escolar, la familia y su aspecto social. Se resume que el desarrollo cognitivo, la maduración biológica del individuo también es importante interviniendo en el pensamiento y la comprensión del mundo, por ese es pertinente vincular la teoría de Piaget con la relevancia de la motricidad gruesa. Adicionalmente Piaget menciona que es en la edad preescolar en la que el infante adquiere una significativa autonomía y el control de su cuerpo, teniendo así una garantía para efectuar el ejercicio libre. Este avance es el que fortalece su proceso cognitivo, a partir de aquí toda actividad favorecerá su memoria, concentración y atención (Piaget, 1975).

Importancia

La Importancia de la motricidad gruesa, radica en que está básicamente en vinculación con el desarrollo motor, emocional e intelectual del niño, el conocimiento y aprendizaje en el niño se adquieren desde las experiencias y actividades durante sus primeros años, además la actividad motriz es decisiva para desarrollar la inteligencia, así la psicomotricidad se posiciona como aspecto relevante y central en la educación entre los seis o siete años de edad (Silva et al., 2024).

El control que el niño o persona ejerce sobre su cuerpo, involucra variados sistemas del organismo para llevar a cabo todo movimiento fundamental, la motricidad gruesa involucra actividades como la caminata, desplazamiento rápido, entre otros así, la inclusión de los músculos grandes, una favorable coordinación, el equilibrio e interacción con el entorno son básicos en este tipo de motricidad. (Sánchez, 2020) Guevara y Mendoza (2022) destacan también la importancia de la motricidad gruesa al señalar que, cuando el niño ya logra una ideal estimulación motriz gruesa, en un futuro no tendrá el inconveniente para ser partícipe de algún deporte o ejecutar actividades cotidianas en las que se necesite habilidad en la coordinación o en equilibrio corporal. Estos mismos autores enfatizan que las habilidades motrices gruesas también son importantes, porque logran favorecer el desarrollo cognitivo del infante, así al tener más confianza en su movimiento y su cuerpo poseerá una mayor capacidad para analizar, logrando registrar el beneficio en el corto y largo plazo.

Dimensiones de la variable motricidad gruesa

En lo que respecta al Equilibrio, es aquella que hace posible que la persona tenga la capacidad de desplazarse manteniendo una postura firme sin perder el equilibrio coordinando correctamente los movimientos de sus extremidades (Párraga y Zambrano, 2023). Un niño con el equilibrio correcto muestra más independencia cuando va a ejecutar las actividades que necesiten el empleo de la destreza, pues así poseerá una eficiente dinámica corporal, solo así logrará tener el pleno dominio de sus movimientos y se desenvolverá mejor.

La dimensión Coordinación física, permite que se operacionalice todo movimiento bajo coordinación entre los músculos y nervios; según ello se logra imitar y otras acciones como ´por ejemplo bailar (Moreira y Mestre, 2023). En los niños, la coordinación se logra practicando juegos, ya que se constituye una herramienta clave y un acontecimiento significativo en el desarrollo de una madurez de sus músculos y nervios.

Respecto a la dimensión lateralidad esta se define como, la capacidad de saber distinguir la derecha de la izquierda, como resultado de una maduración y desarrollo motor (Burgos et al., 2023). La lateralidad facilita una referencia y orientación al ejecutar movimientos corporales, logrando que el individuo tome conciencia cuando utiliza el lado derecho o izquierdo conforme la acción que realiza.

En cuanto a la dimensión Habilidad motora, esta es una capacidad condicional, que se utilizar al emplear los músculos, trasladar objetos entre distintos lugares (Sinchi et al., 2023). Se ejemplariza al levantar una silla, moverla hacia un lado, empujarla, en esta capacidad es preciso la fuerza así como su control, sean los objetos pesados o livianos.

También se describe como habilidades corporales expresados en movimientos que demanda realizar variadas actividades motoras que son mediadas por complejo sistema de coordinación que dirige varios segmentos corporales. Arufe indica que, todas estas habilidades son innatas, aunque, logran desarrollarse y también sufren modificación durante la vida del individuo a través de la experiencia, los entornos en los que vivencia y la genética, influyendo su componente de desarrollo ontogénico (Arufe,2024)

En cuanto a las conceptualizaciones que permiten ampliar el conocimiento de las variables se han considerado las siguientes:

Actividad lúdica, definidas como las activadoras de los procesos para una

adecuada concentración, permiten ausentismo del estrés y logran incentivarla creatividad, tratan de buscar siempre la mejora para todo estado anímico, además de desarrollar habilidades para la comunicación, el individuo adquiere conocimientos nuevos, consecuentemente experimenta la mejora de la aptitud física y social (Candela y Benavides 2020).

Juego lúdico, son aquellas actividades que fomentan el aprendizaje en forma significativa, como consecuencia de una acción satisfactoria en el nivel físico y mental, permitiendo que se desarrolle la aptitud motivadora (Mickelson y Zwicker, 2021)

Actividades recreativas, definidas como aquellas actividades netamente lúdicas que se practican libremente, con la finalidad específica de la diversión y la forma de promover la integración entre quienes lo practican. Permiten mantener la motivación (Rashta, 2022).

Habilidades motoras, son aquellas habilidades que logran abarcar series de movimiento aprendidos para facilitar el dominio muscular y/o para ejecutar actividades variadas en forma eficiente, estas incluyen todo proceso cognitivo que origina el movimiento (Wang y Wang, 2024).

Estimulación temprana, Acciones direccionadas a la optimización del desarrollo psicológico y biológico del niño, se logra involucrar la interacción con el medio social y que incentiven la percepción y los procesos mentales (Avila y Cazarez, 2021).

Desarrollo cognitivo, se define como el proceso por el que el individuo lo adquirir habilidad mental y conocimiento; es decir, el crecimiento gradual de la habilidad para el pensamiento y razonamiento, siendo elementos significativos en el campo psicológico y educativo. En el infante le permite cimentar su desarrollo integral (Benítez et al., 2023).

Antecedentes de investigación

Antecedentes Internacionales.

Se consultó a Banchón (2022) en Ecuador con su tesis titulado “Actividades recreativas y su incidencia en la motricidad gruesa en niños de 7 a 9 años del Centro Deportivo Campo Elías del cantón Montalvo de la provincia de los ríos”, objetivo general Determinar la incidencia de las actividades recreativas en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 7 a 9 años del centro deportivo campo Elías de la

provincia de los Ríos, del cantón Montalvo, Ecuador. La metodología fue: de tipo descriptiva, haciendo uso de método: deductivos, inductivos y descriptivos, la población estuvo conformada por 30 niños de 9 a 11 años. Los resultados fueron: en el pre-test, con respecto a la motricidad gruesa en general, se obtuvo que el 65% (13) de los niños están en el nivel inicio; el 35% (7) de los niños se encuentran en el nivel proceso y el 0% (0) no se encuentran en el nivel logro. Al fin y al cabo, se comprende que los recreos son esenciales para el progreso integral de cualquier menor, y que debe utilizarse como instrumento para la enseñanza en las áreas deportiva y educativa, puesto que, esto producirá una mejoría en el desarrollo físico y motor.

Asi mismo Gil-Madrona et al. (2020) en Chile en su estudio Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela, plantean mejorar los procesos educativos teniendo en cuenta la afectividad a través de juegos cooperativos y de cooperación-oposición en la clase de educación física. Su investigación fue de tipo descriptivo, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental-transversal. La muestra fue de 70 discentes (50% varones y 50% mujeres) en edades de 10 a 12 años, en la que aplicó una prueba de 20 enunciados. Los resultados mostraron que, 54.57% de los participantes percibió con intensidad de afecto positivo muchas veces los juegos motores de cooperación sin oposición. El 56,57% de los estudiantes de sexo femenino percibió con intensidad muchas veces con afecto positivo los juegos motores populares de cooperación sin oposición, mientras que los hombres obtuvieron el 52,57%, Se concluye que, en mayor medida los estudiantes percibieron con afectividad positiva los juegos cooperativos al momento de jugar, constatándose que el juego cumple una importante función metodológica y procedimental cuando se incluyen actividades novedosas y bien planteadas.

Por otro lado Flores (2023) en Chile con su tesis titulada, estado del desarrollo motor de estudiantes de primer nivel de un colegio público de Santiago de Chile. El objetivo del estudio predominante fue determinar las etapas de desarrollo motor en universitarios número uno de un colegio público de Santiago de Chile. El estudio estuvo se desarrolló bajo enfoque cuantitativo. Se utilizó una técnica cuantitativa con un diseño transversal no experimental y la muestra estuvo compuesta por un

total de 69 estudiantes universitarios de primaria de 6 a 9 años de edad. El instrumento utilizado fue el test de desarrollo perceptual motor de Jack Capón. Los resultados muestran que los niños de 6 a 7 años se encuentran en el rango excelente del 30,3%. En las comparaciones por sexo se encontraron diferencias sustanciales a favor de las mujeres en la tarea de factores corporales y en la puntuación general en el rango de 8 a nueve años. Se concluye que el desarrollo motor es aplicable y debe ser intervenido desde el principio y se debe fomentar la actividad física cotidiana para un crecimiento saludable.

Se consultó también a González et al. (2024) en Ecuador realizando la investigación Juegos recreativos y su incidencia enseñanza aprendizaje, cuyo objetivo fue analizar como inciden los juegos recreativos en alumnos de octavo año. Se empleó el enfoque mixto, el diseño fue no experimental. Las técnicas empleadas fueron la entrevista, la observación y la encuesta cada uno con su respectivo instrumento ficha de entrevista, ficha de observación y cuestionario. La muestra estuvo conformada por 75 alumnos. Los resultados mostraron que el 66.66% de los estudiantes mostraron poseer elementos de cooperación en los juegos, el 100% respetó toda regla de juego y 69,33% tuvo criterio de exactitud para el juego recreativo. Por otro lado, en el desarrollo de los juegos el 50,67% se integró con facilidad al juego, 56% cumplió las reglas de manera sobresaliente, 66,67% concibió como sobresaliente el aprendizaje en el juego, 64% calificó para el progreso de las destrezas en sobresaliente y el 60% de los estudiantes sobresalió en la resolución de problemas. Sobre la percepción estudiantil el 80% tuvo conocimiento sobre el juego recreativo, 85,33% estuvo de acuerdo que los juegos recreativos fueron útiles en el aula, 70,67% mencionan que estos motivaron su aprendizaje, 60% que fomentaron su participación activa, 54,67% señalaron que los juegos mejoraron la relación con sus compañeros y 74,67% opinó que los juegos distraen y dificultan el proceso de aprendizaje. Se concluye que, las actividades que se emplearon como estrategia para aplicar el juego recreativo les ha permitido desarrollar algunas actitudes y valores de participación, cumplir reglas. Sin embargo, el educador debe de ser capacitado para que la aplicación de estos juegos genere aprendizajes significativos.

En Ecuador Quiroz (2024), en Ecuador investigó la importancia de la motricidad gruesa en niños de 6 a 10 años, se planteó como objetivo una revisión sistemática

de la importancia de trabajar la motricidad gruesa, la investigación fue no experimental de corte descriptivo, la población fue de 180 investigaciones sobre motricidad gruesa y la muestra de 25 publicaciones, como técnica se empleó el análisis de datos y como instrumento la ficha de análisis de datos. Como resultado se encontró que hay un ascenso en este tipo de investigación haciendo que se priorice la variable motricidad gruesa, pues de 45 investigaciones en el año 2019, estas se incrementaron a 72 en el año 2020-2021 y hubo un incremento significativo de 63 investigaciones sobre motricidad gruesa en el período de años 2022-2024. Se advierte que el empleo de métodos innovadores generó un incremento del 50% en la ejecución de trabajos sobre motricidad gruesa. La frecuencia recomendada para incorporación de actividades motoras fue de 3 días a la semana y la duración de la intervención entre 30 y 60 minutos. Se concluye que, la data cuantitativa analizada demostró categóricamente una estimulación sistemática desde programas de actividad física que si promueve el avance significativo en el desarrollo de la motricidad en los estudiantes mejorando además de la coordinación física su aprendizaje y aspecto socializante.

Antecedentes Nacionales

Entre los antecedentes nacionales se consultó a Guzmán (2024) con su tesis Motricidad gruesa y juegos motores en estudiantes de primer grado de primaria. Cuyo objetivo fue establecer la relación entre ambas variables que se estudian motricidad gruesa y juegos motores. La investigación tuvo enfoque cuantitativo, y su tipo fue básica bajo diseño no experimental transversal y correlacional. La técnica para recabar información fue la observación y como instrumento la ficha de observación. La muestra establecida fue de 120 estudiantes. Los resultados indicaron que, 66,7% de estudiantes ejecutan siempre motricidad gruesa y 63,3% siempre participan en los juegos motores. Así mismo el 65% realizan siempre la actividad de coordinación psicomotriz; 43,3% efectúan siempre ejercicios de lateralidad. Se obtuvo una correlación Rho de Spearman de 0.956 considerada positiva y al además de significativa al nivel 0,01. Se concluye que, ambas variables tuvieron una estrecha dependencia determinando que una mejora en alguna de ellas provoca también la mejora en la otra.

También se consultó a Phillips (2022) con su tesis “La actividad física y su relación con la coordinación motora gruesa en los estudiantes del quinto ciclo del nivel primaria de la I.E. 1149 Sagrado Corazón de Jesús Cercado de Lima – UGEL Lima Metropolitana – 2019”, planteó como objetivo determinar la relación entre las variables: actividad física y coordinación motora gruesa ante los escolares del quinto ciclo del nivel primaria de la institución educativa N°1149 “Sagrado Corazón de Jesús”. La tipología corresponde a un diseño correlacional - no experimental, cuya población integra a los 108 estudiantes. Concluyendo que: Mediante el análisis de los parámetros de correlación Rho de Spearman se determinó que el parámetro de correlación fue de 0.632, lo que significa que la correlación es baja, pero se puede decir que la hipótesis específica es que existe relación entre actividad física y actividad física. I.E. Marcha en equilibrio de guardia para alumnos de 5° grado 1149 Sagrado Corazón de Jesús Cerca do Lima 2019.

También se consultó a Villalobos (2022), en su trabajo Juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños del nivel inicial, planteó el objetivo de hallar los juegos que potencian la motricidad gruesa a través de una investigación documentaria de tipo básica. Concluyó que, en la etapa de educación primaria, los juegos repercuten de manera positiva en la estabilidad y en la coordinación de movimientos, además de propiciar un entorno saludable tanto social como emocional. Asimismo, al moverse, saltar, caminar y correr los pequeños se tornan más activos y perfeccionan movimientos que más adelante facilitará su dominio de actividades superiores. Recomendó que la estimulación en edades tempranas es prioritaria si se desea fortalecer la psicomotricidad del niño.

También se consultó a Bazo y Tuesta (2022). Llevo a cabo una investigación sobre motricidad gruesa en estudiantes de quinto de primaria en una I.E de Los Olivos, con el objetivo de establecer los niveles de motricidad gruesa en alumnos del quinto de primaria. Esta tuvo enfoque cuantitativo, de tipo básica, el diseño fue no experimental, transversal con nivel descriptivo simple. La población y muestra fue de 151 y 30 estudiantes respectivamente. Como técnica se empleó la observación y como instrumento la ficha de observación. Los resultados establecieron que a nivel general la motricidad gruesa tuvo el nivel de logro de 56,67%, el 26,67% en proceso y 16.7% calificó en el nivel inicio. Respecto a la dimensión equilibrio el nivel

de logro fue de 63,3% y de 40% en la dimensión movimiento. Se concluye que la mitad de estudiantes no logró el desarrollo de la motricidad gruesa.

Asi mismo se consultó a Díaz (2023) quien realizó la investigación estimulación lúdica y coordinación motora gruesa en niños de una I.E de Trujillo, cuyo objetivo fue evaluar la relación entre la estimulación lúdica y la coordinación motora gruesa en niños. Se empleó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, el diseño de investigación fue no experimental de nivel correlacional descriptivo. La población y muestra fue de 150 y 30 niños respectivamente. Empleó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario. Obtuvo como resultado una correlación directa y significativa entre las variables con un coeficiente Rho de Spearman de $Rho = 0,530$. Se concluyó que la mejora de la estimulación lúdica permitirá también la mejora favorable de la coordinación motora gruesa.

En Huacho, el estudio de León (2021) desarrolló una investigación con el objetivo de mostrar que la gimnasia fortalece la motricidad gruesa en los estudiantes del 5to grado de primaria. Empleo el enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo correlacional, la población y muestra fue de 170 y 46 niños respectivamente, se obtuvo como resultado que entre las variables se halló una correlación directa y significativa de 0,785. Se concluye que existe una asociación entre la gimnasia y la motricidad gruesa en los niños de primaria, es decir que los ejercicios tomados también como elementos recreativo o juegos fortalecen este tipo de motricidad

Antecedentes locales

Se consultó a Olaya (2022) realizó la investigación, Nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de una institución educativa de Corrales " se centró en determinar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años. Utilizó un enfoque cuantitativo y descriptivo para describir, analizar y demostrar diversos resultados, interpretando los hechos y describiendo la variable de estudio en su nivel de manifestación. Se aplicaron técnicas específicas con instrumentos determinados, utilizando observación y fichas de observación. La población estudiantil fue de 72 alumnos, y la muestra 20 entre niños y niñas. El resultado indicó que el 95% de los niños presentan un nivel alto de motricidad gruesa. El 60% un nivel de

desplazamiento medio. El 100% un nivel medio de fuerza muscular y el 80% un nivel óculo podal bajo. La conclusión principal reveló que hay pocas actividades dedicadas que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa, con la mayoría en proceso de alcanzar dicho desarrollo. Esto sugiere la necesidad de más actividades, materiales y espacios para lograr niveles óptimos de desarrollo motriz.

III. MATERIALES Y METODOS

Hipótesis de investigación

Hipótesis General:

Hi: Los juegos recreativos se relaciona directamente con desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

Ho: Los juegos recreativos no se relaciona directamente con desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

Hipótesis específicas

HE1: Los juegos recreativos se relacionan directamente con el equilibrio de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

HE2: Existe relación directa entre los juegos recreativos y la coordinación física de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

HE3: Existe relación directa entre los juegos recreativos y la lateralidad de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

HE4: Existe relación entre directa los juegos recreativos y la habilidad motora de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

Definición de la variable

Variable 1: Juegos recreativos

Definición conceptual

Son actividades que, al considerar la comunicación y la interacción entre individuos, permite el desarrollo tanto emocional como afectivo. Se realizan libremente y permiten liberar tensiones y desarrollan la habilidad motriz, afectiva social y cognitiva (Pérez, et al., 2019)

Definición operacional

Es el desarrollo y desempeño en acciones motrices que puede medirse a través del juego motor, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción.

Variable 2: Motricidad gruesa

Definición conceptual

Son destrezas que requieren de acción muscular sincronizada para favorecer el equilibrio, rapidez y fuerza, lo que se evidencia al nacer el niño; es decir, que el individuo ejerce una coordinación instruccional desde el cerebro para efectuar los movimientos amplios de su cuerpo (Simbaña et al., 2022)

Definición operacional

Destrezas que requieren coordinación de los grandes músculos para efectuar una actividad física, se puede medir a través de Equilibrio, Coordinación física, Lateralidad y habilidad motora.

Operacionalización de variables.

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición
Juegos Recreativos	Son actividades que, al considerar la comunicación y la interacción entre individuos, permite el desarrollo tanto emocional como afectivo. Se realizan libremente y permiten liberar tensiones y desarrollan la habilidad motriz, afectiva social y cognitiva (Pérez, et al., 2019)	Es el desarrollo y desempeño en acciones motrices que puede medirse a través del juego motor, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción	Juego motor	• Acciones sencillas • Exploración	1,2,3,4,	Escala dicotómica
			Juego simbólico	• Actividades • Personajes	5,6,7,8	
			Juego de reglas	• Reglas establecidas • Creación de reglas	9,10, 11,12	
			Juego de construcción	• Básicos • Complejos	13,14,15,16	
Motricidad	Son destrezas que requieren de acción muscular sincronizada para favorecer el	Destrezas que requieren coordinación de los grandes músculos para efectuar	Equilibrio	• Mantiene equilibrio estático • Realiza desplazamientos • Ajusta postura corporal ante movimientos	1, 2, 3, 4, 5 y 6	Escala dicotómica

gruesa	equilibrio, rapidez y fuerza, lo que se evidencia al nacer el niño; es decir, que el individuo ejerce una coordinación instruccional desde el cerebro para efectuar los movimientos amplios de su cuerpo (Simbaña et al., 2022)	una actividad física, se puede medir a través de Equilibrio, Coordinación física, Lateralidad y habilidad motora.		pequeñas perturbaciones		
			Coordinación física	• Ejecuta tareas que necesitan sincronización ojo-mano • Controla la velocidad y dirección del movimiento corporal	7, 8, 9 10	
			Lateralidad	• Identifica y usa predominantemente un lado de su cuerpo • Diferencia derecha e izquierda en espacio y cuerpo • Realiza acciones cruzando la línea media del cuerpo	11, 12,13,14,15,16	
			Habilidad motora	• Ejecuta movimientos básicos de locomoción • Aplica fuerza y control en actividades motrices • Demuestra precisión y destreza en movimientos finos y gruesos.	17,18,19,20,21, 22	

Tipo y diseño de investigación

El enfoque de la investigación es cuantitativo, pues busca comprender una realidad a través de recolectar y analizar datos de naturaleza numérica con la finalidad de medirlos con precisión empleando herramientas estadísticas (Cross, 2024).

La investigación será de tipo básica, dado que la investigación permitirá obtención de información generada a partir de la relación de variables, para comprender mejor este comportamiento (Cherry, 2022).

Asi mismo se empleará como diseño de investigación el no experimental, pues en este no se efectuará ningún tipo de manipulación de variable alguna que se investiga. Solo se recoge su comportamiento es su estado natural, sin alterar contextos (Cattaneo, 2021). En este caso, el nivel de la investigación fue correlacional descriptiva, pues mostrará la relación entre las variables que se estudiarán (Mamani, 2021).

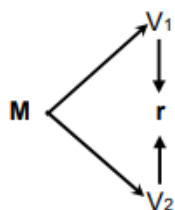
Esquema donde:

M : Muestra

r : Relación

V₁ : Juegos recreativos

V₂ : Motricidad gruesa



Población y muestra

La población está definida como todo elemento a la que se accede y que permiten agruparse según características comunes, son propias de un contexto específico en el que se desarrolla un estudio (Hernández y Coello, 2020). En este caso la población será de 141 estudiantes.

Tabla 2

Población estudiantil

Aula	Secciones	H	M	Total
Cuarto	A	14	13	27
Cuarto	B	14	9	23
Quinto	A	18	11	29
Quinto	B	12	17	29
Sexto	A	5	12	17
Sexto	B	7	9	16
Total		70	71	141

Tabla 3

Muestra estudiantil

Aula	Secciones	H	M	Total
Cuarto	A	14	13	27
Quinto	A	18	11	29
Sexto	A	5	12	17
Total		37	36	73

⁷Fuente: Dirección de la Institución educativa

Para este caso se elegirá una muestra a conveniencia del autor, es decir el muestreo será no probabilístico, pues se tomará en cuenta los estudiantes de la sección “A” de cuarto, quinto y sexto de primaria sin el empleo de técnica estadística alguna.

La muestra se define como una parte de la población que conserva sus características de esta población (Hernández y Coello, 2020). Para este caso se elegirá una muestra a conveniencia del autor, es decir el muestreo será no probabilístico, pues se tomará en cuenta los estudiantes de la sección A de cuarto, quinto y sexto de primaria sin el empleo de técnica estadística alguna. (Maldonado et al., 2023). La amuestra en este caso será de 73 estudiantes.

Criterios de inclusión

Se considerarán los estudiantes de las secciones A, del cuarto, quinto y sexto de primaria en la muestra de investigación, serán los estudiantes que asistan en forma regular a la institución, y cuyos padres den su consentimiento informado.

Criterios de Exclusión.

Se consideran a los estudiantes de otras aulas y secciones de primaria de la muestra de investigación, así mismo los estudiantes que muestren inasistencias continuas y aquellos que no deseen participar en la investigación.

Técnicas e instrumentos de recolección de la información

La técnica se describe como un procedimiento que permitirá concentrar la información más importante de una investigación (Hadi et al., 2023). En la presente investigación se empleará la observación como técnica, la misma que se entiende como aquella que logra la descripción, el registro y el análisis de comportamientos en variados contextos (Hadi et al., 2023).

Respecto al instrumento, este se define como una herramienta que se empleará en la obtención de datos del estudio, en el presente estudio se empleará la ficha de observación definida como un instrumento clave que permitirá el registro sistemático ante todo comportamiento en un entorno controlado (Hadi et al., 2023).

Procedimientos

Para llevar a cabo el presente estudio se tendrá en cuenta los siguientes aspectos: primero, se gestionará ante la autoridad de la institución educativa se brinde la autorización y facilidades para aplicar los instrumentos de recojo de información que se elaboraran en esta investigación. Asimismo, estos instrumentos serán validados por tres expertos (validez de contenido) que verificarán y aprobarán los criterios entre variable y dimensión; entre dimensión e indicador, entre indicador e ítem y entre el ítem y la opción de respuesta. Luego de la evaluación de expertos los resultados de estos, se someterán a la prueba V de Aiken. Dichos instrumentos se aplicarán a una muestra piloto de 15 estudiantes de una institución que posea la misma característica de la que se investigará. Para finalmente determinar la distribución normal de los datos y la prueba de fiabilidad alfa de Cronbach. Los padres, deberán aprobar el consentimiento informado para que sus hijos participen de esta investigación

Análisis de datos

Se realizará ante todo con la recopilación de los datos los que, se sistematizaran en una matriz Excel debidamente codificados. Se empleará la estadística descriptiva para efectuar cálculos de frecuencias y elaboración de gráficos de las variables y sus respectivas dimensiones. Y la estadística inferencial, para el cálculo de normalidad de datos en las variables investigadas con la finalidad de determinar el estadístico paramétrico (R de Pearson) o no paramétrico (Rho de Spearman) que se empleará, lo que permitirá finalmente el cálculo de las relaciones que se plantean en la investigación.

Aspectos éticos

Se considerará el mínimo riesgo, se adoptarán las medidas necesarias que reduzcan los riesgos que afectarán a los participantes durante la investigación, estos riesgos pueden ser físicos, sociales o psicológicos.

Se respetará los derechos de autoría de los investigadores y los lineamientos establecidos por la universidad. Para ellos se empleará el software Turnitin, lo que garantizará la autoría de la redacción de la investigación y lo comparará con una gran base de datos de textos para lograr identificar posibles coincidencias, fomentando la originalidad del estudio. Se respetará el anonimato de los participantes, sin divulgar datos recogidos de ellos.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla 4

Prueba de Normalidad

Pruebas de normalidad			
	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juegos Recreativos	,128	73	,005
Motricidad Gruesa	,122	73	,009

En la tabla se puede observar que la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov para las variables en estudio, provinieron de una distribución de datos que no es normal ($p > 0.05$). Esto sugirió que las variables investigadas deban ser procesadas a través del estadístico de correlación no paramétrico Rho de Spearman.

Objetivo general: Determinar la relación entre de los juegos recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

Tabla 5*Correlación Juegos recreativos y motricidad gruesa*

			Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Juegos recreativos	Correlación	,996**
		Si (bilateral)	,000
		N	73

Se puede observar en la tabla que, existe una correlación significativa ($p = 0.000 < 0,05$). Así mismo se encontró que, la Intensidad de la correlación fue positiva y con un alto grado de correlación, siendo el valor de Correlacion Rho de Spearman de 0.996. Desde este resultado se aceptó la hipótesis de investigación.

Objetivo específico 1: Identificar la relación entre los juegos recreativos y el equilibrio de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

Tabla 6*Correlación Juegos recreativos y equilibrio*

			Equilibrio
Rho de Spearman	Juegos recreativos	Correlación	,979**
		Si (bilateral)	,000
		N	73

En la tabla se aprecia que el nivel de significancia encontrado $p = 0,000$ es menor que 0,05. Por ello se admite la hipótesis formulada. La Correlacion se mostró, además, directa y con una alta correlación, como se demuestra con el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0,979$.

Objetivo específico 2: Identificar como se relacionan los juegos recreativos y la coordinación física de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

Tabla 7*Correlación Juegos recreativos y coordinación física*

			Coordinación física
Correlación			,955**
Rho de Spearman	Juegos recreativos	Si (bilateral)	,000
N			73

En la tabla se observa un p valor sig. (bilateral) menor al nivel de significancia 0.05; por ello se aceptó la hipótesis de investigación, además en la prueba de correlación Rho de Spearman aplicada a la muestra, se obtuvo un coeficiente de correlación de 0,955 siendo positiva y alta, por ello se aceptó la hipótesis de investigación

Objetivo específico 3: Evaluar la relación entre los juegos recreativos y la lateralidad de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

Tabla 8*Correlación Juegos recreativos y lateralidad*

			Lateralidad
Rho de Spearman	Juegos recreativos	Correlación	,980**
		Si (bilateral)	,000
		N	73

De la tabla se desprende que, existió para este caso una correlación significativa pues el valor p (Sig. bilateral) fue menor al nivel de significación 0,05; por lo que se aceptó la hipótesis de investigación. Así mismo la intensidad de la Correlación fue positiva y mostrando una alta correlación

Objetivo específico 4: Evaluar la relación entre los juegos recreativos y la habilidad motora de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

Tabla 9*Correlación Juegos recreativos y habilidad motora*

			Habilidad motora
Rho de Spearman	Juegos recreativos	Correlación	,972**
		Si (bilateral)	,000
		N	73

Se puede observar en la tabla que, la dimensión habilidad motora incide significativamente en los juegos recreativos, al nivel 0,01 ($p \text{ valor} = 0,000 < 0,05$). De igual forma la Correlacion resultó positiva y alta con un valor rho de Spearman de 0,972. Por ello se aceptó la hipótesis de investigación.

4.2. Discusión

Se desarrolló la siguiente discusión: Respecto al objetivo general se halló una alta correlación de 0,996 entre las variables en estudio juegos recreativos y motricidad gruesa, lo que quiere decir que la correlación resultó alta y significativa, lo que indica que un mayor nivel de juegos recreativos genera un mayor nivel de motricidad gruesa. Estos resultados coinciden plenamente con lo hallado por Guzmán (2024) en el Perú quien halló un Rho de 0,956 entre similares variables. Además, logra alinearse con los resultados de Villalobos (2022), quien encontró que los juegos recreativos tienen un efecto positivo en la estabilidad y coordinación de movimientos en estudiantes de primaria, además es factible que propicien entornos saludables en los aspectos tanto social como emocional. Desde la perspectiva de las teorías las coincidencias anteriores permiten validar la teoría constructivista de Piaget (1973), que logra afirmar que la actividad física tiene un efecto directo en el aprendizaje y en el desarrollo cognitivo, así como en la madurez biológica del infante.

Desde una perspectiva pedagógica se deduce que, estos resultados muestran coherencia con la naturaleza propia del juego, específicamente aquellos que involucran actividades de esfuerzo físico como correr, coordinar movimientos; dado que estas permiten generar la oportunidad frecuente que pone en práctica la habilidad motora gruesa.

Referente al objetivo específico 1, sobre la relación entre los juegos recreativos y el equilibrio de la motricidad gruesa, se encontró una correlación directa y significativa a través de la prueba no paramétrica de Rho de Spearman de 0,979 y significativa, lo que permite entender la existencia de una fuerte relación entre ambas variables. Lo que equivale a decir que, un incremento de mejora en los juegos recreativos provoca una mejora también en la dimensión de La variable motricidad gruesa, es decir el equilibrio estático la postura corporal ante los movimientos poseen la tendencia de relacionarse en forma eficiente con actividades del desarrollo y desempeño de las acciones motrices. Desde lo anterior se rechaza la hipótesis nula, aceptando la hipótesis específica 1 de investigación. Estos resultados son respaldados por Sánchez (2020) quien señala que en el niño

que ejerce actividad sobre su cuerpo muestra una favorable coordinación y equilibrio. Al respecto Párraga y Zambrano (2023), definen el equilibrio como lo que hace factible que el infante posea la capacidad de desplazarse siendo constante su postura firme sin que se afecte el equilibrio que ejerce coordinando con precisión todo movimiento de sus extremidades. Este aspecto lo corrobora Guevara y Mendoza (2022) quien menciona que debe lograrse en el infante una ideal estructuración motriz gruesa en las que se necesite habilidad en el equilibrio corporal, pues enfatizan que, solo así se logrará favorecer su desarrollo cognitivo del infante, desde este aspecto se generará más confianza en su movimiento y aumentará su capacidad de análisis determinando sus beneficios. En tal sentido, desde lo referido anteriormente y efectuando el análisis de este resultado, se confirma que mientras mejor implementados se encuentren para su práctica los juegos recreativos se favorecerá el desarrollo del equilibrio en los niños.

En cuanto al objetivo específico 2 sobre la relación entre los juegos recreativos y la coordinación física de la motricidad gruesa, se encontró que el valor calculado rho de Spearman de 0,955 considerado alto y significativo. Esto quiere decir que existe una estrecha y consistente relación entre ambas, dada en que se ha experimentado por parte de los niños una ejecución de tareas bajo sincronización y control del movimiento corporal. Por ello, desde lo señalado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 2 de investigación. Estos resultados, se respaldan en lo indicado por Moreira y Mestre (2023) cuando señalan que es aquí donde actúa la capacidad coordinante y de control del músculo y nervio del infante bajo la práctica del juego pues, esta constituye una de las herramientas clave y significativa en el desarrollo infantil bajo interacción específica con el entorno. Quiroz (2024) lo corrobora, al hallar que, una estimulación sistemática basada en actividades físicas debidamente programadas promueve de manera significativa el desarrollo de la motricidad mejorando la coordinación física, su aprendizaje y el aspecto social. Piaget indicó así mismo que, este avance logra fortalecer el proceso cognitivo del niño, y que este es el inicio para las actividades de esta naturaleza que realice logren favorecer algunos aspectos para que pueda memorizar, concentrarse mejor y tener una adecuada atención. En todo caso los resultados anteriores evidencian que, cuanto mejor estructurados se encuentren los juegos recreativos

considerándolas características del niño, mejor resultado se tendrá en su coordinación física como elemento dimensional de la motricidad gruesa.

Por su parte en lo que respecta al objetivo específico 3, sobre la relación entre los juegos recreativos y la lateralidad de la motricidad gruesa se halló un alto coeficiente de correlación de $\rho = 0,980$, además resultó significativo. Ello indica una evidente asociación fuerte entre la variable juegos recreativos y la dimensión lateralidad de la variable motricidad gruesa, esto quiere decir que la identificación y el uso predominante del cuerpo del niño así como la diferenciación de lados y espacios tienden a relacionarse con los juegos motor, simbólico, de regla y de construcción, lo que ha permitido en el niño un desenvolvimiento adecuado en las actividades de su área académica. De acuerdo a lo expuesto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 3 de investigación, Estos resultados hallados, son coincidentes con los hallados por Guzmán (2024), quien halló que casi la mitad de los estudiantes efectúan siempre los ejercicios de lateralidad, Es factible que los niños al participar activamente durante los juegos bajo normas, ha flexibilizado su participación y su sentido de responsabilidad, explorando sus destrezas o capacidades encauzándolos para la creación de entornos favorables en el proceso de enseñanza-aprendizaje potenciando sus habilidades primordiales (Gonzales et al., 2024). Dentro de estas capacidades han promovido la lateralidad, pues para alcanzar capacidades y destrezas en el juego han debido de haber efectuado la distinción y orientación en la ejecución de sus movimientos corporales tomando conciencia de cuando utilice el lado izquierdo o derecho según la actividad que realice (Burgos, et al., 2023). A partir de ello se puede establecer que, cuando el niño desarrolla su lateralidad logra favorecer su coordinación corporal, su orientación espacial y ejecutar en forma más precisa sus diversas actividades, entendiéndose que, esta habilidad se adquiere a través de un proceso en el que el infante puede lograr el fortalecimiento gradual del dominio y reconocimiento de su propio cuerpo. Así un niño que logra desarrollar en forma adecuada su lateralidad adquiere una mayor seguridad y autonomía en el control de sus movimientos.

Con referencia al objetivo específico 4, sobre la relación entre los juegos recreativos y la habilidad motora de la motricidad gruesa este valor de correlación fue alto y significativo de 0,972. También se puede evidenciar de estos resultados, una

estrecha asociación entre los juegos recreativos y la habilidad motora, esto indica que, los juegos recreativos han favorecido la práctica constante de movimientos corporales como correr, desplazarse saltar etc. Dichas actividades han permitido en el niño fortalecer su coordinación, equilibrio y agilidad, proporcionándole la oportunidad de que explore mucho más sus posibilidades motrices para mejorar su desempeño. De acuerdo con lo anterior se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 4 de investigación. Los resultados se respaldan en la teoría de del desarrollo cognitivo de Piaget (1975), cuando señala que el niño logra aprender en base a sus experiencias, la destreza de la habilidad motora que adquiera se da de acuerdo a su entorno y vivencia que el niño experimente. Desde este aspecto esta habilidad motora es considerada una capacidad condicional que se centra el empleo de los músculos y de la fuerza así como de control que tengan para el traslado de objetos hacia diferentes lugares (Sinchi et al., 2023). Por otro lado, es posible que los niños ante la actividad motora han mediado a través de complejos sistemas de coordinación. Pues estos son las que dirigen muchos segmentos corporales (Arufe, 2024).

V. CONCLUSIONES

1. En la investigación se halló entre las variables juegos recreativos y motricidad gruesa una correlación positiva y muy alta de 0,996, resultando esta además significativa estadísticamente ($p = 0.000 < 0,05$). Lo que indicó que toda mejora en los juegos recreativos repercute en una mejora en la motricidad gruesa.
2. Se evidenció una correlación positiva muy alta con significación estadística entre la variable juegos recreativos y la dimensión equilibrio en los estudiantes, pues se obtuvo un coeficiente Rho de Spearman de 0,979 y una significancia de $p = 0,000 < 0,05$. Lo que indicó que un mayor nivel de participación en el juego recreativo generará una mayor capacidad de equilibrio.
3. Se encontró una correlación positiva muy alta y significativa entre juegos recreativos y la dimensión coordinación física en los estudiantes El valor Rho de Spearman fue de 0,955 y la significancia $p = 0,000 < 0,05$. Ello indicó que los estudiantes que mostraron mayor nivel de participación en juegos recreativos tendieron a mostrar un mejor nivel de coordinación física.
4. Se halló una correlación positiva muy alta y significativa entre juegos recreativos y la dimensión lateralidad en los estudiantes El coeficiente Rho de Spearman fue de 0,980 y la significancia $p = 0,000 < 0,05$. Esto mostró que a mayor nivel de participación en juegos recreativos se evidenció un mejor nivel de lateralidad
5. Se encontró una correlación positiva muy alta y significativa entre juegos recreativos y la dimensión habilidad motora en los estudiantes El valor Rho de Spearman fue de 0,972 y la significancia $p = 0,000 < 0,05$. Lo que indicó que, los estudiantes que tuvieron mayor nivel de participación en juegos recreativos mejoraron el nivel de habilidad motora.

VI. RECOMENDACIONES

1. Al director, promover e incorporar de forma sistemática los juegos recreativos en las actividades en las que participan los escolares, suministrando materiales y espacios necesarios para su apropiada ejecución, para permitir el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes
2. A los docentes, fortalecer el equilibrio de los niños considerando y adaptando actividades a las características y necesidades de los niños durante las actividades académicas que planifican.
3. A los docentes, incorporar en forma planificada y constante juegos recreativos que logren favorecer el desarrollo de la coordinación física de los estudiantes, a través de actividades que involucren movimiento corporal, desplazamientos y ejercicios de coordinación.
4. A los docentes, adaptar un programa de actividades que fortalezcan la lateralidad de los niños según su edad, empleando estrategias lúdicas, activas y motivantes que permitan la evolución progresiva de la orientación y dominio corporal.
5. A los docentes, fortalecer a través de actividades la habilidad motora de los niños que impliquen la ejecución de movimiento corporal amplio en forma coordinada y controlada; demostrando el dominio de su cuerpo.

VII. REFERENCIAS

- Alp, B. y Top, E. (2020). Investigation of the Relation between the Level of Motor Skills And the Quality of Life in Turkish Children. *JTRM in Kinesiology*. 1(1), 15-21.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1269647.pdf>
- Arufe, V. (2024, enero 28). ¿Qué son las habilidades motrices y cuántas hay? Recuperado de
<https://victorarufe.es/que-son-las-habilidades-motrices-y-cuantas-hay/>
- Ávila Guamán, D. E., & Cazarez Valdiviezo, J. L. (2024). Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 2 a 3 años: Early stimulation in the development of gross motor skills in children aged 2 to 3 years. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(2), 1859 – 1873.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1992>
- Banchon, J., & Cuvo, D. (2022). *Actividades recreativas y su incidencia en la motricidad gruesa en niños de 7 a 9 años del Centro Deportivo Campo Elías del cantón Montalvo de la provincia de los Ríos* [Tesis de pregrado, universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador]
- Bazo, J. D., & Tuesta, M. (2024). *Nivel de motricidad gruesa en estudiantes del quinto grado de primaria de una institución educativa de Los Olivos, 2024* [Trabajo académico para obtener el título de Segunda Especialidad en Educación Física y Deporte, Universidad César Vallejo].
- Benítez, M. A., Díaz, A. V., Justel, N. (2023). Influencia del contexto en el desarrollo cognitivo infantil: revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 1-27. Obtenido de
<http://dx.doi.org/10.11600/rlcsnj.21.2.5321>
- Bernate, J., Fonseca, I., & Babativa, H. (2023). Revisión sistemática de las estrategias didácticas en la Educación Física para el desarrollo de habilidades motrices. *Ciencia y Deporte*, 8(1), 16-31.
<http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2023.v8.no1.002>
- Buenaventura, A., & Ávila, J. (2022). Espacios recreativos y el rendimiento en el proceso de la enseñanza – aprendizaje. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB*, 26(2), 303-326. doi:10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1701

- Burgos, J. V., Salgado, A. P., Padilla, G. S., Gómez, L. L. (2023). Evaluación de la motricidad gruesa en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Santa Lucía. *GADE: Revista Científica*, 3(4), 65-88. Obtenido de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/245>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 78–86.
- Cantor, M., & Medina, M. (2020). *Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer la autoestima*. Recuperado el 08 de Enero de 2022, de: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3466/Cantor_Medina_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=
- Castillo Rivera, M. (2021). *Los juegos de construcción y su relación con el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en niños*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión] Repositorio Institucional. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5746/Marcia,%20CASTILLO%20RIVERA.pdf>
- Cattaneo (2021) Regression Discontinuity Designs. *Annual Review of Economics*, 13, 521–554. <https://doi.org/10.1146/annurev-economics-080720-092123>
- Chávez, S. (2018). *Propuesta juegos simbólicos y autoestima en estudiantes de 4 años del jardín N°072, Celendín*. Recuperado el 15 de agosto de 2021, de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12949/Tesis_62605.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cherry, K. (2022). *Basic Research in Psychology*. Verywellmind. <https://www.verywellmind.com/what-is-basic-research-2794876>
- Cross, E. (2024). *What Is Quantitative Research? Definition, Methods & Examples*. Research Prospect. Recuperado de <https://www.researchprospect.com/quantitative-research/>
- Díaz Romero, Y. M. (2023). *Estimulación lúdica y coordinación motora gruesa en niños de una Institución Educativa, Trujillo- 2023* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
- Flores, E. (2023). *Estado de desarrollo motor de estudiantes de primaria* Santiago, Chile.

- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2012). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Gavilanes, M., Ponce, K., González, L., & Nieve, O. (2023). Importancia de la Educación Física para potenciar la motricidad gruesa en Educación Inicial. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(300), 147-169. <https://n9.cl/6zoxc>
- Gil-Madróna, P., Pascual-Francés, L., Jordá-Espi, A., Mujica-Johnson, F., & Fernández-Revelles, A. B. (2020). Affectivity and Motor Interaction in Popular Motor Games at School. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 139, 42-48. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)
- González Romero, L., Burgos Mendieta, D. J., Moran González, M. de L., & Miranda Moreira, J. K. (2024). Juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica (Recreational games and their impact on the teaching-learning process in Basic Education students). *Retos*, 58, 528-533. <https://revistaretos.org/index.php/retos/article/view/107272>
- Guevara, G. M., Mendoza, H. D. (2022). Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia. *Revista Observatorio del deporte*, 36- 49. Obtenido de <https://revistaobservatoriodeldeporte.cl/index.php/odep/article/view/277/245>
- Guzmán, J. (2024). *Motricidad gruesa y juegos motores en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Ollantay San Juan de Miraflores* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima]
- Hadi, M., Huayta, F., Rojas, C. & Arias, L. (2023). *Metodología de la Investigación: Guía para el proyecto de tesis. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú*. doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Hernández R. y Coello, S. (2020). *El proceso de investigación científica*. Cuba: Editorial Universitaria, Disponible en: <https://books.google.com.pe/books?id=tX71DwAAQBAJ>
- Illinois Early Learning. (26 de Marzo de 2022). *Pensamiento simbólico*. Obtenido de: <https://illinoisearlylearning.org/es/ielg/symbolic-sp/>
- INFOBAE. (2023). *Siete de cada diez peruanos sufren de exceso de peso, advierte el MINSA* [en línea]. Disponible en:

<https://www.infobae.com/peru/2023/03/06/siete-de-cada-diezperuanos-sufre-de-exceso-de-peso-advierde-el-minsa/>

Jaramillo, C. (2021). *Las actividades recreativas en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 a 8 años con vih de la fundación Redima de la ciudad de Guayaquil*. Recuperado el 25 de octubre de 2021, de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4276/1/TM-ULVR-0275.pdf>

León, C. (2021). *Gimnasia básica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E.P.* [Tesis Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/5629>

Maldonado Bolívar, F., Álvarez Ochoa, R., Maldonado Córdova, P., Cordero Cordero, G. Y Capote Llanares, M. (2023). *Metodología de la investigación: De la teoría a la práctica*. Argentina: Puerto Madero Editorial, 2023. Disponible en: <https://puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/pmea/catalog/book/24>

Mamani, Y. (2021). *Introducción a la metodología de la investigación en salud [en línea]. Manual docente. Bolivia: Universidad Mayor de San Simón, 2021*. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/353246749_INTRODUCCION_A_LA_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_2021 [Consulta: 5 abril 2025].

Márquez, L. (2022). *Motricidad gruesa; Blog, Mundo primaria*. <https://www.mundoprimaria.com/blog/motricidad>

Martínez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Revista Pediátrica Atención Primaria*, 21, 227-229. <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-227.pdf>

Medina, M., & Espinoza, B. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la IEI N° 02 Marpia Inmaculada, Abancay-2018*. Recuperado el 08 de noviembre de 2021, de http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/969/T_0606.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mendoza, A., & Gañán, M. (2022). Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar. *Revista Criterios*, 29(2), 76-88.

- Mickelson, E., y Zwicker, J. (2021). Assessment, diagnosis, and management of developmental coordination disorder. *Pediatrics & child health*, 26(6), 375-378.
<https://cps.ca/en/documents/position/developmental-coordinationdisorder>
- MINEDU (2023). *La Psicomotricidad*. Perú. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/lapsicomotricidad.pdf>
- MINEDU (2022, 17 setiembre). *Decreto Supremo N° 014-2022 MINEDU. Aprueba la Política Nacional de Actividad Física, Recreación, Deporte y Educación Física – PARDEF*. Diario oficial El Peruano. Pag 25 – 34
- Moreira, L. F., Mestre, G. U. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), 1151-1174. Obtenido de <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/505>
- Olaya, L. (2022). *Nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°002 “Santa Rosa de Lima”- Corrales, 2022* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Tumbes]
- Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., & Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>
- Párraga, Q. A., Zambrano, A. J. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar*, 7(1), 2431-2451. Obtenido de <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/272>
- Phillipps Decourt, C. A. (2022). *La actividad física y su relación con la coordinación motora gruesa en los estudiantes del quinto ciclo del nivel primaria de la I.E. 1149 Sagrado Corazón de Jesús Cercado de Lima – UGEL Lima Metropolitana – 2019* [Tesis de Maestría, universidad Nacional Mayor de San Marcos]
- Pham, V., Wawrzyniak, S., Cichy, I., Bronikowski, M. y Rokita, A. (2021). El programa BRAINballs mejora las habilidades motoras gruesas de los alumnos de escuela primaria en Vietnam. *Revista Internacional de*

Investigación Ambiental y Salud Pública. 18(3):1290.
<https://doi.org/10.3390/ijerph18031290>

Pérez, J. & Merino, M. (2022). *Movimiento - Qué es, definición, ejemplos y en la música*. Recuperado de:

<https://definicion.de/movimiento/#:~:text=Movimiento%20es%20la%20acci%C3%B3n%20y,cambian%20de%20posici%C3%B3n%20o%20lugar.>

Pérez, L., Delgado, V., Lucas, C., Saulo, J. y Cedeño, V. (2019). *Optimizando el equilibrio motriz y estático de niños y niñas de educación básica del cantón Manta; el aporte de los juegos recreativos*. En J. Villafuerte, B. Moreira, K. Ponce, y A. Rodríguez (Eds.), 4tas Jornadas de investigación, innovación y desarrollo (pp. 9-15). Ediciones Uleam. <https://bit.ly/3nw0hzE>

Phillipps, Carlos (2022). *La actividad física y su relación con la coordinación motora gruesa en los estudiantes del quinto ciclo del nivel primaria de la I.E. 1149 Sagrado Corazón de Jesús Cercado de Lima – UGEL Lima Metropolitana – 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Mayor de San Marcos]

Piaget, J. (1973). *La representación del Mundo en el Niño*. Madrid: Morata.

Piaget, J. (1975). *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Madrid: Siglo XXI de España. Editores S.A. Obtenido de
http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf

Plumb, M., Hands, B., McIntyre, F. y Timler, A. (2020). Self-report motor competence in adolescents aged 12-18 years in regional and rural Victoria (Australia). *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 92(3), 388–398
<https://doi.org/10.1080/02701367.2020.1739606>

Quiroz, J. (2025). *Importancia de la motricidad gruesa en la actividad física de niños de 6 a 10 años: revisión sistemática*. [Tesis de Pregrado, Universidad Central del Ecuador].
<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/597a2573-3d17-40ce-9e33-fc1a109e988d>

Rashta, E. (2022). *Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo, Chimbote]

Reyes, A. (2022). *Del juego al juego cooptado. De los clásicos a la literatura*

- moderna. *Enramado*, 18(1). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/2654/265472214015/>
- Rimascca Rodríguez, I. K., Jara Valverde, G. M., & Contreras Almanza, C. A. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. Zenodo. Revista *InveCom*, 5 (4), 1-11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433>
- Rosas R. (2015). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires Argentina: Editorial Miño y Dávila.
- Ruiz, L., & Palomo, M. (2015). *Desarrollo motor infantil: Fundamentos teóricos y aplicación educativa*. Editorial Graó.
- Sánchez, A. (2022). *El Juego social: refuerza las habilidades sociales de los niños*, Blog. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juego-social.html>
- Silva, M., Guzmán, N., Silva, E., & Altamirano, S. (2024). Análisis de la calidad de la enseñanza de la expresión corporal y la motricidad en la Educación Inicial: Una revisión sistemática. *Ciencia y Educación*, 5(7), 24-39. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12720993>
- Simbaña, M., González-Romero, M., Merino, C. y Sanmartín-Lazo, D. (2022). La expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 6 (12), 25-40. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/564/5642830003/html/>
- Sinchi, D. L., Machado, R. F., Guampe, F. V., Viteri, B. S. (2023). Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el primer año de educación básica. *Polo del conocimiento*, 8(7), 219-239. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5783>
- Torres, J. (2019). Importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en la educación primaria. *Revista de Educación Física y Deportes*, 38(2), 45–53.
- Tripero, A. (18 de marzo de 2017). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. Obtenido de Innova BUCM: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learninginnova/6/art431.php#.YhZmGjFByUk>
- Viera, E. (2021). *La kinestésia y el desarrollo motriz grueso en estudiantes de*

secundaria del colegio Jorge Chávez. [Tesis de Universidad Católica De Trujillo, Benedicto XVI].

<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c90e2241-efda-4c61-acef-8c5e07398f65/content>

Villalobos, S. (2022). *Juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños del nivel inicial*. [Tesis de Segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7058a6c3-7f73-48db-a896-6a8b45f9eed7/content>

Vroom, V. H. (1964). *Work and motivation*. Wiley & Sons.

Wang, L. y Wang, L. (2024). Relationships between Motor Skills and Academic Achievement in School-Aged Children and Adolescents: A Systematic Review. *Children.*, 11(3), 33-63.

<https://www.mdpi.com/2227-9067/11/3/336>

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de consistencia

TITULO: Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en Estudiantes del nivel Primaria en una Institución Educativa de Tumbes, 2026

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA				
Principal	General	General	Variable 1: Juegos Recreativos				
			Dimensione s	Indicadores	Instrumento	Ítems	Escala de valoració n
Problema general ¿De qué manera los juegos recreativos se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de nivel primaria de una institución educativa de Tumbes, 2026?.	Determinar la relación entre de los juegos recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026.. Objetivos específicos: Objetivo específico 1: Identificar la relación entre los juegos recreativos y el equilibrio de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026.	Hi: Los juegos recreativos se relaciona directamente con desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026. H0: Los juegos recreativos no se relaciona directamente con desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026. Hipótesis específicas recreativa está directamente relacionada con el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de nivel primaria de una institución educativa de Tumbes, 2026. Ho: La participación recreativa no está directamente relacionada con el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de nivel primaria de una institución educativa de Tumbes, 2026 HE1: Los juegos recreativos se relacionan	Juego motor	• Acciones sencillas • Exploración	Ficha de observación	1,2,3,4,	Escala Dicotómica Si=1 No = 0
			Juego simbólico	• Actividades • Personajes		5,6,7,8	
			Juego de reglas	• Reglas establecidas • Creación de reglas		9,10,11,12	
			Juego de construcción	• Básicos • Complejos		13,14,15,16	
			Variable 2: Motricidad Gruesa				

¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la coordinación física de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026?, ¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la lateralidad de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026?, ¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la habilidad motora de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026?,	Objetivo específico 2: Identificar como se relacionan los juegos recreativos y la coordinación física de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026.	directamente con el equilibrio de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026.	Equilibrio	• Mantiene equilibrio estático • Realiza desplazamientos • Ajusta postura corporal ante movimientos pequeñas perturbaciones	Ficha de observación	1, 2, 3, 4, 5 y 6	Escala de Likert Nunca= 1 Casi nunca= 2 A veces= 3 Casi siempre= 4 Siempre= 5
	Objetivo específico 3: Evaluar la relación entre los juegos recreativos y la lateralidad de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026.	HE2: Existe relación directa entre los juegos recreativos y la coordinación física de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026.	Coordinación física	• Ejecuta tareas que necesitan sincronización ojo-mano • Controla la velocidad y dirección del movimiento corporal		7, 8, 9, 10	
	Objetivo específico 4: Estimar la relación entre los juegos recreativos y la habilidad motora de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026.	HE3: Existe relación directa entre los juegos recreativos y la lateralidad de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026.	Lateralidad	• Identifica y usa predominantemente un lado de su cuerpo • Diferencia derecha e izquierda en espacio y cuerpo • Realiza acciones cruzando la línea media del cuerpo		11, 12, 13, 14, 15, 16	
		HE4: Existe relación entre directa los juegos recreativos y la habilidad motora de la motricidad gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2026.	Habilidad motora	• Ejecuta movimientos básicos de locomoción • Aplica fuerza y control en actividades motrices • Demuestra precisión y destreza en movimientos finos y gruesos.		17, 18, 19, 20, 21, 22	

MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA																						
Tipo de estudio: - Investigación básica - Enfoque cuantitativo - Diseño correlacional Diseño del estudio: - Diseño no experimental de corte transversal  Donde: M = La muestra se conforma por los estudiantes de 4º, 5º y 6º del nivel Primaria. O₁ = Variable Juegos Recreaativos. O₂ = Variable Motricidad gruesa r = Relación entre las variables de estudio O₁ o O₂.	❖ MUESTRA. Está conformada por 73 estudiantes del nivel Primario de una Institución Educativa Tumbes, 2025. ❖ <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Secciones</th><th colspan="2">Sexo</th><th rowspan="2">TOTAL</th></tr> <tr> <th>Hombres</th><th>Mujeres</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cuarto</td><td>14</td><td>13</td><td>27</td></tr> <tr> <td>Quinto</td><td>18</td><td>11</td><td>29</td></tr> <tr> <td>sexto</td><td>5</td><td>12</td><td>17</td></tr> <tr> <td></td><td>37</td><td>36</td><td>73</td></tr> </tbody> </table>	Secciones	Sexo		TOTAL	Hombres	Mujeres	Cuarto	14	13	27	Quinto	18	11	29	sexto	5	12	17		37	36	73	❖ TÉCNICA: Observación ❖ INSTRUMENTO: Ficha de observación para medir la relación entre las variables Juegos Recreativos y Motricidad Gruesa en estudiantes del nivel primario en una I.E. Tumbes, 2025... ÁMBITO DE APLICACIÓN: Estudiantes de 4º, 5º, y 6º grado del nivel Primario. ❖ FINALIDAD: Determinar si existe la relación entre los Juegos Recreativos y Motricidad Gruesa en estudiantes del nivel primario en una I.E. tumbes, 2025. CARACTERÍSTICAS: Para la recolección de datos, se elaboraron fichas de observación que permitirán el registro sistemático ante todo comportamiento en un entorno controlado (Hadi et al., 2023). La variable Juegos Recreativos y Motricidad Gruesa se operacionalizaron en 4 dimensiones respectivamente. La ficha de observación para juegos recreativos consto de 16 ítem con respuesta dicotómica y para motricidad gruesa 22 ítems también con respuesta dicotómica	❖ Análisis descriptivo. La información recogida a través del cuestionario, se organizará de manera lógica e imparcial en una matriz de datos utilizando el Programa Microsoft Office Excel 2019. Al ordenar la información será posible crear figuras y tablas estadísticas que se basen en los objetivos establecidos en este estudio. Esto facilitará la comprensión e interpretación de los datos. ❖ Análisis inferencial. Para examinar los resultados se utilizará el Software SPSS Ver. 22, se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, cuyo valor determinará si la distribución tiene un comportamiento normal o no, y se elegirá la prueba de hipótesis paramétrica o no paramétrica.
Secciones	Sexo		TOTAL																						
	Hombres	Mujeres																							
Cuarto	14	13	27																						
Quinto	18	11	29																						
sexto	5	12	17																						
	37	36	73																						

Anexo 2 Fichas de observación

Ficha de observación para Juegos recreativos

Estimado(a) docente la presente ficha de observación tiene como propósito medir la variable juegos recreativos en una institución educativa. Los datos obtenidos se emplearán con fines de estudios académicos, estos se mantendrán en el anonimato.

A continuación, se muestran ítems los cuales usted deberá responder cada una escribiendo una equis (x) en la opción que considere apropiada según la siguiente escala de valoración.

Gracias

Escala de valoración:

SI	NO
1	0

N°	Ítem	Escala de respuesta	
		Si	No
	Dimensión: JUEGO MOTOR		
	Indicador: Acciones sencillas		
1	Participa activamente en juegos de persecución durante las actividades físicas.		
2	Participa con disposición en juegos que requieren seguir un ritmo corporal o musical.		
	Indicador: Exploración		
3	Explora libremente el espacio de juego desplazándose por diferentes zonas del ambiente.		
4	Prueba distintas maneras de interactuar con los objetos de juego, buscando nuevas posibilidades de uso.		
	Dimensión: JUEGO SIMBÓLICO		
	Actividades		
5	Interactúa en juegos donde asume el rol de un personaje deportivo dentro de una competencia.		
6	Representa oficios o actividades laborales durante juegos simbólicos.		
	Personajes		
7	Participa en juegos que requieren el uso de disfraces o accesorios representativos.		
8	Imita gestos, acciones o comportamientos en juegos de imitación.		
	Dimensión: JUEGO DE REGLAS		
	Indicador: Reglas establecidas		
9	Participa en el juego de la rayuela (salto mundo) siguiendo las reglas establecidas.		
10	Participa en juegos tradicionales como las canicas.		

	Indicador: Creación de reglas		
11	Interviene en juegos de salón, como el ajedrez, cuando son propuestos.		
12	Participa en el juego del escondite respetando turnos y reglas.		
	Dimensión: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN		
	Indicador: Básicos		
13	Modifica o adapta algunas características del juego para mejorar la actividad.		
14	Participa en juegos cooperativos que implican construir pirámides humanas.		
	Indicador Complejos		
15	Interviene en juegos que consisten en armar y desarmar objetos o estructuras.		
16	Participa activamente en juegos que requieren trabajo en grupo.		

Variable	Nivel	Rango
Juegos recreativos	Alto	12 -16
	Regular	6 - 11
	Bajo	0 - 5

La variable juegos recreativos se evalúa mediante un puntaje total que oscila entre 0 y 16, obtenido a partir de la suma de ítems dicotómicos. Para su interpretación, se establecieron tres niveles: bajo (0–5 puntos), regular (6–11 puntos) y alto (12–16 puntos).

El baremo fue construido mediante la distribución del rango total de puntajes en tres niveles de amplitud similar, permitiendo una clasificación equilibrada de la variable.

Ficha de observación de motricidad gruesa

Estimado(a) docente la presente ficha de observación tiene como propósito medir la motricidad gruesa en una institución educativa. Los datos obtenidos se emplearán con fines de estudios académicos, estos se mantendrán en el anonimato.

A continuación, se muestran ítems los cuales usted deberá responder cada una escribiendo una equis (x) en la opción que considere apropiada según la siguiente escala de valoración.

Gracias

Escala de valoración:

SI	NO
1	0

N°	Ítem	Escala de respuesta	
		Si	No
	Dimensión: EQUILIBRIO		
	Indicador: Mantiene equilibrio estático		
1	Permanece sobre un pie durante al menos 5 segundos sin perder estabilidad.		
2	Mantiene el equilibrio con los brazos extendidos por algunos segundos.		
	Indicador: Realiza desplazamientos		
3	Camina en línea recta colocando un pie delante del otro sin tambalear.		
4	Da al menos 10 pasos rectos manteniendo estabilidad postural.		
	Indicador: Ajusta postura corporal ante movimientos o pequeñas perturbaciones.		
5	Mantiene la postura frente a un empujón suave sin caerse.		
6	Recupera el equilibrio rápidamente después de un movimiento brusco.		
	Dimensión: COORDINACIÓN FÍSICA		
	Indicador: Ejecuta tareas que requieren sincronización ojo-mano		
7	Atrapa una pelota lanzada hacia él/ella.		
8	Lanza una pelota hacia un objetivo con precisión.		
	Indicador: Controla la velocidad y dirección del movimiento corporal		
9	Corre en zigzag manteniendo el control corporal.		
10	Cambia de dirección rápidamente mientras camina o corre.		
	Dimensión: LATERALIDAD		
	Indicador: Identifica y usa predominantemente un lado de su cuerpo		
11	Usa preferentemente una mano para dibujar o escribir.		
12	Emplea un pie dominante para patear una pelota.		

	Indicador: Diferencia derecha e izquierda en espacio y cuerpo		
13	Señala correctamente su mano derecha o izquierda.		
14	Realiza giros hacia la derecha o izquierda según indicación.		
	Indicador: Realiza acciones cruzando la línea media del cuerpo.		
15	Toca con la mano derecha el pie izquierdo (y viceversa).		
16	Cruza un brazo sobre el cuerpo para alcanzar el lado opuesto.		
	Dimensión: HABILIDAD MOTORA		
	Indicador: Ejecuta movimientos básicos de locomoción		
17	Corre sin tropezar ni perder el control.		
18	Salta hacia adelante y aterriza con estabilidad.		
	Indicador: Aplica fuerza y control en actividades motrices		
19	Lanza una pelota con fuerza adecuada y precisión.		
20	Regula la fuerza al empujar o manipular objetos.		
	Indicador: Demuestra precisión y destreza en movimientos finos y gruesos.		
21	Recoge objetos pequeños con destreza manual.		
22	Coordina brazos y piernas en actividades físicas variadas.		

Baremo

Variable	Nivel	Rango
Motricidad gruesa	Alto	16 - 22
	Medio	8 - 15
	Bajo	0 - 7

La variable motricidad gruesa se evalúa mediante un puntaje total que oscila entre 0 y 22, obtenido a partir de la suma de los ítems del instrumento. Para su interpretación, se establecieron tres niveles: bajo (0–7 puntos), medio (8–15 puntos) y alto (16–22 puntos).

El baremo fue establecido mediante la distribución del rango total de puntajes en tres niveles de amplitud similar, permitiendo una clasificación equilibrada de la variable motricidad gruesa.

Anexo 3 Prueba de fiabilidad alfa de Cronbach

N°	V1: Juegos Recreativos															
	Juego motor				Juego símbolo				Juego Reglas				Juego Construcción			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
5	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0
8	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
9	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
11	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
12	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
13	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0
14	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,871	16

N°	V2: Motricidad Gruesa																							
	Equilibrio						Coordinación física					Lateralidad						Habilidad motora						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0		
3	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0		
4	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
5	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1		
6	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0		
7	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0		
8	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1		
9	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1		
10	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0		
11	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0		
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0		
13	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1		
14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1		
15	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0		

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,850	22

Anexo 4 Validación de instrumentos

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (ficha de observación en estudiantes de primaria) que permitirá recoger la información en la presente investigación: “Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de Tumbes, 2025. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Matriz de validación de Ficha de Observación sobre Juegos Recreativos

Objetivo: Determinar la relación entre de los juegos recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

N°	Item	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observaciones
	Dimensión: JUEGO MOTOR	1	1	1	1	
	Indicador: Acciones sencillas	1	1	1	1	
1	Participa activamente en juegos de persecución durante las actividades físicas.	1	1	1	1	
2	Participa con disposición en juegos que requieren seguir un ritmo corporal o musical.	1	1	1	1	
	Indicador: Exploración	1	1	1	1	
3	Explora libremente el espacio de juego desplazándose por diferentes zonas del ambiente.	1	1	1	1	
4	Prueba distintas maneras de interactuar con los objetos de juego, buscando nuevas posibilidades de uso.	1	1	1	1	
	Dimensión: JUEGO SIMBÓLICO	1	1	1	1	
	Actividades	1	1	1	1	
5	Interactúa en juegos donde asume el rol de un personaje deportivo dentro de una competencia.	1	1	1	1	
6	Representa oficios o actividades laborales durante juegos simbólicos.	1	1	1	1	
	Personajes	1	1	1	1	
7	Participa en juegos que requieren el uso de disfraces o accesorios representativos.	1	1	1	1	
8	Imita gestos, acciones o comportamientos en juegos de imitación.	1	1	1	1	
	Dimensión: JUEGO DE REGLAS	1	1	1	1	
	Indicador: Reglas establecidas	1	1	1	1	

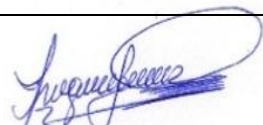
9	Participa en el juego de la rayuela (salto mundo) siguiendo las reglas establecidas.	1	1	1	1	
10	Participa en juegos tradicionales como las canicas.	1	1	1	1	
	Indicador: Creación de reglas	1	1	1	1	
11	Interviene en juegos de salón, como el ajedrez, cuando son propuestos.	1	1	1	1	
12	Participa en el juego del escondite respetando turnos y reglas.	1	1	1	1	
	Dimensión: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	1	1	1	1	
	Indicador: Básicos	1	1	1	1	
13	Modifica o adapta algunas características del juego para mejorar la actividad.	1	1	1	1	
14	Participa en juegos cooperativos que implican construir pirámides humanas.	1	1	1	1	
	Indicador Complejos	1	1	1	1	
15	Interviene en juegos que consisten en armar y desarmar objetos o estructuras.	1	1	1	1	
16	Participa activamente en juegos que requieren trabajo en grupo.	1	1	1	1	

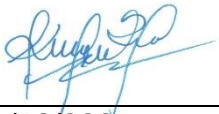
Matriz de validación de Ficha de Observación sobre Motricidad Gruesa

Objetivo: Determinar la relación entre de los juegos recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.

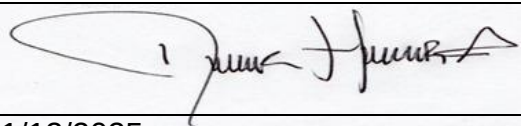
N°	Item	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observaciones
	Dimensión: EQUILIBRIO	1	1	1	1	
	Indicador: Mantiene equilibrio estático	1	1	1	1	
1	Permanece sobre un pie durante al menos 5 segundos sin perder estabilidad.	1	1	1	1	
2	Mantiene el equilibrio con los brazos extendidos por algunos segundos.	1	1	1	1	
	Indicador: Realiza desplazamientos	1	1	1	1	
3	Camina en línea recta colocando un pie delante del otro sin tambalear.	1	1	1	1	
4	Da al menos 10 pasos rectos manteniendo estabilidad postural.	1	1	1	1	
	Indicador: Ajusta postura corporal ante movimientos o pequeñas perturbaciones.	1	1	1	1	
	Mantiene la postura frente a un empujón suave sin caerse.	1	1	1	1	
5	Recupera el equilibrio rápidamente después de un movimiento brusco.	1	1	1	1	
6	Dimensión: COORDINACIÓN FÍSICA	1	1	1	1	
	Indicador: Ejecuta tareas que requieren sincronización ojo-mano	1	1	1	1	
7	Atrapa una pelota lanzada hacia él/ella.	1	1	1	1	
8	Lanza una pelota hacia un objetivo con precisión.	1	1	1	1	
	Indicador: Controla la velocidad y dirección del movimiento corporal	1	1	1	1	
9	Corre en zigzag manteniendo el control corporal.	1	1	1	1	

10	Cambia de dirección rápidamente mientras camina o corre.	1	1	1	1	
	Dimensión: LATERALIDAD	1	1	1	1	
	Indicador: Identifica y usa predominantemente un lado de su cuerpo	1	1	1	1	
11	Usa preferentemente una mano para dibujar o escribir.	1	1	1	1	
12	Emplea un pie dominante para patear una pelota.	1	1	1	1	
	Indicador: Diferencia derecha e izquierda en espacio y cuerpo	1	1	1	1	
13	Señala correctamente su mano derecha o izquierda.	1	1	1	1	
14	Realiza giros hacia la derecha o izquierda según indicación.	1	1	1	1	
	Indicador: Realiza acciones cruzando la línea media del cuerpo.	1	1	1	1	
15	Toca con la mano derecha el pie izquierdo (y viceversa).	1	1	1	1	
16	Cruza un brazo sobre el cuerpo para alcanzar el lado opuesto.	1	1	1	1	
	Dimensión: HABILIDAD MOTORA	1	1	1	1	
	Indicador: Ejecuta movimientos básicos de locomoción	1	1	1	1	
17	Corre sin tropezar ni perder el control.	1	1	1	1	
18	Salta hacia adelante y aterriza con estabilidad.	1	1	1	1	
	Indicador: Aplica fuerza y control en actividades motrices	1	1	1	1	
19	Lanza una pelota con fuerza adecuada y precisión.	1	1	1	1	
20	Regula la fuerza al empujar o manipular objetos.	1	1	1	1	
	Indicador: Demuestra precisión y destreza en movimientos finos y gruesos.	1	1	1	1	
21	Recoge objetos pequeños con destreza manual.	1	1	1	1	
22	Coordina brazos y piernas en actividades físicas variadas.	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de expertos	
Nombre del Instrumento	Ficha de observación para juegos recreativos
Objetivo del Instrumento	Determinar la relación entre de los juegos recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.
Nombres y apellidos del experto	Carlos Alberto Luque Ramos
Documento de Identidad	03584090
Años de experiencia en el área	25 años
Máximo Grado Académico	Doctor en Educación
Nacionalidad	Peruano
Institución	Instituto de Educación Superior Tecnológico Público "24 de Julio de Zarumilla
Cargo	Docente
Número telefónico	950 613 037
Firma	
Fecha	1/12/2025

Ficha de validación de juicio de expertos	
Nombre del Instrumento	Ficha de observación de motricidad gruesa
Objetivo del Instrumento	Determinar la relación entre de los juegos recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.
Nombres y apellidos del experto	Fabrizia del Aguila Allain de Rojas
Documento de Identidad	10585323
Años de experiencia en el área	20 años
Máximo Grado Académico	Doctora en Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Nacional de Tumbes
Cargo	Docente
Número telefónico	901419706
Firma	
Fecha	1/12/2025

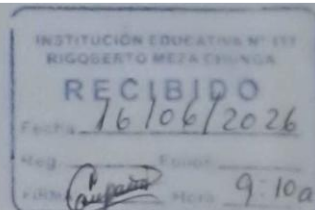
}

Ficha de validación de juicio de expertos	
Nombre del Instrumento	Ficha de observación para juegos recreativos
Objetivo del Instrumento	Determinar la relación entre de los juegos recreativos y desarrollo de la motricidad Gruesa en estudiantes de Primaria de una institución educativa Tumbes, 2025.
Nombres y apellidos del experto	Nexar Hernando Villar Astudillo
Documento de Identidad	00374000
Años de experiencia en el área	20 años
Máximo Grado Académico	Doctor en Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Nacional de Tumbes
Cargo	Docente
Número telefónico	972 895 357
Firma	
Fecha	1/12/2025

Anexo 5 Solicitud para aplicar instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA DE EDUCACION
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION FISICA



SOLICITO: Facilidades para aplicar instrumentos de investigación

A: MG. Nury Maribel campaña Paico.
Director de la I.E 117 Rigoberto Meza Chunga

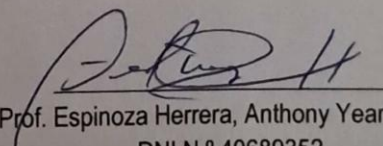
De mi especial consideración: tengo el agrado de dirigirme a usted, para exponerle lo siguiente:
Que, habiendo culminado mis estudios en una segunda especialidad en Educación Física por la universidad Nacional de Tumbes, necesito realizar mi trabajo de investigación el mismo que fue aprobado con la resolución n° 195-2026 con el título de **Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de Tumbes, 2026**. A los grados de cuarto, Quinto y sexto sección A

Solicito a usted, me brinde la facilidad para poder aplicar mi instrumento de investigación en esta institución y recolectar la información que me servirá para la elaboración de mi tesis.

Esperando contar con su apoyo, que ayudara de gran manera mi proceso de titulación.

Agradeciendo su ayuda y comprensión, aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial consideración.

Tumbes 15 de Junio del 2026


Prof. Espinoza Herrera, Anthony Yean Pool
DNI N.° 40689352

Anexo 6 Autorización para aplicar instrumentos



"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"

CARTA DE ACEPTACIÓN

Señor(a):

Programa de Segunda Especialidad- Educación Física

Universidad Nacional de Tumbes

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y, a la vez, comunicarle que la I.E N° 117 RIGOBERTO MEZA CHUNGA, acepta al participante del programa de Segunda Especialidad en educación física, sr Espinoza Herrera Anthony Yean Pool para que realice el Trabajo de Investigación denominado: Juegos recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de primaria en una institución educativa de Tumbes en el 4to, 5to y 6to grado.

El estudiante participará en acciones propias del campo profesional del área de Educación Física, conforme a las necesidades de la Institución y respetando las normas internas, los principios éticos y las disposiciones establecidas por la Universidad Nacional de Tumbes.

Sin otro particular, reitero mi disposición para las coordinaciones que sean necesarias.

Atentamente,



Anexo 7 Consentimiento informado

Anexo 1 Consentimiento informado

Grado y sección 4^{to}

Nosotros padres de familia, identificados con DNI que registro, autorizamos que nuestro menor hijo. Participe en la investigación **Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de Tumbes, 2026.**

a cargo de la Lic. Espinoza Herrera, Anthony Yean Pool. Declaramos haber sido informados de manera clara sobre este estudio y su objetivo, el riesgo y beneficio de su participación, el respeto a la voluntad de nuestro hijo y su derecho de retirarse en cualquier momento. Tenemos conocimiento de que los datos se trataran en estricta confidencialidad y autorizamos que la información de nuestro menor hijo se emplee anónimamente en esta investigación y los que se generen de ella.

Autorizamos la participación de nuestro menor hijo.

N°	Apellidos y Nombres del Padre o Madre	DNI	Nombres y Apellidos del niño	Edad	Firma
1	Teime Beameo Spacho		Beameo Teime Beameo	9a	[Firma]
2	Ercoleto Ponceiro	9242480	Ercoleto Ponceiro	9a	[Firma]
3	Florin Carrizo Victor	4500000	Florin Carrizo Victor	9a	[Firma]
4	Laura Villacorta, Jesus	4370000	Laura Villacorta, Jesus	9a	[Firma]
5	Paz Inga Victor Hugo	4000000	Paz Inga Victor Hugo	9a	[Firma]
6	Piero Rangel Gonzales	00754835	Piero Rangel Gonzales	9a	[Firma]
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

0

Anexo 1 Consentimiento informado

Grado y sección 5to A, B

Nosotros padres de familia, identificados con DNI que registro, autorizamos que nuestro menor hijo. Participe en la investigación Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de Tumbes, 2026.

a cargo de la Lic. Espinoza Herrera, Anthony Yean Pool. Declaramos haber sido informados de manera clara sobre este estudio y su objetivo, el riesgo y beneficio de su participación, el respeto a la voluntad de nuestro hijo y su derecho de retirarse en cualquier momento. Tenemos conocimiento de que los datos se trataran en estricta confidencialidad y autorizamos que la información de nuestro menor hijo se emplee anónimamente en esta investigación y los que se generen de ella.

Autorizamos la participación de nuestro menor hijo.

N°	Apellidos y Nombres del Padre o Madre	DNI	Nombres y Apellidos del niño	Edad	Firma
1	Ruiz Belen Juliana	4536409	Nathaly rampen Ruiz	11 años	[Firma]
2	Sandy Benites Sandoval	4866618	ISKE DELGADO BENITES	10 años	[Firma]
3	Juarez Carlos	4536409	Diego Juan de la Cruz	10 años	[Firma]
4	Henkle de Madrid Riano	4446471	Batany Camacho de Madrid	11 años	[Firma]
5	Liliana Zapata Zapata	0024900	Snayder Sarmas zapata	11 años	[Firma]
6	Gallay Soldado Walter L	4536353	Cesary Yari Gallay Lopez	10 años	[Firma]
7	Merli Delgado Cruz	4255465	Daniela Fernandez D	10 años	[Firma]
8	Mario Rico Santos	0025280	Cristiano Sandoval Benito	12 años	M.T.P.S
9	MAA' A-KAB-KADDA	4536409	Jesua Erika unido	10 años	[Firma]
10	Esteban Navarro Zupit	3524806	Solrial Aguero Navro	10 años	[Firma]
11	Antelina Jerez Silva	0024399	Carlos A Rojas Tineo	11 años	[Firma]
12	Ornela Miranda Romero	0025295	Mateo A. Villalva Miranda	10 años	[Firma]
13	Bisley Anaís Ochoa	0043829	Endreson Alvarado	11 años	[Firma]
14	Gloria palacios Sosa	2441094	YAIR Alvarado Sosa	10 años	[Firma]
15	Martinez Ronder Qui	4446471	FRANCO Sandoval Ronder	11 años	[Firma]
16	Elvira Gomez Cuenca	4446471	FRANCISCO Pisco G.	11 años	[Firma]
17	Tecita Sandoval Ronder	4341094	FRANCO Sandoval R.	10 años	[Firma]
18	Gustavo Ordóñez M.	4446471	Andri Ordóñez M.	11 años	[Firma]
19	Gertrudis Rosa	003445711	FRANCISCO ROSA	10 años	[Firma]
20					[Firma]

Anexo 1 Consentimiento informado

Grado y sección 6^{to}

Nosotros padres de familia, identificados con DNI que registro, autorizamos que nuestro menor hijo. Participe en la investigación Juegos Recreativos y desarrollo de la motricidad gruesa en Estudiantes de Primaria en una Institución Educativa de Tumbes, 2026.

a cargo de la Lic. Espinoza Herrera, Anthony Yean Pool. Declaramos haber sido informados de manera clara sobre este estudio y su objetivo, el riesgo y beneficio de su participación, el respeto a la voluntad de nuestro hijo y su derecho de retirarse en cualquier momento. Tenemos conocimiento de que los datos se trataran en estricta confidencialidad y autorizamos que la información de nuestro menor hijo se emplee anónimamente en esta investigación y los que se generen de ella.

Autorizamos la participación de nuestro menor hijo.

N°	Apellidos y Nombres del Padre o Madre	DNI	Nombres y Apellidos del niño	Edad	Firma
1	Aguirre Cruz, Juan	4409885	Aguirre Cruz, Mikayel	12	[Firma]
2	Mamuel Aguirre Chao	0352586	Aguirre Vega, Renzo F.	12	[Firma]
3	Koki Cruz Salas	7270600	Bustamante Cruz, Jovana	12	[Firma]
4	Edwin Roberto Colapinto	00242012	Caldemonte Castro, Kira	13	[Firma]
5	Dany Alicia Cobarral	00242012	Cobarral Litano, Dabriel	12	[Firma]
6	Francisco Espinoza C.	4000928	Cobarral Quiso, Yafanor	13	[Firma]
7	Rubén Vences Pantoja	8378746	Cobarral Pantoja, Renzo	12	[Firma]
8	Eduy Gonzalo Guezo	7270600	Gonzalez Aguirre, Sebastián	13	[Firma]
9	Angy Gloria Lomillo	00242012	Leon Olmos, David	12	[Firma]
10	Elise Ruiz Candi	7698477	Ruiz Cruz, Thales	8	[Firma]
11	Rebeca Pacheco Pantoja	8378746	Pacheco Lopez, Polina	13	[Firma]
12	Sandra Lopez David	7270600	Sanchez Torres, Alvaro	12	[Firma]
13	Francisco Aguirre Chao	7172661	Yamamoto, Yamil	12	[Firma]
14	Alexander Vences	00242012	Vences Litano, Hernán	12	[Firma]
15	Agustín Lomillo	00242012	Aguirre Pantoja, Jovana	12	[Firma]
16	Daniela Pantoja	7270600	Pantoja Sanchez, H.	13	[Firma]
17	Bertha Elizabeth G.	4000928	Bertero Zepeda, T.	13	[Firma]
18	José Manuel, Jaime	4000928	Lopez Santa Teresita, K.	13	[Firma]
19	Henderson, G.	8378746	Henderson Guezo, E.	12	[Firma]
20	Rosario Pantoja	00242012	Lopez Silva, Yafanor	12	[Firma]

Anexo 8 Galería fotográfica

