

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años de una  
institución educativa, de Pampas de Hospital, 2024**

**TESIS:**

Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial

**Autora:**

Br. Karen Lorena Palacios Siancas

**Tumbes, 2025**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años de una  
institución educativa, de Pampas de Hospital, 2024**

**Tesis aprobada en forma y estilo por:**

**Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios (Presidente)**

**Orcid. 0000-0001-5556-4370**

**Dr. Anibal Mejía Benavides (Secretario)**

**Orcid. 0000-0003-2190-2647**

**Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Vocal)**

**Orcid. 0000-0003-2262-1003**

**Tumbes, 2025**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años de una  
institución educativa, de Pampas de Hospital, 2024**

Los suscritos declaramos que la tesis es original en su contenido y  
forma:

Br. Palacios Siancas Karen Lorena (autora)  
ORCID: 0009-0009-6026-2540

Dr. La Rosa Feijoo Oscar Calixto (asesor)  
ORCID: 0000-0003-2262-1003

Two handwritten signatures in black ink. The top signature is cursive and appears to be 'Karen Lorena'. The bottom signature is also cursive and appears to be 'Oscar Calixto'.

**Tumbes, 2025**

# COPIA DE ACTA DE SUSTENTACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
Ciudad Universitaria – Pampa Grande – Tumbes-Perú



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los seis (06) días del mes de noviembre del 2025, siendo las 8:30 am, en la modalidad presencial, se reunieron el Jurado calificador de la Facultad de Ciencias Sociales (FACSO) de la Universidad Nacional de Tumbes, designado por **RESOLUCIÓN N°356-2024/UNTUMBES-FACSO-D**, **DRA. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS**, (Presidenta), **DR. ANIBAL MEJIA BENAVIDES** (Secretario), **DR. OSCAR CALIXTO LA ROSA FEIJOO** (vocal), reconociendo en la misma resolución además al **DR. OSCAR CALIXTO LA ROSA FEIJOO** como asesor. Se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación de la tesis, titulada: "JUEGO EN TALLERES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PAMPAS DE HOSPITAL, 2024", para optar el Título Profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL, presentada por la: **Estudiante/Br. KAREN LORENA PALACIOS SIANCAS**.

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas, por parte de la sustentante y después de la deliberación, el Jurado según el artículo N° 65 del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la Estudiante/Br. **KAREN LORENA PALACIOS SIANCAS**. Aprobada con calificativo **BUENO**.

En consecuencia, queda **EXPEDITA** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las 09:15 am del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, en forma presencial, procediendo a firmar el Acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 06 de noviembre de 2025.

	
<b>DRA. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS</b> DNI N° 00251133 CÓDIGO ORCID: 0000-0001-5556-4370 Presidenta	<b>DR. ANIBAL MEJIA BENAVIDES</b> DNI N° 16442222 CÓDIGO ORCID: 0000-0003-2190-2647 Secretario
	
<b>DR. OSCAR CALIXTO LA ROSA FEIJOO</b> DNI N° 00230120 CÓDIGO ORCID: 0000-0003-2262-1003 Asesor	

CC.:

- Jurado (03)
- Asesor
- Interesado
- Archivo (Decanato)
- AMB/Decana

## Recibo turnitin.

Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa, de Pampas de Hospital, 2024

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>12%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>9%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>6%</b> PUBLICACIONES	<b>8%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional de Tumbes</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>rraae.cedia.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to PREGRADO</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<b>eepsicologia.lat</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>



**Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo**  
Asesor.  
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

11	Submitted to Corporación Universitaria del Sucre - Corposucre Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
13	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	www.ciencialatina.org Fuente de Internet	<1 %
15	ygoy.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.ucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Enterprise-Escuela de Educación Superior Pedagógica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
19	Macedo Atamari, Jhonatan Thonny. "Aplicación de los juegos recreativos en la prevención de la obesidad de estudiantes de la IEP N° 70024 Laykakota", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
20	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



**Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo**  
Asesor.  
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

23	Submitted to Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo Trabajo del estudiante	<1 %
24	downtoearthnw.com Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
28	produccioncientificaluz.org Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	1library.co Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	<1 %
32	Castillo Castillo, Magally Magdalena. "El juego estructurado en la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 2223 anexo Cielo Andino Tayabanba 2022", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1 %
33	Submitted to Universidad Nacional de Loja Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas Activo  
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



**Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo**  
Asesor.  
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

## DEDICATORIA

*Este trabajo está dedicado a Dios, por ser mi guía en todo momento, por darme la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para alcanzar esta meta tan importante en mi vida. Gracias por iluminar mi camino y no dejarme desfallecer.*

*A mis padres, por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser ejemplo de esfuerzo, sacrificio y dedicación. Este logro también es suyo, porque sin ustedes nada de esto habría sido posible. A mis hermanos, por su cariño, comprensión y por estar siempre a mi lado brindándome ánimo y alegría en cada etapa de este proceso.*

*A todos ustedes, con amor y gratitud, dedico este logro que representa el fruto de su apoyo y mi perseverancia.*

Karen Lorena

## AGRADECIMIENTO

*Agradecer a Dios, por concederme la vida, la salud y la sabiduría necesarias para culminar con éxito esta etapa tan significativa. Gracias por ser mi guía constante y por darme la fuerza para seguir adelante a pesar de las dificultades.*

*A mis padres y hermanos por su amor, apoyo, esfuerzo y sacrificio para que yo pueda alcanzar mis metas. Gracias por creer en mí y por ser mi mayor motivación.*

*A la Institución Educativa N.º 004 “Mi Dulce Hogar”, y docente por abrirme las puertas y brindarme la oportunidad de desarrollar mi proyecto. Su apoyo y disposición fueron fundamentales para el logro de este objetivo.*

*Finalmente, a todos quienes, de una u otra manera, contribuyeron con su tiempo, consejos y apoyo durante este proceso, mi más sincero agradecimiento*

La autora.

## ÍNDICE GENERAL

Carátula	i
Carátula firmada por el jurado	ii
Carátula de originalidad	iii
Copia de acta de sustentación	iv
Recibo turnitin	v
Agradecimiento	ix
Índice general	x
índice de tablas	xi
índice de figuras	xii
índice de anexos	xiii
Resumen	16
Abstract	17
I. Introducción.	18
II. Revisión de la literatura	21
III. Materiales y métodos	38
IV. Resultados y discusión	45
V. Conclusiones	54
VI. Recomendaciones	55
vii. Referencias bibliográficas	56
Anexos	66

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Operacionalización de las variables.	35
<b>Tabla 2:</b> Población estudiantil. I.E.I Mi Dulce Hogar	38
<b>Tabla 3:</b> Muestra de estudiantes de aula de 4 años. I.E.I Mi Dulce Hogar	38
<b>Tabla 4:</b> Relación entre el Juego en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, según prueba de hipótesis.	44
<b>Tabla 5:</b> Relación entre el juego de talleres y el equilibrio.	45
<b>Tabla 6:</b> Relación entre los juegos de talleres y el ritmo.	46

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1:</b>	Matriz de Consistencia	62
<b>Anexo 2:</b>	Instrumentos de validación de expertos	64
<b>Anexo 3:</b>	Pruebas de normalidad	72
<b>Anexo 4:</b>	Prueba de confiabilidad	73
<b>Anexo 5:</b>	Juicio de expertos	75
<b>Anexo6:</b>	Nivel de Similitud	92
<b>Anexo 9:</b>	Evidencias	93

## RESUMEN

La presente investigación intitulada “Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa de Pampas de Hospital, 2024” tuvo como objetivo establecer estadísticamente la relación entre el juego en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 004 “Mi Dulce Hogar”. El estudio fue de tipo básico, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental, correlacional y de corte transversal. La población estuvo conformada por 20 estudiantes, empleándose técnicas de observación y fichas estructuradas validadas y confiables ( $\alpha=0.901$ ). Se analizaron los datos mediante estadística descriptiva e inferencial con el coeficiente de correlación de Spearman. Los resultados evidenciaron una correlación positiva y fuerte ( $\rho=0.848$ ;  $p<0.01$ ) entre el juego en talleres y la motricidad gruesa, confirmando la hipótesis general. Asimismo, se identificaron correlaciones altas entre el juego y las dimensiones de coordinación ( $\rho=0.819$ ) y equilibrio ( $\rho=0.805$ ), y una correlación moderadamente fuerte con el ritmo ( $\rho=0.712$ ). Estos hallazgos demuestran que la aplicación sistemática de talleres lúdicos estructurados favorece significativamente el desarrollo psicomotor infantil, incluso en contextos rurales con limitaciones de infraestructura. En conclusión, el juego organizado en talleres constituye una estrategia pedagógica eficaz para estimular la coordinación, el equilibrio y el ritmo en niños de educación inicial, aportando evidencias relevantes para fortalecer las prácticas docentes y orientar políticas educativas locales centradas en el desarrollo integral de la primera infancia.

Palabras clave. juego en talleres; motricidad gruesa; coordinación motriz; equilibrio infantil; ritmo motor; educación inicial.

## ABSTRACT

This research, entitled “Play in Workshops and Gross Motor Skills in 4-Year-Old Children at an Educational Institution in Pampas de Hospital, 2024,” aimed to statistically establish the relationship between play in workshops and the development of gross motor skills in four-year-old children at the Initial Education Institution No. 004 “Mi Dulce Hogar” (My Sweet Home). The study was basic in nature, with a quantitative approach, a non-experimental, correlational, and cross-sectional design. The population consisted of 20 students, and data was collected using observation techniques and validated and reliable structured questionnaires ( $\alpha=0.901$ ). Data were analyzed using descriptive and inferential statistics with Spearman's rank correlation coefficient. The results showed a strong positive correlation ( $\rho=0.848$ ;  $p<0.01$ ) between play in workshops and gross motor skills, confirming the general hypothesis. Furthermore, high correlations were identified between play and the dimensions of coordination ( $\rho=0.819$ ) and balance ( $\rho=0.805$ ), and a moderately strong correlation with rhythm ( $\rho=0.712$ ). These findings demonstrate that the systematic application of structured play-based workshops significantly promotes children's psychomotor development, even in rural contexts with limited infrastructure. In conclusion, organized play in workshops constitutes an effective pedagogical strategy for stimulating coordination, balance, and rhythm in early childhood education, providing relevant evidence to strengthen teaching practices and guide local educational policies focused on the comprehensive development of early childhood.

Keywords: workshop play; gross motor skills; motor coordination; children's balance; motor rhythm; early childhood education.

## I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños es un aspecto fundamental del crecimiento y la formación integral durante la primera infancia. La motricidad gruesa implica el control y la coordinación de los músculos grandes del cuerpo, permitiendo movimientos como caminar, correr, saltar y subir escaleras. Estos movimientos son esenciales para la autonomía y el bienestar físico de los niños, facilitando su interacción con el entorno y sus habilidades sociales. El juego estructurado constituye una estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa en la primera infancia. Según Cantos et al. (2024), este tipo de actividades lúdicas no solo estimula el fortalecimiento muscular, sino que promueve significativamente el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

A nivel internacional, diversos estudios han resaltado la importancia crítica del desarrollo de la motricidad gruesa en los primeros años de vida. Sin embargo, también han señalado desafíos significativos en diferentes partes del mundo. En muchos países, la falta de recursos, infraestructura inadecuada y la escasa formación del personal docente limitan el acceso de los niños a actividades que promuevan la motricidad gruesa (Pellegrini & Smith, 1998). Incluso en naciones desarrolladas, se observa que los programas de educación física son frecuentemente subestimados, afectando negativamente el desarrollo motor de los niños (Hardman, 2008).

En Australia, Arufe et al. (2021) se encontraron que, en más de 46 trabajos revisados, el 60% indican que donde se utilizan de programas relacionados al juego, estas mejoran significativamente la motricidad gruesa; por otro lado, Arroyo et al. (2024) señalan en sus resultados de su investigación bibliométrica, que el 70% del artículo, indican que la aplicación de juegos motrices, permiten un incremento positivo en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Perú enfrenta importantes desafíos en el proceso de desarrollo de habilidades motrices en niños de temprana edad. A pesar de que el Ministerio de Educación reconoce la relevancia de la motricidad gruesa e insta a la implementación de juegos y actividades motrices en diversas instituciones educativas (MINEDU, 2020), la realidad en muchas zonas rurales dista mucho de estas recomendaciones.

En este contexto, el desarrollo psicomotor en la primera infancia enfrenta barreras críticas limitada a la infraestructura en donde el 68% de aulas no cuentan con áreas de juego adecuadas, además de ello, la formación docente es insuficiente, solo el 35% utiliza metodologías lúdicas activas; por otro lado, el enfoque curricular subestima las actividades de movimiento pues el 80% son sedentarias. Esto deriva a que los niños presenten retrasos motores, el 40% de ellos presenta coordinación deficiente, afectando su transición al nivel primaria. Frente a esto, los talleres de juego estructurado se posicionan como una solución viable, al ofrecer protocolos adaptables a recursos limitados, mejora medible en habilidades motrices e insumos para reformas educativas basadas en evidencia local (MINEDU, 2023; Grade, 2022).

La Encuesta Nacional de Hogares (ENAH, 2022) evidenció que el 30% de niños peruanos de 3 a 5 años no realiza actividades físicas estructuradas como juegos motrices, circuitos de psicomotricidad o deportes adaptados debido a limitaciones de infraestructura escolar, falta de capacitación docente, priorización excesiva de lo académico, exposición a pantallas y vulnerabilidad socioeconómica. Esta inactividad genera efectos críticos: retraso motor, mayor riesgo de obesidad, dificultades de socialización y bajo rendimiento cognitivo. Para revertirlo, se requieren intervenciones integrales que incluyan mejoras en infraestructura educativa, capacitación docente en metodologías lúdicas, inclusión curricular obligatoria de actividad física, campañas de sensibilización familiar y alianzas público-privadas para implementar programas comunitarios, garantizando así un desarrollo infantil saludable y equitativo. La articulación de estos esfuerzos entre escuela, familia y Estado es fundamental para transformar esta realidad.

En el contexto de la educación rural en Tumbes, el 78% de instituciones educativas de inicial, presentan deficiencias infraestructurales (MINEDU, 2023), la institución educativa inicial N°004 "Mi Dulce Hogar" representa uno de estos casos; su ubicación en una zona no urbana en donde el 65% de instituciones no cuentan con áreas recreativas adecuadas, despierta el interés de ser estudiado (Huamaní, 2019). La institución, funciona con seis aulas en un único turno y enfrenta el problema de garantizar el desarrollo actividades que permitan mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 a 5 años debido a condiciones infraestructurales y pedagógicas precarias.

A nivel regional, la falta de actividades lúdicas en niños de 3 a 5 años, refleja un problema que se agrava con el tiempo, esta tendencia puede ir en aumento, si no se le brinda atención y las soluciones adecuadas. Una de las causas al problema está relacionado con una infraestructura inadecuada en las instituciones educativas, de igual manera se vincula a la alta incidencia en la poca participación en actividades lúdicas, así como también la escasa formación docente en estrategias lúdico motrices, particularmente en zonas rurales. Esta situación adquiere mayor relevancia considerando que en Tumbes no se le brinda importancia al desarrollo motor temprano como parte fundamental para el aprendizaje escolar.

Desde esta perspectiva, esta investigación resultó urgencia pues permitió generar evidencia local sobre los factores que limitan la participación en actividades lúdicas en la primera infancia tumbesina y proponer intervenciones contextualizadas que consideren las condiciones sociales y necesidades que presentan los niños de 4 años.

La problemática explicada anteriormente, están relacionadas en primer lugar con la generación de aspectos negativos como alteraciones en el desarrollo físico en los niños con dificultades de coordinación (Munzon & Jarrín, 2021). Otro de los aspectos negativos que se obtuvieron con la falta de desarrollo de la motricidad gruesa, se relaciona con las brechas socioemocionales, esto quiere decir que el niño puede mostrar una baja autoestima y ansiedad en su vida personal y educativa (Bernate, J. (2021).

El desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental en la primera infancia, ya que permite a los niños adquirir destrezas y habilidades fundamentales para el control de su cuerpo, fomentando así su confianza y bienestar físico (Waffak et al., 2024). Según Gabbard (2018), las actividades que desarrollan la motricidad gruesa no solo contribuyen a tener niños más fuertes y saludables, sino que también son esenciales para un aprendizaje significativo, facilitando el desarrollo cognitivo y social.

La motricidad gruesa es esencial para el crecimiento integral del niño, ya que este influye en su coordinación, equilibrio, ritmo y habilidades físicas básicas. En este sentido, el juego se presenta como una estrategia pedagógica elemental, pues, a través de actividades lúdicas, los niños pueden explorar su entorno, fortalecer sus

capacidades motoras y tener mejor interacción con otros. Sin embargo, se ha podido notar que, en muchas instituciones educativas, especialmente en contextos rurales o donde tiene pocos recursos pedagógicos, no se aprovecha el potencial que puede brindar el juego como herramienta para estimular la motricidad gruesa.

En la Institución Educativa de Pampas de Hospital, los niños de 4 años presentaron dificultades en las actividades que realizaban relacionadas al desarrollo de la motricidad gruesa, lo que está relacionado con la falta de actividades estructuradas que promueven su coordinación, equilibrio y ritmo. Ante esta situación, surgió la necesidad de investigar si existe una correlación significativa entre la implementación de juegos en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa en estos niños. Ante este planteamiento, se hace la siguiente interrogante: ¿Cuál es el nivel de relación entre el juego en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa (coordinación, equilibrio y ritmo) en niños de 4 años de la Institución Educativa de Pampas de Hospital, 2024?

La ejecución del presente trabajo de investigación basó su justificación, en primer lugar, a nivel teórico se fundamentó en teorías del desarrollo psicomotor como la de Jean Le Boulch, quien destacó que la motricidad gruesa es el primer lenguaje del niño y es la base de toda construcción cognitiva (Silva et al., 2018). También se apoyó en la teoría estructuralista del juego de Piaget (1975), quien describe que el juego evoluciona junto con el desarrollo cognitivo del niño, haciendo que este pase por diferentes etapas y le permite tener una comprensión más amplia sobre el mundo. A pesar del amplio reconocimiento teórico, persisten vacíos en la implementación sistemática de talleres lúdicos como medio para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en contextos rurales, lo que este estudio busca atender.

En cuanto al enfoque metodológico del estudio fue cuantitativo con diseño correlacional, dado que se midió la relación que tiene los juegos de talleres sobre la motricidad gruesa antes. Este diseño permitió obtener datos objetivos y comparables que puedan respaldar decisiones pedagógicas fundamentadas. El uso de instrumentos estructurados adaptados al contexto educativo local aseguró la validez y confiabilidad del estudio. Además, esta metodología contribuye al fortalecimiento de la investigación educativa en zonas rurales, generando evidencia empírica útil para futuras intervenciones y políticas públicas.

Socialmente esta investigación buscó promover una educación integral donde los niños desarrollen su autonomía, habilidades motrices y destrezas básicas de su vida. Al mejorar el desarrollo infantil a través del juego, no solo se mejora su crecimiento, sino que se construyen las bases para tener una sociedad más ordenada y equilibrada. El estudio contribuye al bienestar social y afectivo de las nuevas generaciones, fomentando comunidades con mayores oportunidades donde los niños, al potenciar sus capacidades motrices, ganan confianza para interactuar con su entorno.

Los resultados del estudio brindaron información y herramientas concretas, ofreciendo actividades basadas en evidencia para mejorar el desarrollo motor mediante el juego, estas pueden ser aplicados por docentes de educación inicial, especialistas en psicomotricidad, y responsables de gestión pedagógica, facilitando la implementación de programas de talleres lúdicos sistemáticos en instituciones educativas similares. Asimismo, la investigación aporta insumos concretos para la formulación de políticas educativas locales que promuevan la motricidad como eje transversal del currículo en la primera infancia.

Para el desarrollo del estudio, se plantearon los objetivos teniendo en cuenta las variables y dimensiones:

Objetivo general. Determinar la relación entre el Juego en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.

Objetivos específicos. Identificar la relación entre el Juego en talleres y el desarrollo de la coordinación en niños de 4 años. Determinar la relación entre el Juego en talleres y el desarrollo del equilibrio en niños de 4 años. Evaluar la relación entre el Juego en talleres y el desarrollo del ritmo en niños de 4 años.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

El Juego, es una actividad natural y espontánea que implica la interacción entre el niño y su entorno. Es una forma esencial de aprendizaje que permite a los niños explorar, experimentar y comprender el mundo que los rodea. Según la Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños (NAEYC), el juego es "una actividad que los niños realizan por placer y que involucra procesos creativos y exploratorios" (NAEYC, 2009).

Las diversas teorías sobre el juego infantil señalan su importancia en el desarrollo del niño. Jean Piaget, señala desde el aspecto cognitivo la motricidad es importante para la construcción del conocimiento; Vygotsky indica que el juego es muy valioso dentro del desarrollo social en el niño; para Erikson es entendido como un mecanismo de expresión y sanación afectiva. Sutton (1997), describe al juego como gimnasio mental, en donde se pueden desarrollar terapias de manera natural en el que la socialización e interacción de los niños les permitirá, crear, interactuar y explorar con otros aquello que les parezca necesario e importante.

Por otro lado, el juego de talleres, se refiere a una estrategia didáctica que integra actividades lúdicas organizadas en espacios o momentos específicos (talleres), con el objetivo de promover el aprendizaje activo, significativo y el desarrollo integral del niño. Esta modalidad combina el enfoque del juego libre con una intencionalidad pedagógica, permitiendo que los niños exploren, experimenten y creen en un ambiente estructurado, pero flexible.

Desde la pedagogía actual, los talleres son considerados espacios privilegiados donde se fomenta el juego como motor del desarrollo infantil. Según Bonilla Canchingre & Marcano, (2024) los talleres pedagógicos que incluyen el juego permiten la expresión espontánea, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, aspectos esenciales en la educación inicial.

El juego dentro de los talleres no solo potencia las habilidades cognitivas y motrices, sino que también fortalece la dimensión socioemocional. Al respecto, Rincón et al. (2023) afirman que los talleres lúdicos generan un entorno enriquecido que estimula la autonomía, la comunicación y la autorregulación en los niños de edad preescolar.

Desde el enfoque socioconstructivista, se entiende que el aprendizaje en la infancia ocurre principalmente a través de la interacción social y el juego simbólico. En ese sentido, organizar los talleres en torno a situaciones lúdicas permite crear zonas de desarrollo próximo, tal como lo planteaba Vygotsky. De acuerdo con este enfoque, el juego es una forma superior de desarrollo en el niño porque crea una zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 2004).

Por otro lado, investigaciones recientes han demostrado la efectividad del uso de juegos en talleres para mejorar distintas competencias en educación inicial. En un estudio de intervención realizado por Cando et al., (2024) se concluyó que la implementación de talleres lúdicos planificados semanalmente produjo mejoras significativas en la coordinación motriz fina y gruesa, así como en las habilidades sociales de los niños.

Otros autores como Mejía y Rivas (2021) señalan “que el juego de talleres es una estrategia metodológica en la que se integran actividades lúdicas dentro de espacios organizados y pedagógicamente intencionados, con el fin de promover el desarrollo integral de los niños a través del juego libre y dirigido” (p. 86).

En esa línea Herrera & Gonzales, (2023). explican que el juego en talleres permite al niño experimentar, manipular, construir y socializar; es una forma de aprender haciendo, en la cual se combinan el juego libre, el juego simbólico y el aprendizaje activo dentro de una estructura pedagógica flexible.

En este contexto González et al. (2021) indican que los talleres lúdicos son espacios didácticos donde el juego se convierte en herramienta de enseñanza-aprendizaje, permitiendo al niño explorar, descubrir y desarrollar competencias cognitivas, motrices y sociales en un entorno cooperativo.

El juego de talleres es una estrategia pedagógica sustentada en principios teóricos. Desde la perspectiva del aprendizaje experiencial, esta metodología concibe el desarrollo motor como un proceso activo donde los niños construyen conocimiento a través de la interacción directa con su entorno (Severino et al., 2024). El diseño de talleres lúdicos se enmarca en el enfoque constructivista (Vygotsky, 1978), que enfatiza cómo las interacciones sociales durante el juego guiado potencian el desarrollo de habilidades motrices dentro de la zona de desarrollo próximo.

Por otro lado, la neurociencia respalda esta aproximación al demostrar que la variedad de estímulos motores en contextos de talleres del juego, puede estimular la “mielinización de circuitos neuronales” asociados a la parte motora (Diamond, 2015). En investigaciones como las de señalan que existen mejoras en la coordinación óculo-manual (32%) y equilibrio dinámico (28%), es decir, cuando los niños participan sistemáticamente en talleres de motricidad se pueden obtener estas mejoras. Estos hallazgos coinciden con lo que se explica en la teoría de los “sistemas dinámicos” (Thelen & Smith, 1994), que explica cómo mediante la práctica en diferentes tipos de juego, estas favorecen en la autoorganización de patrones motores más eficientes.

La importancia de los juegos de talleres está basada en su flexibilidad para adaptarse a diferentes contextos y necesidades para crear actividades motrices motivantes e interesantes (Maulidiyyah & Purwoko, 2023). Estos espacios no solo promueven la motricidad gruesa, sino que también fomentan la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas (Gutiérrez et al., 2024). Un estudio realizado en preescolares demostró que, tras 12 semanas de talleres basados en juegos tradicionales adaptados, los niños mejoraron significativamente en pruebas de locomoción y manipulación de objetos (Fitri et al., 2024). Esto evidencia su potencial como herramienta educativa integral, capaz de abordar tanto el desarrollo físico como socioemocional.

En lo que refiere a la ejecución de talleres de juego, estas deben organizarse en temas o partes en el que se tenga en cuenta, circuitos de obstáculos, zonas de lanzamiento, áreas de equilibrio, etc. Pacini et al. (2024), propone que deben diseñarse materiales que permiten aspectos de dificultad en donde el niño pueda mejorar teniendo en cuenta niveles de aprendizaje. Por otro lado, la UNESCO (2021) recalca el valor de inclusión que permite a que niños con diferentes capacidades motrices participen simultáneamente en actividades diferenciadas.

En cuanto a los aspectos motores, el juego de talleres, permite desarrollar funciones ejecutivas, es decir mediante una adecuada planificación de movimientos (Kou et al., 2024), se puede fomentar la resiliencia cuando los niños superan retos físicos. La eficacia del juego de talleres, se puede potenciar mediante la integración de componentes como la estructuración espacial, objetivos claros por estación y retroalimentación inmediata (Liu et al., 2023).

Los juegos de talleres pueden clasificarse en distintos tipos según su intencionalidad pedagógica, el tipo de habilidades que se busca desarrollar y el enfoque metodológico. A continuación, se describen los principales tipos:

Talleres de juego simbólico. Son aquellos en los que se fomenta la representación de roles, situaciones y objetos mediante la imaginación. Los niños “juegan a ser” personajes y recrean escenas de la vida cotidiana. Como ejemplo tenemos Ejemplos el taller de la tiendita, el hospital, la familia, la granja, la escuela. (Piaget, 1975)

Talleres de juego motriz. Se centran en el movimiento y el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, mediante actividades lúdicas estructuradas o libres. Como ejemplo se puede señalar los circuitos de psicomotricidad, juegos de equilibrio, carreras con obstáculos, talleres de coordinación óculo-manual (Piaget, 1975)

Talleres de juego constructivo. En estos talleres, los niños manipulan materiales para construir, crear y transformar objetos o estructuras. Como ejemplo se tiene el taller de bloques, construcciones con piezas sueltas, plastilina, materiales reciclados o LEGO. Bruner (1966) señala que los niños aprenden haciendo, y el juego constructivo favorece la representación activa del conocimiento.

Talleres de juego de reglas. Se basan en juegos que requieren seguir normas explícitas. Pueden ser competitivos o cooperativos. Como ejemplo se señala a Juegos de mesa, juegos tradicionales (como la rayuela, la soga), dominó, loterías. Piaget (1975) identifica que el juego de reglas emerge en la etapa preoperatoria y favorece el desarrollo moral y cognitivo.

Talleres de juego sensorial y exploratorio. Diseñados para que los niños experimenten a través de los sentidos con diversos materiales, texturas, sonidos, colores, etc. como ejemplo se puede indicar a las cajas sensoriales, juegos con agua, arena, masas, sonidos, luces y aromas. Polí, et al. (2024). afirman que el aprendizaje en la infancia debe basarse en la exploración sensorial como vía de acceso al conocimiento.

Talleres de juego musical y rítmico. Integran la música, el ritmo, el movimiento corporal y el canto como medios de expresión y aprendizaje. Un ejemplo de esto

es el juego con instrumentos musicales, percusión corporal, rondas, danzas lúdicas. Gardner (1983) en su teoría de las inteligencias múltiples, reconoce la inteligencia musical como clave en el desarrollo integral del niño.

Entre las teorías que brindan información relevante sobre el uso de los juegos de talleres en el ámbito educativo se tiene a:

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. Desde la perspectiva de Ausubel, el aprendizaje se produce cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial con los conocimientos previos del estudiante. Los juegos en talleres permiten activar esos conocimientos de manera concreta, a través de experiencias manipulativas y sensoriales. “La clave del aprendizaje es lo que el alumno ya sabe” (Tavares, 2022). En este sentido, el juego permite que los niños conecten lo que ya conocen con nuevos conceptos en contextos reales y motivadores.

El constructivismo de Jean Piaget. Piaget sostiene que el niño construye su conocimiento a través de la acción y la experiencia directa con el entorno. Los talleres lúdicos proporcionan ese contexto activo, promoviendo procesos de asimilación y acomodación que enriquecen el desarrollo de estructuras mentales complejas. “El conocimiento no se transmite, se construye activamente por el sujeto a través de la interacción con el entorno” (Piaget, 1975, p. 34). El juego, en este marco, no es una distracción, sino una forma esencial de actividad mental y aprendizaje.

Teoría del Juego de Catherine Garvey. Severino et al., (2024) plantean que el juego es una actividad fundamentalmente social, que permite a los niños practicar roles, negociar reglas y desarrollar el lenguaje y la empatía. Dentro de los talleres, el juego se convierte en un medio para la socialización y el fortalecimiento de habilidades interpersonales. “El juego infantil es la forma privilegiada a través de la cual los niños exploran su mundo, practican habilidades y expresan emociones”.

## **Dimensión de los juegos de talleres.**

**Dimensión pedagógica.** Referida al uso del juego como herramienta didáctica para facilitar el aprendizaje. En este contexto, los juegos no son solo actividades recreativas, sino estrategias que permiten a los niños construir conocimientos, desarrollar habilidades cognitivas y alcanzar competencias educativas. Según Nadeem et al. (2023) los docentes que incorporan el juego en los talleres de aprendizaje logran una mayor participación de los estudiantes y fomentan aprendizajes significativos, especialmente en la educación inicial. Esta dimensión también implica la planificación intencional del juego dentro del currículo, alineando los objetivos pedagógicos con las actividades lúdicas.

**Dimensión lúdica.** Aborda el carácter recreativo, espontáneo y motivador del juego. Se enfoca en el tipo de juegos utilizados (simbólicos, motores, cooperativos, etc.), el nivel de disfrute de los participantes y su implicación emocional. El juego, como actividad natural del niño, permite explorar, manipular y experimentar el entorno, lo que contribuye al desarrollo integral. Zhao et al. (2022), destacan que el juego es esencial para fomentar la creatividad, la autonomía y la expresión emocional en el aula. Esta dimensión reconoce el valor del juego como medio para que los niños aprendan sin sentir presión, en un ambiente de libertad y descubrimiento.

**Dimensión organizativa.** Se refiere a la estructura y planificación de los talleres de juego. Incluye la distribución del espacio, los materiales utilizados, los roles asignados a docentes y estudiantes, y la secuencia de actividades. Un taller bien organizado permite que el juego se desarrolle de manera fluida, segura y con objetivos claros. Según Dannel & Pyle, (2022) la organización del aula y la preparación de los rincones de juego son fundamentales para garantizar que los niños puedan interactuar libremente y desarrollar aprendizajes sensoriales y sociales. Esta dimensión también contempla la adaptación de los juegos a las necesidades del grupo y la gestión del tiempo.

**Dimensión evaluativa.** Implica la valoración del impacto del juego en el aprendizaje. Incluye la observación del desempeño de los niños, la retroalimentación del docente, y la coevaluación entre pares. Evaluar los juegos

en talleres no solo permite medir el logro de objetivos, sino también identificar fortalezas y áreas de mejora en el proceso educativo. Olmos et al. (2022), sugiere que la evaluación debe ser continua, cualitativa y centrada en el proceso, más que en el resultado final. Esta dimensión promueve una mirada reflexiva sobre cómo el juego contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes.

### **5.1.2. Motricidad gruesa**

Se refiere al desarrollo y coordinación de los grandes músculos del cuerpo, que son necesarios para realizar movimientos amplios y coordinados, tales como caminar, correr, saltar y trepar. Estas habilidades motoras son fundamentales para la movilidad, el equilibrio y la fuerza física general, y son esenciales para la interacción efectiva con el entorno físico (Gabbard, 2018).

La motricidad gruesa es elemental en el desarrollo del niño, se enmarca en el desarrollo de las habilidades motoras fundamentales como caminar, correr, saltar y mantener el equilibrio. Estas capacidades son importantes para la autonomía física, y son vitales como base para aprendizajes más complejos, como la escritura o la coordinación ojo-mano (Leyton et al., 2020). Investigaciones como las de Azar et al. (2023), señalan que un desarrollo motriz adecuado brinda un mejor rendimiento académico y una mayor participación en actividades sociales, ya que los niños con un buen desarrollo de habilidades motoras sólidas presentan mayor seguridad y tienen facilidad en socializarse activamente. Además, de esto, la motricidad gruesa se relaciona con la buena salud a largo plazo, ya que su déficit puede predisponer a la obesidad y a trastornos posturales (Alghadier & Alhusayni, 2024).

La importancia de la motricidad gruesa, radica básicamente en que su desarrollo constante genera estímulos motores variados. Estrategias como los circuitos de obstáculos, los juegos de pelota y las actividades al aire libre han demostrado ser efectivas para fortalecer estas habilidades, especialmente cuando se incorporan de manera lúdica (Wijffelaars & Markopoulos, 2023). En este sentido, la integración de la motricidad gruesa en los currículos educativos no solo es una necesidad

pedagógica, sino también una medida de salud pública, dada su incidencia en el bienestar integral del niño (Telford et al., 2022).

Desde una perspectiva teórica, la psicomotricidad gruesa se fundamenta en varias teorías del desarrollo infantil que destacan la importancia del movimiento y la actividad física en el desarrollo integral del niño, dentro de estas teorías se menciona las siguientes:

**Teoría del Desarrollo de Motor de Gesell.** Arnold Gesell fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el desarrollo motor infantil de manera sistemática. Según Gesell, el desarrollo motor sigue un patrón secuencial y predecible que está influenciado por la maduración del sistema nervioso central (You, et al., 2019). La psicomotricidad gruesa, según esta teoría, se desarrolla a través de una serie de etapas que reflejan la creciente capacidad del niño para realizar movimientos coordinados y controlados.

**Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget.** Jean Piaget destacó la relación entre el desarrollo motor y el desarrollo cognitivo. En su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget, sostiene que los niños adquieren conocimiento sobre el mundo a través de la interacción física con su entorno (Halford, 2020). Las habilidades de psicomotricidad gruesa permiten a los niños explorar y manipular su entorno, facilitando así el desarrollo de esquemas cognitivos y la comprensión de conceptos espaciales.

**Teoría Sociocultural de Vygotsky.** Lev Vygotsky enfatizó la importancia del contexto social y cultural en el desarrollo motor. Según Vygotsky (1978), el desarrollo motor, incluida la psicomotricidad gruesa, se ve influenciado significativamente por la interacción social y el aprendizaje mediado. A través del juego y las actividades físicas en un contexto social, los niños desarrollan habilidades motoras gruesas que son esenciales para su participación en la vida comunitaria.

**Teoría Ecológica del Desarrollo Humano de Bronfenbrenner.** Urie Bronfenbrenner propuso que el desarrollo humano es el resultado de la interacción entre el individuo y su entorno inmediato y más amplio. En el contexto de la psicomotricidad gruesa, esta teoría sugiere que el desarrollo motor de un

niño es influenciado por múltiples niveles de su entorno, desde la familia y la escuela hasta las políticas y normas culturales (Jia et al., 2024).

La motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que no solo facilita la movilidad y la exploración física, sino que también tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo, social y emocional. Las habilidades motoras gruesas permiten a los niños participar en juegos y actividades físicas que son esenciales para su salud y bienestar general (Gabbard, 2018).

El desarrollo de la motricidad gruesa en educación inicial, involucra el uso y la coordinación de los grandes músculos del cuerpo, como parte importante para el desarrollo integral de los niños en la etapa de educación inicial. Esta importancia se manifiesta en varias áreas elementales del desarrollo infantil como:

El Desarrollo Físico, en donde se involucra aspectos como:

**Fuerza y Resistencia:** Las actividades que desarrollan la psicomotricidad gruesa, como correr, saltar y trepar, ayudan a fortalecer los músculos grandes del cuerpo. Esto no solo mejora la fuerza física, sino también la resistencia, lo que permite a los niños participar activamente en juegos y actividades diarias (Gabbard, 2018).

**Coordinación y Equilibrio:** La psicomotricidad gruesa contribuye al desarrollo de la coordinación y el equilibrio, habilidades esenciales para realizar movimientos complejos y mantener la estabilidad durante la actividad física. Estas habilidades son fundamentales para prevenir caídas y lesiones, y para facilitar la participación en deportes y otras actividades físicas (Encalada et al., 2024).

El Desarrollo Cognitivo, es otro de las claves importantes, en este aspecto se señalan las siguientes:

**Exploración y Aprendizaje.** El movimiento y la interacción física con el entorno permiten a los niños explorar y aprender sobre el mundo que les rodea. A través de actividades motoras gruesas, los niños desarrollan su capacidad para resolver problemas y mejorar su comprensión de conceptos espaciales y de causa y efecto (Piaget, 1952).

**Desarrollo del Lenguaje.** Las actividades físicas que implican movimiento coordinado y juego simbólico también pueden fomentar el desarrollo del lenguaje, ya que los niños a menudo hablan y narran mientras juegan, lo que enriquece su vocabulario y habilidades comunicativas (Vygotsky, 1978).

**El Desarrollo Social.** Es también otro de los aspectos importantes, aquí se observa los siguientes beneficios:

**Interacción y Cooperación:** Las actividades que implican la psicomotricidad gruesa, especialmente aquellas realizadas en grupo, fomentan la interacción social y la cooperación. Los juegos y deportes grupales enseñan a los niños a trabajar juntos, a compartir, y a seguir reglas, lo que es crucial para el desarrollo de habilidades sociales y la comprensión de normas sociales (Pellegrini, 2009).

**Empatía y Resolución de Conflictos:** A través del juego y la actividad física, los niños aprenden a empatizar con los demás y a resolver conflictos de manera constructiva. Estas experiencias son vitales para el desarrollo de relaciones saludables y la construcción de habilidades sociales y emocionales (Berk, 2006).

El Desarrollo Emocional, es también un aspecto que se tiene en cuenta pues en esta parte se logra beneficios en:

**Autoconfianza y Autoestima:** La adquisición de nuevas habilidades motoras gruesas proporciona a los niños un sentido de logro y competencia, lo que fortalece su autoconfianza y autoestima. El éxito en actividades físicas también puede ayudar a los niños a desarrollar una actitud positiva hacia el esfuerzo y la perseverancia (Bandura, 1997).

**Regulación Emocional:** Las actividades físicas y el juego permiten a los niños expresar y manejar sus emociones de manera saludable. El juego activo puede servir como una vía para liberar tensiones y estrés, contribuyendo a una mejor regulación emocional y bienestar general (Panksepp, 2007).

La Salud y Bienestar, es otro de los aspectos, su importancia esta que actúa en:

**Prevención de Enfermedades:** La participación regular en actividades físicas que desarrollan la psicomotricidad gruesa ayuda a prevenir problemas de salud como la obesidad infantil y las enfermedades relacionadas con el sedentarismo.

Fomentar un estilo de vida activo desde la educación inicial establece las bases para hábitos saludables a lo largo de la vida (Tremblay et al., 2011).

**Desarrollo Integral:** La psicomotricidad gruesa no solo beneficia el desarrollo físico, sino que también está interrelacionada con el desarrollo cognitivo, social y emocional. Las actividades físicas enriquecen la experiencia educativa y promueven un desarrollo integral equilibrado en los niños de educación inicial.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa comprende tres dimensiones, estas son importantes en el desarrollo de los niños, estas dimensiones a las que referimos son la coordinación, el equilibrio y el ritmo.

**La coordinación.** Se refiere a la capacidad de sincronizar movimientos de diferentes partes del cuerpo de manera eficiente y controlada. Esta habilidad es crucial para realizar actividades físicas complejas y para la integración sensorial-motora. La coordinación se divide en dos tipos principales: coordinación gruesa y coordinación fina. La coordinación gruesa implica el uso de grandes grupos musculares para movimientos amplios, como correr y saltar, mientras que la coordinación fina implica movimientos más precisos utilizando músculos pequeños, como escribir o abotonar una camisa.

La coordinación es esencial para el desarrollo de habilidades motoras y para la participación en actividades deportivas y recreativas. Según Gabbard (2018), el desarrollo de la coordinación permite a los niños mejorar su desempeño en actividades físicas, lo que contribuye a una mejor salud física y a una mayor autoestima. Además, la coordinación está vinculada al desarrollo cognitivo, ya que actividades que requieren coordinación también estimulan áreas del cerebro relacionadas con el pensamiento y la planificación (Piek et al., 2008).

**El equilibrio.** Conocida como la capacidad de mantener una posición estable ya sea estática (en reposo) o dinámica (en movimiento). Es una habilidad fundamental que permite a los niños realizar movimientos controlados y seguros, y es esencial para casi todas las actividades físicas.

El equilibrio es importante para el desarrollo motor y la prevención de lesiones. Según Horak (2006), un buen equilibrio permite a los niños participar en una variedad de actividades físicas sin temor a caerse, lo que fomenta la confianza y la

independencia. Además, el desarrollo del equilibrio está estrechamente relacionado con el sistema vestibular del oído interno, que también juega un papel en la orientación espacial y la coordinación (Shumway & Woollacott, 2017).

**El ritmo.** Se refiere a la capacidad de percibir y sincronizar movimientos con un patrón temporal regular. Esta habilidad es esencial en actividades que requieren movimientos repetitivos y coordinados, como bailar, tocar un instrumento musical o incluso caminar con una cadencia constante.

El desarrollo del sentido del ritmo es fundamental para la coordinación motora y la sincronización de movimientos. Además, el ritmo está estrechamente relacionado con el desarrollo del lenguaje y las habilidades de lectura. Según Kenney (2016), los niños que practican actividades rítmicas muestran mejoras en su capacidad de atención, memoria y procesamiento auditivo, habilidades que son cruciales para el aprendizaje académico. Además, el ritmo ayuda a los niños a desarrollar un sentido del tiempo y la secuencia, lo que es importante para la planificación y la ejecución de tareas complejas.

## **5.2. Antecedentes**

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación, se están considerando como antecedentes internacionales los estudios de:

Pozo & Solano (2022) en su investigación titulada: Metodología juego trabajo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 a 5 años. [Tesis de licenciatura] Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador. El objetivo del estudio es determinar la influencia de la metodología juego trabajo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4-5 años de Educación Inicial. El enfoque de esta investigación es de tipo cualitativo, alcance descriptivo y el diseño en este estudio se basa en la Investigación-Acción apoyado en un paradigma interpretativo, se analizaron bases teóricas que están relacionadas a la metodología juego-trabajo y el desarrollo de las habilidades sociales. Las técnicas aplicadas fueron: la entrevista dirigida a la docente del área y al vicerrector; la observación sistematizada aplicada a los estudiantes. Finalmente, mediante los resultados obtenidos se pueden evidenciar la incursión de la metodología juego-trabajo en el contexto social, es así

como los niños logran desarrollar su habilidad social en los diferentes rincones de aprendizajes.

Roa (2022) en su investigación titulada: “Revisión bibliográfica sobre la relación entre el juego en la primera infancia y el desarrollo de habilidades psicomotrices. [Tesis de licenciatura] Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. El estudio se llevó a cabo mediante una revisión exhaustiva de la literatura científica relevante, analizando estudios previos y recopilando datos de diversas fuentes académicas. La investigación se centró en identificar patrones y conclusiones comunes sobre la relación entre el juego y el desarrollo psicomotriz. El análisis de la literatura sugiere que la implicación familiar es fundamental para el desarrollo psicomotriz de los niños en la primera infancia. Se concluye que la participación activa de los padres o tutores en actividades lúdicas es esencial para el desarrollo integral de los niños. La instrucción y el involucramiento de los cuidadores principales son cruciales para potenciar las habilidades psicomotrices y promover un desarrollo saludable en los primeros años de vida.

El estudio de Quirola et al. (2024) titulado “El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años”, [Artículo científico] Ecuador. El objetivo planteado, fue analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. El diseño de la investigación fue no experimental con un enfoque mixto, para el desarrollo de la investigación, se recopiló información en 31 Instituciones y 465 niños. Se consideró una población de 16 personas, y una muestra de 6 niños y 2 docentes, seleccionada a través del muestreo no probabilístico; los métodos utilizados fueron descriptivo, analítico-sintético e inductivo – deductivo; entre las técnicas constaron: observación, encuesta aplicada a docentes y escala abreviada del desarrollo de Nelson Ortiz. Los resultados indicaron que el 67% de niños presentaron dificultades en el área motriz gruesa, teniendo complicaciones al realizar actividades como, caminar en línea recta, dar tres a más pasos en un pie; rebotar y agarrar la pelota, todas estas enraizadas a la falta de estimulación y espacios reducidos. Se concluye que el 100% de docentes utilizan como estrategias didácticas: experiencias de aprendizaje, rincones, talleres y al juego lo realizan como una actividad de diversión sin ninguna finalidad.

Estrada (2024) en su investigación titulada: “Influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de inicial en la unidad educativa cristiana nazareno de Riobamba” [Tesis de grado de maestría] Universidad Nacional de Chimborazo. Ecuador. El estudio utilizó una metodología de enfoque mixto, con un diseño no experimental y un nivel bibliográfico, de campo y transversal. La población de estudio incluyó a un docente y 23 niños, siendo lo suficientemente pequeña para no requerir un muestreo probabilístico. Las técnicas de investigación empleadas fueron encuestas para el docente y fichas de observación para los niños. Los resultados indicaron que un porcentaje de los niños no completaba las actividades motrices correctamente. Se destacó que la práctica de estas actividades motrices ayuda a los niños a trabajar áreas locomotrices, no locomotrices y de proyección/percepción. Se concluyó que la aplicación constante de estos juegos puede fomentar el desarrollo óptimo de las habilidades motrices, evidenciando claramente la incidencia positiva del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Arroyo (2024) en su investigación titulada: La relevancia del juego psicomotor en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años. [Artículo científico] Venezuela. La metodología consistió en una revisión exhaustiva de la literatura disponible sobre la motricidad infantil, la importancia de las actividades físicas y el papel de los juegos psicomotores en el desarrollo de habilidades motoras gruesas. Las fuentes seleccionadas incluyeron estudios empíricos, artículos revisados por pares y libros especializados en el tema. La muestra encontrada fue de 31 artículos publicados. El desarrollo de la motricidad gruesa es importante para la autonomía del niño, permitiéndole explorar e interactuar con su entorno. La revisión bibliográfica concluye que los juegos psicomotores tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años. Estos juegos no solo fortalecen las capacidades físicas del niño, sino que también enriquecen su desarrollo emocional y perceptivo. Por lo tanto, es esencial incorporar actividades psicomotoras en la rutina diaria de los niños para promover un desarrollo integral y autónomo.

En el contexto nacional, se encontraron los estudios de:

Carrera (2022) en su trabajo titulado “Relación entre juegos colaborativos y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte,

2021. [Tesis de maestría] Universidad Cesar Vallejo. Perú. La investigación siguió un enfoque cuantitativo con un tipo de estudio básico, nivel correlacional y diseño no experimental transversal. La muestra estuvo compuesta por 50 estudiantes, quienes proporcionaron datos a través de un cuestionario de 30 preguntas y una lista de cotejo con el mismo número de criterios. El análisis de datos reveló una relación significativa entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en los estudiantes. El coeficiente de correlación de Spearman (Rho) fue de 0.635, indicando una correlación positiva moderada, y el valor de p fue 0.000, menor que 0.050, lo que permitió rechazar la hipótesis nula. La investigación concluyó que existe una relación significativa entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en los estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. Los resultados sugieren que la participación en juegos colaborativos puede contribuir al desarrollo de habilidades motoras gruesas en los niños.

Sarmiento (2023) en su tesis titulada “influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la provincia de Chanchamayo, 2023” [Tesis de licenciatura] Universidad Nacional de Huancavelica. Este estudio aplicado y de nivel explicativo utilizó un diseño pre-experimental. Se empleó la técnica de análisis de desempeño y como instrumento se utilizó una lista de cotejo para evaluar los resultados. Los resultados indicaron que el 61% de los niños lograron mejoras significativas en la maduración espacial y en el control corporal dinámico y estático. Se observó un control dinámico del cuerpo mejorado, evidenciado en una mejor coordinación visomotora, equilibrio dinámico y ritmo. Por otro lado, el 39% de los niños requirieron más tiempo y apoyo para alcanzar la maduración espacial y el control corporal dinámico y estático. En la prueba de hipótesis, el resultado estadístico fue  $p < 0.05$ , lo que llevó a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Así, se concluyó que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Provincia de Chanchamayo.

Peñarán (2023) en la investigación titulada “Programa de juego libre en la psicomotricidad gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa del distrito de Chancay” [Tesis de pre grado] Universidad Cesar Vallejo. Perú. El estudio, de tipo aplicativo y diseño pre-experimental con un solo grupo de control, incluyó una

muestra intencional no probabilística de 20 niños de la sección de 3 "A". La fiabilidad del instrumento se comprobó mediante el estadístico SPSS v.24, con una prueba piloto realizada a 15 infantes, resultando en un coeficiente de confiabilidad de 0.901, indicando alta fiabilidad. Se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk y, para responder a los objetivos e hipótesis de la investigación, se emplearon la prueba de correlación y medidas de asociación de Wilcoxon. Los resultados demostraron que la aplicación del Programa de Juego Libre fue efectiva y mejoró significativamente la psicomotricidad gruesa en los infantes, considerando las dimensiones evaluadas. La prueba pre-test y post-test aplicada a los 20 estudiantes, analizada con el estadístico Wilcoxon, arrojó un valor de  $-3.251b$  y una significancia de 0.000, confirmando la influencia positiva del programa en la coordinación y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial.

Felices (2023) en su trabajo de investigación: "Programa "Julu" para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública en Ica, 2023" [Tesis de pre grado] Universidad Cesar Vallejo. Perú. La investigación utilizó un método hipotético-deductivo con un nivel explicativo y un diseño casi experimental de corte longitudinal. La población del estudio consistió en estudiantes del nivel inicial, con una muestra de 25 estudiantes en el grupo experimental y 25 en el grupo control. Los resultados indicaron que el Programa "Julu" mejoró significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes. La contrastación de la hipótesis general arrojó un valor de significancia (Sig) de 0.00, menor que 0.05, confirmando que la aplicación del programa influyó positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa. Además, la contrastación de las hipótesis específicas reveló mejoras significativas en las dimensiones de movimiento autónomo, equilibrio corporal, coordinación motora y ritmo, evidenciando que el Programa "Julu" permite un mejor desempeño en estas áreas.

Vásquez (2024) en su investigación intitulada: "Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N° 220 Guadalupe Camporredondo, 2023" [Tesis de maestría] Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Perú. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño cuasi-experimental, utilizando pruebas pre y post test. La población de estudio consistió en 20 estudiantes de 5 años. Los resultados mostraron

un impacto significativo de las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños. Antes de la intervención, todos los estudiantes estaban en el nivel de "proceso" en términos de psicomotricidad gruesa. Después de la aplicación de las estrategias lúdicas, el 100% de los estudiantes alcanzó el nivel de "logro previsto". Este cambio positivo se reflejó en todas las dimensiones evaluadas, incluyendo esquema corporal, coordinación motriz y lateralidad. Se concluye que las estrategias lúdicas implementadas tienen un impacto significativo y positivo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años

Delgado & Ramos (2024) en su trabajo titulado: El juego y la psicomotricidad en el jardín María de Fátima - Luriana en el Año 2022. [Tesis de licenciatura] Universidad Pedro Ruiz Gallo. Perú. La investigación emplea un método básico con características descriptivas y correlacionales. La población y la muestra del estudio consisten en 62 niños de seis años. Para la recolección de datos, se utilizaron observaciones directas de las dos variables de estudio: el juego y la psicomotricidad. Los resultados señalan que, en el desarrollo del juego, el 64% de los niños se encuentra en un nivel medio. Y en cuanto a la psicomotricidad, el 64% también se encuentra en nivel medio. El estudio concluye que existe una relación significativa entre el juego y la psicomotricidad en los niños del jardín María de Fátima - Luriana en el año 2022.

### III. MATERIALES Y METODOS.

#### 3.1. Hipótesis:

Hi: Existe relación directa entre el Juego en talleres y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.

Ho: No existe relación entre el Juego en talleres y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.

#### 3.2. Definición conceptual y operacional de las variables

##### 3.2.1. Definición conceptual

**Juego en taller.** Estrategia metodológica que utiliza la actividad lúdica para del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollada en un contexto estructurado guiado por objetivos pedagógicos y mediado por un facilitador donde se combina la naturaleza voluntaria, placentera y exploratoria del juego con la planificación y la reflexión de un taller en la que se desarrollen habilidades, creatividad y motivación en los participantes. (Darwich et al., 2025).

**Motricidad gruesa.** Se define así al desarrollo de las habilidades motoras en la implica la combinación de varios movimientos que no se logran de inmediato. Estos movimientos el niño a medida que crece y práctica, los mejora gradualmente a caminar. (Ruiz & Ruiz, 2017).

**Tabla 1**

#### *Operacionalización de Variables*

Variable	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Escala de medición
Juego de talleres	En el contexto de esta investigación, el juego será evaluada a través de cuatro dimensiones, física, cognitiva, social y emocional Cada una de estas dimensiones se medirá utilizando indicadores específicos, instrumentos de evaluación	Dimensión pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión de consignas y propósito del juego.</li> <li>- Resolución de tareas lúdicas con apoyo mínimo.</li> <li>- Transferencia a aprendizajes básicos.</li> </ul>	Escala ordinal
		Dimensión lúdica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compromiso y disfrute del juego.</li> <li>- Comprensión y respeto de reglas simples.</li> </ul>	

Motricidad gruesa	y métodos de análisis diseñados para cuantificar el impacto del juego en el desarrollo integral de los participantes.		- Creatividad e iniciativa.	
		Dimensión organizativa	- Uso adecuado de materiales y espacio. - Interacción y convivencia. - Transiciones y autonomía.	
		Dimensión evaluativa	- Autoexpresión sobre lo realizado. - Retroalimentación y ajuste durante el juego. - Evidencias simples de logro.	
	En el contexto de esta investigación, el desarrollo de las habilidades motoras consiste en una serie de movimientos específicos, los cuales mejoran gradualmente con la práctica y el crecimiento; se evaluará a través de tres dimensiones, coordinación, equilibrio y el ritmo mediante la observación y medición de la capacidad de los niños para realizar.	Coordinación	- Coordinación Mano-Ojo - Coordinación Bimanual - Coordinación de Movimientos Corporales	Escala ordinal
		Equilibrio	- Equilibrio Estático - Equilibrio Dinámico - Recuperación del Equilibrio	
		Ritmo	- Seguimiento de Ritmos Simples - Coordinación de Movimientos Rítmicos - Adaptación al Cambio de Ritmo	

Fuente. Matriz de consistencia. Elaboración propia. 2024.

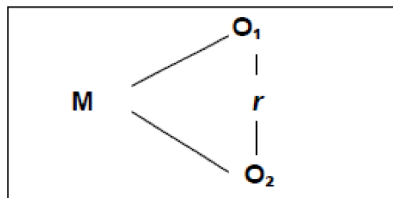
Este estudio, por su finalidad, se clasifica como básico, ya que busca generar conocimiento teórico sobre las variables planteadas (Hernández et al., 2018). Según Álvarez (2020), la investigación básica tiene como propósito principal la creación de nuevo conocimiento, manteniéndose en un marco teórico y sin estar dirigida de manera inmediata a la aplicación práctica, sino más bien a la ampliación de la comprensión de una realidad específica.

Desde su enfoque metodológico, el estudio sigue un diseño cuantitativo correlacional, el cual se orienta a analizar la relación existente entre variables, utilizando procedimientos estadísticos sin manipularlas experimentalmente (Gómez Chipana, 2020). Este diseño permite obtener información objetiva y establecer asociaciones significativas entre los fenómenos estudiados. Asimismo, el análisis se sustenta en el uso riguroso de técnicas estadísticas, lo que posibilita la extracción de

conclusiones válidas y generalizables a partir de una muestra representativa (Pita & Pértegas, 2002).

Este estudio adopta un diseño de investigación no experimental y transversal debido a que se realiza sin manipular ninguna variable (Nwabuko, 2024). En este tipo de investigación, el investigador no interviene ni altera las variables independientes, sino que se limita a observar y registrar los hechos tal y como ocurren en su entorno real durante un período específico de tiempo. Así mismo es transversal (Maier et al., 2023), porque los datos que se recolectan y analizan reflejan y describen la relación entre dos o más variables en un punto específico en el tiempo. En otras palabras, el estudio captura una instantánea de ciertos fenómenos y sus interrelaciones en un momento concreto, sin seguir su evolución o cambios a lo largo del tiempo.

**Esquema:**



**Dónde:**

**M** = Niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024

**O<sub>1</sub>** = El juego en talleres

**O<sub>2</sub>** = Motricidad gruesa

**r** = Correlación entre dichas variables

Para Castillo, (2021) la población se define como un conjunto de individuos específicos, delimitados y alcanzables que poseen atributos comunes. Se añade que esta población o universo puede estar formada por humanos, animales, especímenes biológicos, objetos, organizaciones, entre otros elementos.

La unidad de análisis está representada por el total de la población de estudiantes de la institución educativa “Mi Dulce Hogar” de Pampas de Hospital matriculados en el año 2025. Como se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2

Población estudiantil. I.E.I Mi Dulce Hogar

Aulas	Varones	Mujeres	Total
3 años (Roja)	5	5	10
3 años (Azul)	6	4	10
4 años (Verde)	12	8	20
4 años (Anaranjada)	14	9	23
5 años (Celeste)	11	7	18
5 años (Amarilla)	5	9	14
Total	53	42	95

Fuente. Ficha de matrícula. Elaboración propia. 2025.

Arias et al., (2016) describe la muestra como el conjunto de individuos seleccionados de la población para el estudio de un fenómeno estadístico.

El muestreo de este estudio es de tipo probabilístico, teniéndose en cuenta que es una estrategia de selección aleatoria simple, donde incluye a todos los elementos de la población en el estudio. Hernández (2021) señala que este enfoque es útil cuando la población es pequeña o accesible en su totalidad, y cuando es posible y práctico incluir a todos los individuos en el estudio.

La Unidad de análisis está constituida por 20 estudiantes de la institución educativa "Mi Dulce Hogar" de Pampas de Hospital.

Tabla 3.

Muestra de estudiantes de aula verde de 4 años. I.E.I Mi Dulce Hogar

Aula	Varones	Mujeres	Total.
4 años	12	8	20

Fuente. Ficha de matrícula. Elaboración propia. 2025

### Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

**Técnica.** Según Hernández et al. (2017), se refiere a los métodos y herramientas utilizados para obtener información sobre un hecho, fenómeno, persona o grupo

social de interés en un estudio. Estas técnicas permiten al investigador recopilar, analizar, examinar, y exponer datos que contribuyan a la adquisición del conocimiento. Para este caso, la técnica de que se utilizará, será la observación.

**Instrumento.** Se refiere a la herramienta elaborada para recolectar, medir y registrar datos sobre variables de estudio, en la que se garantice la confiabilidad y validez requeridas en el proceso de investigación (Hernández, 2021). Para el presente estudio, el instrumento a utilizar, será una ficha de observación. Instrumento estructurado que registra la presencia o ausencia de conductas, habilidades o atributos específicos mediante un formato dicotómico, permite una evaluación objetiva y sistemática en poblaciones infantiles (Lam et al., 2024).

Para la recolección de información se emplearán fichas de observación estructuradas en función de las variables de estudio.

En el caso de la variable Juego de talleres, el instrumento se organiza en 24 ítems, distribuidos en sus cuatro dimensiones, con seis preguntas por cada una. Los ítems se valorarán mediante una escala ordinal de tres niveles:

**Inicio (1):** El niño evidencia un nivel inicial de desempeño, mostrando limitaciones o ausencia de la habilidad observada.

**Proceso (2):** El niño demuestra avances parciales en la habilidad, aunque aún requiere acompañamiento o presenta ejecuciones inconsistentes.

**Logro (3):** El niño alcanza la habilidad propuesta con autonomía y de manera satisfactoria.

De igual forma, la variable Psicomotricidad gruesa estará organizada en 24 ítems, distribuidos en tres dimensiones, con ocho preguntas en cada una. Se aplicará la misma escala de valoración de tres niveles (1, 2 y 3), garantizando uniformidad en la medición.

Cabe precisar que la escala de valoración (1 = Inicio, 2 = Proceso, 3 = Logro) se aplicará a cada ítem del instrumento.

Para el análisis de resultados, se tendrá en cuenta una tabla de correspondencia de baremos, que permitirá agrupar los puntajes obtenidos en los tres niveles globales de desempeño:

Inicio de 24 – 39.

Proceso de 40 – 55.

Logro de 56 – 72.

La escala baremos servirá para evaluar el nivel alcanzado en cada ítem, mientras que los baremos permitirán interpretar los resultados en términos de niveles de logro globales de cada variable y dimensión.

**Validez.** Según la definición de Villasís et al. (2018), la validez se refiere al grado en que un instrumento mide con precisión la variable que realmente intenta evaluar. En otras palabras, se analiza si el instrumento refleja de manera efectiva el concepto abstracto a través de sus indicadores empíricos. Para asegurar la validez del instrumento, se recurre a la técnica del juicio de expertos. En consecuencia, se involucran tres especialistas en el tema, incluyendo un experto en la materia, un metodólogo o estadístico y un lingüista, quienes validarán el instrumento, permitiendo así su aplicación.

**Confiabilidad.** Evaluar la confiabilidad implica analizar la consistencia de las respuestas proporcionadas por un instrumento de medición cuando se aplica a un grupo de individuos, sin importar quién lo administre ni el momento en que se lleve a cabo. Por otra parte, la validez se relaciona con la medida en que el instrumento evalúa realmente lo que se desea medir (Hernández y Mendoza, 2018).

Para garantizar la confiabilidad del instrumento, se realizará una prueba piloto con 20 estudiantes pertenecientes a la unidad de análisis. El propósito de esta prueba es alcanzar un nivel óptimo de confiabilidad tanto en la claridad como en la distribución de las preguntas, además de establecer coherencia en los datos recolectados. Para lograr esto, se empleará la escala de Cronbach, una técnica estadística de inferencia, donde el nivel de significancia debe situarse entre 0.8 y 1.0. En consecuencia, los datos recabados durante la prueba piloto deberán superar el umbral de 0.8, indicando así que el instrumento es confiable y consistente.

### **Procedimiento de recolección de datos.**

Conocida como "el conjunto de actividades sistemáticas y estandarizadas mediante las cuales el investigador obtiene la información necesaria para responder a las preguntas de estudio, garantizando la validez y confiabilidad de los resultados" (Hernández et al., 2018, p. 178)

La obtención de datos se llevará a cabo según los lineamientos de Hernández et al. (2018). Primero, se realiza la elaboración del instrumento. Segundo, se aplica la lista de cotejo a los estudiantes participantes en el estudio. Finalmente, los datos que se obtengan se digitalizarán en una matriz de Excel para su posterior análisis estadístico. Para el análisis, se empleará la estadística aplicada, y la manipulación de los datos se realizará a través de las pruebas estadísticas, específicamente para la evaluación paramétrica de las hipótesis.

### **Análisis y procesamiento de datos**

Se denomina al conjunto de técnicas estadísticas y procedimientos sistemáticos empleados para procesar, organizar e interpretar la información recolectada, con el fin de responder a los objetivos de investigación y validar las hipótesis planteadas (Hurtado, 2020) Estos métodos varían según el diseño de estudio (cuantitativo, cualitativo o mixto) y el tipo de datos (nominales, ordinales, intervalares o racionales). Para el caso de este estudio, se utilizará la estadística básica SPSS y Excel 2010.

**Análisis descriptivo.** Análisis descriptivo: Después de recolectar la información mediante el cuestionario, se estructura de forma lógica e imparcial en una matriz de datos utilizando Microsoft Office Excel 2019. Al organizar la información, se generan representaciones como tablas y figuras estadísticas, alineadas con los objetivos establecidos en este estudio. Esto simplifica la comprensión, interpretación y análisis eficiente de los datos.

**Análisis Inferencial:** Para la evaluación de los resultados, se hará utilizar el Software SPSS Ver. 22, herramienta esencial para llevar a cabo el análisis de estadística inferencial. En las primeras etapas, se realizará la evaluación de la

confiabilidad alfa de Cronbach, con la expectativa de alcanzar un valor de 0.8 o superior, lo que indicaría que el instrumento utilizado es aceptable y confiable. Asimismo, se llevará a cabo la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk, cuyo resultado determinará la naturaleza de la distribución de los datos, orientándonos hacia la elección de prueba de hipótesis, sea esta paramétrica o no paramétrica.

## IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Resultados.

#### Objetivo general

Establecer la relación entre la motricidad gruesa y la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución educativa, Pampas de Hospital, 2024

**Tabla 4**

*Relación entre el Juego en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, según prueba de hipótesis.*

<b>Correlaciones</b>				
			Juego de talleres	Psicomotricidad Gruesa
Rho de Spearman	Juego de talleres	Coeficiente de correlación	1,000	,848**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Psicomotricidad Gruesa	Coeficiente de correlación	,848**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

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

En la Tabla 4, se examinó la relación entre las variables "Juego de Talleres" y "Psicomotricidad Gruesa", se calculó mediante el coeficiente de correlación de Spearman. El análisis, aplicado a una muestra de 20 participantes, reveló la existencia de una correlación positiva y fuerte entre ambas variables, con un coeficiente de rho = .848. Esta correlación resultó ser estadísticamente significativa, con un valor de significancia bilateral de  $p = .000$ , que es inferior al nivel crítico de  $\alpha = .01$ . Esto indica que la probabilidad de que esta relación sea producto del azar es extremadamente baja. En consecuencia, se puede señalar que existe una relación significativa y positiva entre el Juego de Talleres y el desarrollo de la Psicomotricidad

Gruesa. A medida que aumentan los niveles de participación y habilidad en el juego de talleres, también tienden a incrementarse los niveles de desempeño en psicomotricidad gruesa en el grupo estudiado.

### Objetivo específico 1.

Identificar la relación entre el Juego en talleres y el desarrollo de la coordinación en niños de 4 años.

**Tabla 5**

*Relación entre los juegos de talleres y la coordinación.*

		<b>Correlaciones</b>		
			Juego de talleres	Coordinación
Rho de Spearman	Juego de talleres	Coeficiente de correlación	1,000	,819**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Coordinación	Coeficiente de correlación	,819**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

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

En la Tabla 5, se realizó un análisis de correlación de Spearman para evaluar la relación entre la variable "Juego de Talleres" y la "Coordinación". Los resultados, obtenidos a partir de una muestra de 20 participantes, indican la presencia de una correlación positiva y fuerte entre ambas variables, con un coeficiente de rho = .819. Esta correlación demostró ser estadísticamente significativa ( $p = .000$ ), superando el criterio de significancia establecido en  $\alpha = .01$ . Esto confirma que la asociación observada no es atribuible al azar. Por lo tanto, se concluye que existe una relación directa y significativa entre la participación en el Juego de Talleres y el desarrollo de la Coordinación. Específicamente, a mayor participación y habilidad en los juegos de taller, se observa un mejor desempeño en las capacidades de coordinación de los individuos evaluados.

## Objetivo específico 2.

Relación entre el Juego en talleres y el desarrollo del equilibrio en niños de 4 año.

**Tabla 5.**

*Relación entre el juego de talleres y el equilibrio.*

<b>Correlaciones</b>				
			Juego de talleres	Equilibrio
Rho de Spearman	Juego de talleres	Coeficiente de correlación	1,000	,805**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Equilibrio	Coeficiente de correlación	,805**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

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

En la Tabla 5, se analiza la relación entre la variable "Juego de Talleres" y "Equilibrio" mediante el coeficiente de correlación de Spearman. El análisis, basado en los datos de 20 participantes, reveló una correlación positiva y fuerte entre estas dos variables, con un coeficiente de rho = .805. Esta correlación resultó ser estadísticamente significativa, con un valor p de .000, muy por debajo del nivel de significancia establecido de  $\alpha = .01$ . Esto indica que la probabilidad de que esta relación sea aleatoria es extremadamente baja. En consecuencia, los resultados permiten establecer que existe una asociación significativa y positiva entre la participación en el Juego de Talleres y el desarrollo del Equilibrio. Específicamente, los datos sugieren que una mayor participación y habilidad en los juegos de taller se relaciona con un mejor desempeño en las capacidades de equilibrio en la muestra estudiada.

### Objetivo específico 3.

*Relación entre el Juego en talleres y el desarrollo del ritmo en niños de 4 años.*

**Tabla 6.**

*Relación entre los juegos de talleres y el ritmo.*

		Correlaciones		
			Juego de talleres	Ritmo
Rho de Spearman	Juego de talleres	Coefficiente de correlación	1,000	,712**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Ritmo	Coefficiente de correlación	,712**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

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

En la Tabla 6, se analizó la relación entre las variables "Juego de Talleres" y "Ritmo" mediante el coeficiente de correlación de Spearman. El análisis, realizado con una muestra de 20 participantes, evidenció una correlación positiva y moderadamente fuerte entre ambas variables, con un coeficiente de rho = .712. Dicha correlación es estadísticamente significativa, con un valor p de .000, inferior al nivel de significancia de  $\alpha = .01$ . Esto confirma que la asociación observada no es producto del azar. Por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa y positiva entre la participación en el Juego de Talleres y el desarrollo del Ritmo. En términos específicos, los resultados indican que una mayor participación y habilidad en los juegos de taller se asocia con un mejor desempeño en las capacidades rítmicas de los participantes evaluados.

## 4.2. DISCUSIÓN

De acuerdo con los resultados obtenidos, se puede indicar de acuerdo a los objetivos y resultados lo siguiente:

## **Objetivo general**

Establecer la relación entre el juego en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa de Pampas de Hospital, 2024.

Los resultados evidencian una correlación positiva y significativa ( $\rho = .848$ ;  $p = .000$ ) entre el juego en talleres y la motricidad gruesa, lo cual confirma que la participación activa en actividades lúdicas organizadas favorece el desarrollo motor en los niños. Este hallazgo respalda la hipótesis planteada, demostrando que los juegos estructurados en talleres contribuyen al fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas, como coordinación, equilibrio y ritmo.

Este resultado se relaciona con el estudio de Estrada (2024), quien comprobó que las actividades lúdicas mejoran las habilidades locomotrices y de percepción corporal, evidenciando un progreso notable en la motricidad gruesa infantil. De manera similar, Carrera (2022) halló una correlación positiva entre los juegos colaborativos y el desarrollo motor en estudiantes de educación inicial, mostrando que la práctica guiada del juego fomenta la coordinación corporal y la socialización.

Desde el marco teórico, estos resultados se explican mediante la Teoría Sociocultural de Vygotsky (1978), la cual sostiene que el aprendizaje se da a través de la interacción social y la mediación en contextos significativos. Los talleres lúdicos constituyen “zonas de desarrollo próximo”, en las que los niños adquieren nuevas destrezas motrices al interactuar y cooperar con sus pares. Asimismo, la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (citado en Tavares, 2022) refuerza que el aprendizaje ocurre cuando la nueva información se vincula con experiencias previas; en este caso, el juego conecta lo sensorial, lo emocional y lo motor para lograr un aprendizaje integral.

## **Objetivo específico 1**

Identificar la relación entre el juego en talleres y el desarrollo de la coordinación en niños de 4 años.

El análisis correlacional mostró una relación positiva y fuerte ( $\rho = .819$ ;  $p = .000$ ) entre ambas variables, lo que indica que los niños que participan activamente en juegos de taller presentan una mejor coordinación motriz. Este resultado reafirma que las experiencias de juego guiado favorecen la sincronización y la precisión de movimientos, aspectos esenciales para el desarrollo psicomotor.

Este hallazgo coincide con lo reportado por Quirola et al. (2024), quienes encontraron que los niños con menor exposición a actividades lúdicas presentaban dificultades en coordinación óculo-manual y locomotora. Igualmente, Peñarán (2023) evidenció que un programa de juego libre mejoró significativamente la coordinación bimanual y general de los niños de inicial, demostrando que la práctica continua del juego desarrolla la psicomotricidad gruesa.

Desde el sustento teórico, la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1952) explica que el niño construye su conocimiento a través de la acción y manipulación de su entorno. Así, los talleres de juego promueven la asimilación y acomodación de esquemas motores mediante la exploración y práctica constante. Además, la Teoría de los Sistemas Dinámicos (Thelen & Smith, 1994) sustenta que la repetición y variabilidad de movimientos durante el juego permiten la autoorganización de patrones motores más eficientes, lo cual explica la mejora observada en la coordinación.

## **Objetivo específico 2**

Analizar la relación entre el juego en talleres y el desarrollo del equilibrio en niños de 4 años.

El coeficiente de Spearman ( $\rho = .805$ ;  $p = .000$ ) reveló una correlación positiva y significativa, demostrando que el juego estructurado contribuye de manera importante al desarrollo del equilibrio estático y dinámico. Los niños que participan en talleres de psicomotricidad logran mantener posturas, desplazarse con seguridad y adaptarse mejor a los cambios del entorno físico.

Este resultado guarda relación con el estudio de Sarmiento (2023), quien evidenció que los juegos tradicionales mejoran el control corporal y el equilibrio dinámico, incrementando la madurez espacial de los niños. Del mismo modo, Vásquez (2024) reportó que la aplicación de estrategias lúdicas fortaleció la coordinación y el equilibrio en estudiantes de 5 años, confirmando que la planificación de juegos con retos físicos incrementa la estabilidad corporal.

Teóricamente, estos resultados se explican mediante la Teoría del Desarrollo Motor de Gesell (You et al., 2019), que establece que las habilidades motoras se adquieren de forma secuencial conforme madura el sistema nervioso. El juego en talleres favorece este proceso al ofrecer experiencias de movimiento progresivo y estructurado. Asimismo, la Teoría Ecológica del Desarrollo Humano de Bronfenbrenner (Jia et al., 2024) sostiene que el entorno físico y social influye directamente en las competencias motrices; los talleres ofrecen precisamente un ambiente seguro, estimulante y socialmente enriquecido donde los niños desarrollan el equilibrio corporal.

### **Objetivo específico 3**

Determinar la relación entre el juego en talleres y el desarrollo del ritmo en niños de 4 años.

El análisis estadístico mostró una correlación positiva y moderadamente fuerte ( $\rho = .712$ ;  $p = .000$ ) entre las variables, indicando que la participación en juegos de taller favorece el desarrollo del ritmo corporal y la sincronización de movimientos. El trabajo con canciones, danzas y juegos musicales fomenta la percepción temporal y la coordinación auditiva, mejorando la ejecución motriz.

Estos resultados coinciden con los hallazgos de Arroyo (2024), quien concluyó que los juegos psicomotores y musicales fortalecen la coordinación rítmica y la expresión corporal de los niños. Asimismo, Felices (2023) demostró que su programa “Julu”, basado en actividades lúdicas, mejoró las dimensiones de ritmo y equilibrio en

preescolares, resaltando la importancia del movimiento rítmico como vía para el aprendizaje.

El sustento teórico se apoya en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1983), que reconoce la inteligencia musical y cinestésica como componentes esenciales del desarrollo integral. El ritmo favorece la integración entre el movimiento, la emoción y la cognición. Complementariamente, la Teoría del Juego de Garvey (Severino et al., 2024) explica que el juego permite la práctica social y la expresión emocional, lo que convierte al ritmo en una herramienta pedagógica que une lo corporal con lo afectivo dentro de los talleres.

## V. CONCLUSIONES

1. Se estableció una correlación positiva fuerte entre el juego en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024. El análisis mediante la rho de Spearman arrojó un valor de  $\rho = 0.848$  ( $N = 20$ ), con una significación bilateral  $p = 0.000$ , por debajo del umbral  $\alpha = 0.01$ , lo que indica que la asociación observada es estadísticamente significativa y muy poco probable que sea producto del azar.
2. Se identificó una correlación positiva y fuerte ( $\rho = .819$ ;  $p = .000$ ) entre ambas variables, lo que demuestra que los juegos de taller promueven una mejora significativa en la coordinación general de los niños. A través de actividades que involucran desplazamientos, lanzamientos, y movimientos simultáneos de distintas partes del cuerpo, los niños logran sincronizar y controlar mejor sus acciones.
3. Se encontró una correlación positiva y significativa ( $\rho = .805$ ;  $p = .000$ ), confirmando que la participación sistemática en juegos de taller contribuye directamente al fortalecimiento del equilibrio estático y dinámico. Las actividades planificadas en los talleres, como los circuitos de obstáculos o juegos de desplazamiento, estimulan el control postural y la estabilidad corporal.
4. Se encontró una correlación positiva y moderadamente fuerte ( $\rho = .712$ ;  $p = .000$ ), evidenciando que las actividades rítmicas y musicales incluidas en los talleres favorecen la sincronización de movimientos, la percepción temporal y la coordinación auditiva. A través del canto, la danza y los juegos corporales, los niños mejoran su capacidad para ajustar movimientos en función de un patrón temporal.

## **VI. RECOMENDACIONES**

A autoridades regionales (Dirección Regional de Educación Tumbes - DRET), institucionalizar el enfoque de "juego en talleres" mediante su incorporación explícita en los documentos de gestión curricular regional, designándolo como una estrategia pedagógica prioritaria para el desarrollo de la motricidad gruesa en el nivel de Educación Inicial.

A los directivos de las Instituciones Educativas, generar espacios en la calendarización anual para la planificación, ejecución y evaluación mensual de secuencias didácticas basadas en talleres lúdicos, garantizando que se destine tiempo suficiente y de calidad a esta estrategia dentro de la jornada regular.

A los docentes de Educación Inicial, diseñar secuencias de talleres de juego con una clara intencionalidad pedagógica, alineando las actividades lúdicas a los aprendizajes esperados del currículo nacional, particularmente en el área de psicomotricidad, y registrando sistemáticamente los avances de los niños.

A los padres de familia, integrar el juego motor en la rutina familiar diaria, dedicando al menos 30 minutos al día a actividades al aire libre que impliquen correr, saltar, trepar, lanzar y recibir objetos, transformándolo en un espacio de diversión y desarrollo conjunto.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alghadier, M. y Alhusayni, A. (2024). Evaluación de la eficacia de las intervenciones basadas en la motricidad gruesa para niños con trastorno del desarrollo de la coordinación: Una revisión sistemática. *Journal of Clinical Medicine*, 13 (16), 4609. <https://doi.org/10.3390/jcm13164609>
- Alonso Álvarez, Y. y Pazos Couto, J. M. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46, e207294. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Universidad de Lima. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-de-lima/metodologias-de-investigacion/clasificacion-de-las-investigaciones/49775135>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á. y Miranda-Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*, 63 (2), 201–206. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Arroyo Barahona, C. M. (2024). La relevancia del juego psicomotor y su impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años. *Revista Científica Kosmos*, 3 (1), 31–48. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.76>
- Arroyo Barahona, C. M. y Avalos Guijarro, A. de L. Á. (2024). La relevancia del juego psicomotor y su impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años. *Revista Científica Kosmos*, 3 (1), 31–48. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.76>
- Arufe Giráldez, V., Pena García, A. y Navarro Patón, R. (2021). Efectos de los programas de educación física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años: Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7 (3), 448–480. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.8661>

- Azar, E., Mirzaie, H., Jamshidian, E. y Abed, E. (2023). Efectividad de los ejercicios perceptivo-motores y la actividad física en las habilidades cognitivas, motoras y académicas de niños con trastornos del aprendizaje: Una revisión sistemática. *Child: Care, Health and Development*. <https://doi.org/10.1111/cch.13111>
- Bandura, A. (1997). *Autoeficacia: El ejercicio del control*. W.H. Freeman.
- Bernate, J. (2021). Pedagogía y didáctica de la corporeidad. Una mirada desde la praxis. *Retos*, 42, 27-36.
- Bonilla Canchingre, Y., & Marcano Molano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica "Abraham Lincoln". *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3), 1871 – 1883. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>
- Bruner, J. (1966). *Hacia una teoría de la instrucción*. Harvard University Press.
- Cando Cando, A. F., Vega Toaquiza, W. V., & Bravo Zambonino, J. M. (2024). Circuitos lúdicos para el fortalecimiento de las áreas psicomotrices. *Revista Ecuatoriana De Psicología*, 7(19), 446–457. <https://doi.org/10.33996/repsi.v7i19.134>
- Cantos Alcívar, S. A., Arreaga Barros, T. E., Remache Ramírez, P. E., Loaiza Romero, M. C., Macas Maldonado, M. J. y Alcívar Mendoza, M. N. (2024). Jugar para aprender: El poder del juego en el desarrollo integral de los niños en la educación inicial. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5 (2), 1181–1198. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.308>
- Carrera, E. (2022). *Relación entre juegos colaborativos y la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/83834>
- Castillo, M. (2021). Técnicas e instrumentos para recoger datos del hecho social educativo. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 5(10), 50-61. <https://doi.org/https://doi.org/10.53877/rc.5.10.20210101.05>

- Darwich, L., DeBay, D., Forbes, L. y Mahfouz, J. (2025). Jugar, reflexionar y cultivar el aprendizaje socioemocional: una vía hacia el aprendizaje socioemocional (ASE) de docentes en prácticas mediante pedagogías lúdicas. *Fronteras en Educación* . <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1478541>.
- Delgado, Y. y Ramos, Y. (2024). El juego y la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima - Luriana en el año 2022 [Tesis de grado, Universidad Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/9088>
- Diamond, A. (2015). Efectos del ejercicio físico en las funciones ejecutivas. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 11, 122–128. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2014.12.004>
- ENAH0. (2022). Encuesta Nacional de Hogares. Instituto Nacional de Estadística e Informática. <https://www.datosabiertos.gob.pe/dataset/encuesta-nacional-de-hogares-enaho-2022-instituto-nacional-de-estad%C3%ADstica-e-inform%C3%A1tica-%E2%80%93>
- Encalada Chuncho, S. D., Figueroa Solano, S. del R., Segovia Bermeo, A. del P., & Mejía Guachichullca, C. E. (2024). La Actividad Física como una Herramienta Didáctica para el Desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Básica Superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6424-6441. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9176](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9176)
- Estrada Hidalgo, L. (2024). *El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años inicial 2 en la Unidad Educativa Cristiana Nazareno de la ciudad de Riobamba* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio institucional. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12978>
- Felices Rojas, Y. R. (2023). *Programa "Julu" para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ica – 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/132231>
- Fitri, A., Dimiyati, D. y Ayriza, Y. (2024). Aplicación de juegos tradicionales a las habilidades motoras fundamentales de niños de 5 a 6 años. *International*

Gabbard, C. P. (2018). *Desarrollo motor a lo largo de la vida* (7a ed.). Wolters Kluwer.

Gardner, H. (1983). *Estados de ánimo: La teoría de las inteligencias múltiples*. Libros básicos.

Gómez Chipana, E. (2020). Análisis correlacional de la formación académico-profesional y cultura tributaria de los estudiantes de Marketing y Dirección de Empresas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(6), 478-483.

González-Grandón, Ximena, Chao Rebolledo, Cimenna, & Patiño Domínguez, Hilda. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 51(2), 233-269.  
<https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>

Gutiérrez, H., Gutiérrez, M., Llacza, C., Flores, M., Rivera, L., Gonzales, C., Peñaranda, L., Flores, B. y Rivera, G. (2024). Modelos de creatividad motora basados en estrategias para la resolución de problemas. *International Journal of Religion*. <https://doi.org/10.61707/ad5s2y33>

Halford, G. (2020). Teorías del desarrollo cognitivo. En R. M. Lerner (Ed.), *The encyclopedia of child and adolescent development* (pp. 1–12). Wiley.  
<https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad406>

Hernández González, Osvaldo. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es).

Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2017). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill.

- Herrera-Occ, M. C., & Gonzales-Soto, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Docentes* 2.0, 16(2), 39–49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- Horak, F. B. (2006). Orientación postural y equilibrio: ¿Qué necesitamos saber sobre el control neural del equilibrio para prevenir caídas? *Age and Ageing*, 35 (Suppl. 2), ii7–ii11. <https://doi.org/10.1093/ageing/afl077>
- Huamani, L. (2019). Situación de la Educación Inclusiva en el Perú. *Revista de Investigación Educativa*, 10(2), 45-56
- Hurtado Talavera, F. J. (2020). Fundamentos Metodológicos de la Investigación: El Génesis del Nuevo Conocimiento. *Revista Scientific*, 5(16), 99–119. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.5.99-119>
- Kenney, W. L. (2016). *Fisiología del ejercicio: Bioenergética humana y sus aplicaciones*. McGraw-Hill.
- Lam, J., Resendiz, M., Bedore, L., Gillam, R. y Peña, E. (2024). Validación del Instrumento de Observación del Aprendizaje Mediado en Niños con y sin Trastorno del Desarrollo del Lenguaje en Evaluación Dinámica. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 67 (1), 1–13. [https://doi.org/10.1044/2024\\_JSLHR-23-00127](https://doi.org/10.1044/2024_JSLHR-23-00127)
- Leyton-Román, M., Núñez, J. y Jiménez-Castuera, R. (2020). La importancia de apoyar la autonomía del alumnado en las clases de educación física para mejorar la intención de ser físicamente activo. *Sustainability*, 12 (10), 4251. <https://doi.org/10.3390/su12104251>
- Maulidiyyah, A. y Purwoko, B. (2023). El importante papel de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa infantil: Revisión bibliográfica. *Education and Human Development Journal*, 8 (3). <https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i3.4567>
- Mejía, C., & Rivas, A. (2021). Juego y talleres como metodología en la educación inicial: una revisión teórica. *Revista Infancia y Desarrollo*, 14(2), 85–93.

- MINEDU. (2023). *Diagnóstico de infraestructura educativa para el nivel inicial*. Ministerio de Educación del Perú. <https://www.minedu.gob.pe>
- Ministerio de Educación del Perú. (2020). *Lineamientos para la Educación Inicial en el Perú*.
- Ministerio de Educación del Perú. (2023). Plan Estratégico Sectorial Multianual - PESEM al 2030 del Sector Educación. <https://www.minedu.gob.pe/normatividad/pesem/RM%20690-2023-minedu-pesem-2030.pdf>
- Munzon-Chuya, P. L., & Jarrín-Navas, S. A. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 483–503. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>
- National Association for the Education of Young Children. (2009). *Prácticas apropiadas para el desarrollo en programas de primera infancia que atienden a niños desde el nacimiento hasta 8 años*.
- Nwabuko, O. (2024). Panorama general de los diseños de estudios de investigación en metodología de investigación cuantitativa. *American Journal of Medical Research and Clinical Reviews*, 1 (1). <https://doi.org/10.58372/2835-6276.1169>
- Panksepp, J. (2007). Juego, TDAH y la construcción del cerebro social: ¿Debería ser el recreo la primera clase de cada día? *American Journal of Play*, 1 (1), 55–79.
- Pellegrini, A. D. (2009). *El papel del juego en el desarrollo humano*. Oxford University Press.
- Peñarán Ascasibar, M. L. (2023). *Programa de juego libre en la psicomotricidad gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa del distrito de Chancay* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/111892>

- Piaget, J. (1952). *Los orígenes de la inteligencia en los niños*. International Universities Press.
- Piaget, J. (1975). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
- Pita, S. y Pértegas, S. (2002). *Investigación cualitativa y cuantitativa*. Unidad de Epidemiología Clínica y Bioestadística, Complejo Hospitalario Juan Canalejo.  
<https://ocw.unican.es/pluginfile.php/355/course/section/154/Tema%25208.pdf>
- Pozo Rosales, Michelle Stefanía; Solano Lainez, Emily Katherine (2022). Metodología juego trabajo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 a 5 años. La Libertad. UPSE, Matriz. Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas. 51p.
- Quirola Yanza, A. E., Sánchez Patiño, E. S., Maza Vicente, C. Y., Tambo Minga, A. M., & Torres Núñez, V. E. (2024). El Juego y la Motricidad Gruesa en los Niños de 4 a 5 Años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 8092-8108. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.14218](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14218)
- Rincón Gómez, S. L., Mero Bermeo, Z. M., & Ruiz Veas, N. D. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Revista Franz Tamayo*, 5(14), 9-28.
- Roa B. Lina M. (2022) *Revisión bibliográfica sobre la relación entre el juego en la primera infancia y el desarrollo de habilidades psicomotrices*. Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.
- Ruiz, A. y Ruiz, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Editorial Compas.
- Sarmiento Zacarías, L. K. (2023). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Provincia de Chanchamayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio institucional.  
<https://repositorio.unh.edu.pe/handle/unh/6041>

- Shumway-Cook, A. y Woollacott, M. H. (2017). *Control motor: Cómo traducir la investigación a la práctica clínica*. Lippincott Williams & Wilkins.
- Silva, C. G. de L. S., Andrieu, B., & Nóbrega, T. P. da. (2018). A psicocinética de jean le boulch e o conhecimento do corpo na educação física. *Movimento*, 24(3), 1041–1054. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.85386>
- Sutton-Smith, B. (1997). *La ambigüedad del juego*. Harvard University Press.
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.
- Telford, R., Olive, L. y Telford, R. (2022). El efecto de una intervención de alfabetización física de 6 meses en la motricidad gruesa y fina de niños preescolares: El ensayo controlado aleatorizado de Aprendizaje Temprano Activo. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 25 (Suppl. 1), S6. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2022.04.009>
- Thelen, E. y Smith, L. B. (1994). *Un enfoque de sistemas dinámicos para el desarrollo de la cognición y la acción*. MIT Press.
- Tremblay, M. S., Warburton, D. E., Janssen, I., Paterson, D. H., Latimer, A. E., Rhodes, R. E., Kho, M. E., Hicks, A., Leblanc, A. G., Zehr, L., Murumets, K. y Duggan, M. (2011). Nuevas pautas canadienses de actividad física. *Applied Physiology, Nutrition, and Metabolism*, 36 (1), 36–58. <https://doi.org/10.1139/H11-009>
- UNESCO. (2021). *Aprendizaje basado en el juego en la educación infantil temprana*.
- Vásquez Montano, V. (2024). *Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 220 Guadalupe Camporredondo* [Tesis de grado, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.14077/3863>
- Velastegui López Efra, Obando Berru Nora Silvana, Guevara Alban Cristian Salomon, & Parreño Sánchez Johana del Carmen. (2022). Motricidad fina y su contribución en el desarrollo académico de los niños y niñas de educación. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7782497>

- Villasís-Keever, Miguel Ángel, Márquez-González, Horacio, Zurita-Cruz, Jessie Nallely, Miranda-Novales, Guadalupe, & Escamilla-Núñez, Alberto. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista alergia México*, 65(4), 414-421. <https://doi.org/10.29262/ram.v65i4.560>
- Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (2004). El juego y su papel en el desarrollo mental del niño. Psychology Press.
- Vygotsky, L. S. (2020). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores (15.<sup>a</sup> ed.). Editorial Crítica.
- Waffak, M., Arifianti, E. y Agustiningsih, R. (2024). Desarrollo de un modelo de aprendizaje basado en el juego al aire libre para entrenar las habilidades motoras gruesas en la primera infancia. *Kinestésico: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 8(2). <https://doi.org/10.33369/jk.v8i2.34338>
- Wijffelaars, R. y Markopoulos, P. (2023). Juegos interactivos al aire libre para niños: Una revisión sistemática de la literatura. *Entertainment Computing*, 49, 100615. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100615>
- You, J., Yang, H., Hao, M. y Zheng, J. (2019). Competencia social, desarrollo motor y cognición en bebés prematuros tardíos. *Frontiers in Psychiatry*. Volumen 10 – 2019. DOI=10.3389/fpsy.2019.00069
- Severino, G., Cabatic, E. y Molina, M. (2024). El rol del juego en el desarrollo infantil. *Revista Asiática de Educación y Desarrollo Humano (AJEHD)*. <https://doi.org/10.69566/ajeht.v5i1.100>.
- Kou, R., Zhang, Z., Zhu, F., Tang, Y. y Li, Z. (2024). Efectos de los videojuegos de ejercicio en la función ejecutiva y la capacidad motora infantil: una revisión sistemática y un metanálisis. *PLOS ONE*, 19. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0309462>.

- Pacini-Ketchabaw, V., Kind, S., y Kocher, L. (2024). Encuentros con materiales en la educación infantil temprana. <https://doi.org/10.4324/9781003322559>.
- Liu, Y., Wang, W. y Huang, W. (2023). Efectos de la calidad del juego y las cargas cognitivas en el rendimiento académico de los estudiantes en contextos de aprendizaje basados en juegos móviles: El caso de la educación basada en análisis de sistemas. *Educación y Tecnologías de la Información*, 28, 16285-16310. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11856-9>.
- Poli, F., Meyer, M., Mars, R. y Hunnius, S. (2024). La exploración en niños de 4 años se guía por el progreso del aprendizaje y la novedad. *Child Development*, 96, 192-202. <https://doi.org/10.1111/cdev.14158>.
- Tavares, N. (2022). El uso y el impacto del aprendizaje basado en juegos en la experiencia de aprendizaje y la retención de conocimientos de estudiantes de enfermería: Una revisión sistemática de la literatura. *Nurse education today*, 117, 105484. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105484>.
- Severino, G., Cabatic, E. y Molina, M. (2024). El rol del juego en el desarrollo infantil. *Revista Asiática de Educación y Desarrollo Humano (AJEHD)* . <https://doi.org/10.69566/ajehd.v5i1.100>.
- Nadeem, M., Oroszlányová, M., y Farag, W. (2023). Efecto del aprendizaje basado en juegos digitales en la motivación y el compromiso estudiantil. *Comput.*, 12, 177. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>.
- Zhao, D., Muntean, C., Chis, A., Rozinaj, G. y Muntean, G. (2022). Aprendizaje basado en juegos: Mejora de la experiencia del estudiante, la adquisición de conocimientos y la usabilidad en cursos de programación de educación superior. *IEEE Transactions on Education*, 65, 502-513. <https://doi.org/10.1109/te.2021.3136914>.
- Danniels, E. y Pyle, A. (2022). Aprendizaje inclusivo basado en el juego: Enfoques de docentes de kínder en acción. *Revista de Educación Infantil*, 1-11. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01369-4>.

- Olmos-Vega, F., Stalmeijer, R., Varpio, L. y Kahlke, R. (2022). Una guía práctica para la reflexividad en la investigación cualitativa: Guía AMEE N° 149. Profesor de Medicina, 45, 241 - 251. <https://doi.org/10.1080/0142159x.2022.2057287>.
- Wolff, S., Ko, R. y Ölveczky, B. (2022). Funciones diferenciadas de las entradas motoras corticales y talámicas al cuerpo estriado durante el aprendizaje y la ejecución de habilidades motoras. Science Advances, 8. <https://doi.org/10.1126/sciadv.abk0231>.
- Di Russo, A., Stanev, D., Sabnis, A., Danner, S., Ausborn, J., Armand, S. y Ijspeert, A. (2023). Investigación del papel de los reflejos y los generadores de patrones centrales en el control y la modulación de la locomoción humana mediante un modelo neuromecánico fisiológicamente plausible. Journal of Neural Engineering. <https://doi.org/10.1088/1741-2552/acfdcc>.

## **ANEXOS**

### Anexo 01: Matriz de consistencia.

Titulo	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA						
Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años, de una Institución educativa, de Pampas de Hospital, 2024	<b>General.</b> ¿Cuál es el nivel de relación entre el juego en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa (coordinación, equilibrio y ritmo) en niños de 4 años de la Institución Educativa de Pampas de Hospital, 2024?	<b>General.</b> Establecer el nivel de relación entre el Juego en talleres y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.	Hi: Existe relación entre el juego en talleres y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024.  Ho: No Existe relación entre el juego en talleres y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024.	<b>Variable: Juego de talleres</b>						
				<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	<b>ITEMS</b>	<b>ÍNDICE</b>		
				Dimensión pedagógica	- Comprensión de consignas y propósito del juego - Resolución de tareas lúdicas con apoyo mínimo - Transferencia a aprendizajes básicos.	Ficha de observación	1,2,3,4,5,6	Escala ordinal		
				Dimensión lúdica	- Compromiso y disfrute del juego - Comprensión y respeto de reglas simples - Creatividad e iniciativa		7,8,9,10,11,12			
				Dimensión organizativa	- Uso adecuado de materiales y espacio - Interacción y convivencia - Transiciones y autonomía		13,14,15,16,17,18			
				Dimensión evaluativa	- Autoexpresión sobre lo realizado - Retroalimentación y ajuste durante el juego - Evidencias simples de logro		19,20,21,22,23,24			
				<b>Específicos.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es el nivel de relación entre el juego en talleres y el desarrollo de la coordinación en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024</li> <li>¿Cuál es el nivel de relación entre el juego en talleres y el desarrollo del equilibrio en niños de 4 años I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024</li> <li>¿Cuál es el nivel de relación entre el juego en talleres y el desarrollo del ritmo en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024?</li> </ul>	<b>Específicos.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar el nivel de relación entre el Juego en talleres y el desarrollo de la coordinación en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.</li> <li>Determinar el nivel de relación entre el Juego en talleres y el desarrollo del equilibrio en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.</li> <li>Evaluar la relación entre el Juego en talleres y el desarrollo del ritmo en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.</li> </ul>	<b>Variable: Motricidad Gruesa</b>				
						<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	<b>ITEMS</b>	<b>ÍNDICE</b>
						La coordinación	- Coordinación Mano-Ojo - Coordinación Bimanual - Coordinación de Movimientos Corporales	Ficha de observación	1,2,3,4,5,6,7,8	Escala ordinal
						El equilibrio	- Equilibrio Estático - Equilibrio Dinámico - Recuperación del Equilibrio		9,10,11,12,13,14,15,16	
		El ritmo	- Seguimiento de Ritmos Simples - Coordinación de Movimientos Rítmicos - Adaptación al Cambio de Ritmo	17,18,19,20,21,22,23,24						

**Anexo 2. Instrumento de evaluación.**  
**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**ESCUELA DE EDUCACION.**  
**FICHA DE OBSERVACION**

**VARIABLE JUEGO EN TALLERES**

**OBJETIVO:** Determinar la relación entre el juego en talleres en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°004 "Mi Dulce Hogar" en el Distrito Pampas de Hospital, Tumbes, durante el año 2024.

**INSTRUCCIONES:** A continuación, se presenta una lista de cotejo para observar la relación de las variables. Marque con una X, según su valoración. No hay respuesta cierta o falsa, solo es lo que considere corresponde al ítem. Gracias por su colaboración.

**APLICACIÓN.** El instrumento será aplicado en los estudiantes de en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°004 "Mi Dulce Hogar" en el Distrito Pampas de Hospital, Tumbes, durante el año 2024. El tiempo de aplicación será de 30 minutos máximo.

**(1) Inicio (2) Proceso (3) Logro**

N°	ITEMS	Valoración		
		1	2	3
<b>Dimensión Pedagógica</b>				
1	¿Atiende la consigna inicial del juego (mira y escucha al docente)?			
2	¿Inicia la acción del juego de acuerdo a la consigna dada?			
3	¿Mantiene la actividad propuesta al menos 3–5 minutos?			
4	¿Solicita ayuda de manera adecuada cuando la tarea se le dificulta?			
5	¿Utiliza vocabulario o conceptos del taller durante el juego?			
6	¿Relaciona acciones del juego con experiencias previas?			
<b>Dimensión lúdica</b>				
7	¿Muestra disfrute durante el juego (sonríe, se entusiasma)?			
8	¿Regresa a la actividad tras pequeñas distracciones?			
9	¿Acepta turnos y espera su momento para participar?			
10	¿Ajusta su conducta cuando el adulto recuerda una regla?			
11	¿Propone variantes sencillas dentro del marco del juego?			
12	¿Integra elementos simbólicos en el juego (roles, diálogos, simulaciones)?			
<b>Dimensión organizativa</b>				
13	¿Manipula materiales con cuidado (sin deteriorar ni lanzar)?			
14	¿Respeto los límites espaciales marcados (alfombra, estación, colchoneta)?			
15	¿Comparte materiales cuando otro se lo solicita?			
16	¿Resuelve pequeños conflictos con apoyo mínimo?			
17	¿Cambia de estación o tarea cuando se le indica?			

<b>18</b>	¿Colabora en el orden y guardado de materiales al finalizar?			
<b>Dimensión evaluativa</b>				
<b>19</b>	¿Explica brevemente lo que hizo cuando se le pregunta?			
<b>20</b>	¿Reconoce si logró o necesita ayuda en la tarea?			
<b>21</b>	¿Modifica su acción tras una indicación breve del adulto?			
<b>22</b>	¿Repite el intento para mejorar el resultado?			
<b>23</b>	¿Muestra el producto de su juego/tarea (torre, clasificación, recorrido)?			
<b>24</b>	¿Identifica al menos un acierto propio en su desempeño?			

**Tabla de dimensiones e ítems: Variable el juego**

<b>Dimensión</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>
<b>Pedagógica</b>	<b>1 al 6</b>	<b>Ordinal</b>
<b>Lúdica</b>	<b>7 al 12</b>	
<b>Organizativa</b>	<b>13 al 18</b>	
<b>Evaluativa</b>	<b>19 al 24</b>	

<b>Baremo de calificación</b>	
<b>Inicio</b>	24 – 39
<b>Proceso</b>	40 – 55
<b>Logro</b>	56 – 72

<b>Ficha de observación</b>	
Juego en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024	
<b>Título</b>	Juego y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024
<b>Objetivo</b>	Establecer la relación entre el juego y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024
<b>Instrucciones</b>	A continuación, se presenta una lista de cotejos para observar la relación de las variables. Marque con una X, según su valoración. No hay respuesta cierta o falsa, solo es lo que considere corresponde al ítem. Gracias por su colaboración
<b>Temática</b>	Juego en talleres
<b>Numero de ítems</b>	Veinticuatro (24)
<b>Tipo de instrumento</b>	Es una ficha de observación cuya finalidad principal es facilitar la recolección y el análisis sistemático de datos partiendo de la observación directa no participativa.
<b>Formato</b>	Papel bond A4
<b>Población Objetivo</b>	Niños de 4 años de la I.E “Mi Dulce Hogar”, matriculados en el periodo electivo 2024 de la educación básica regular, II ciclo
<b>Muestra</b>	Es una muestra intencional o de juicio de experto, constituida por (15) quince niños y niñas de 4 años de la I.E 004 Mi dulce hogar, del distrito de Pampas de hospital, de la provincia de Tumbes, en el periodo lectivo 2024.
<b>Metodología</b>	La autora del proyecto recogerá información de manera directa y presencial sin influir en los niños de 4 años de la I.E 004 Mi dulce hogar a través de la observación no participante.
<b>Dimensiones estudiadas</b>	El instrumento tiene tres (4) dimensiones: Dimensión Física, Cognitiva, social y emocional
<b>Tipo de escala a usar</b>	La Escala es ordinal.
<b>Valoración de las categorías</b>	Se usa la siguiente valoración: Inicio tiene una valoración de 1 puntos; Proceso tiene una valoración de 2 puntos; Logro tiene una valoración de 3 puntos.
<b>Baremo</b>	La evaluación es: Inicio de 24 - 39, cuando el niño presenta poco interés al realizar las actividades de juego o no Proceso de 40 – 55, cuando el niño realiza las actividades de juego con la ayuda de su maestra u otra persona. Logrado 56 - 72, cuando el niño realiza las actividades de juego de manera autónoma.

<b>Validación</b>	Se usará el juicio de tres (03) expertos en la especialidad de educación inicial, con experiencia en el área de maestro o doctor.
<b>Confiabilidad</b>	Se usará Alfa de Cronbach con un nivel de confiabilidad de 0.8.
<b>Fecha de creación</b>	26/08/2024
<b>Responsables</b>	Estudiante del Programa de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes. Palacios Siancas, Karen Lorena.
<b>Contacto</b>	Correo electrónico: <a href="mailto:140222192@untumbes.edu.pe">140222192@untumbes.edu.pe</a> Número telefónico 948573470

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## ESCUELA DE EDUCACION.

### FICHA DE OBSERVACION

#### VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA

**OBJETIVO:** Determinar la relación existente entre juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°004 "Mi Dulce Hogar" en el Distrito Pampas de Hospital, Tumbes, durante el año 2024.

**INSTRUCCIONES:** A continuación, se presenta una lista de cotejos para observar la relación de las variables. Marque con una X, según su valoración. Gracias por su colaboración.

#### (1) Inicio (2) Proceso (3) Logro

N°	ITEMS	Valoración		
		1	2	3
<b>Dimensión coordinación</b>				
1	¿Golpea los globos con ambas manos, en el aire, de manera coordinada y precisa?			
2	¿Encajar piezas de un rompecabezas en sus lugares correctos?			
3	¿Usa ambas manos de manera coordinada para abotonar y desabotonar una prenda de vestir?			
4	¿Realizar actividades de recorte con tijeras, utilizando una mano para cortar y la otra para sostener el papel?			
5	¿Realizar movimientos de brazos y piernas de manera sincronizada?			
6	¿Caminar en línea recta colocando un pie delante del otro sin perder el equilibrio?			
7	¿Ensarta cuentas pequeñas en un hilo sin dificultad?			
8	¿Manipular objetos pequeños como botones o piezas de un rompecabezas con precisión?			
<b>Dimensión equilibrio</b>				
9	¿Mantiene en un solo pie, al menos cinco segundos sin caerse?			
10	¿Permanece inmóvil en una sola posición durante un juego de "estatua"?			
11	¿Camina sobre una línea recta sin desviarse?			
12	¿Mantiene el equilibrio mientras salta con un pie al otro en un juego de rayuela?			
13	¿Recupera el equilibrio rápidamente después de tropezar o empujar ligeramente?			
14	¿Camina hacia atrás sin perder el equilibrio?			
15	¿Mantiene el equilibrio mientras corre a velocidad moderada, en la hora del taller?			
16	¿Cambia de dirección rápidamente sin perder el equilibrio durante una carrera?			
<b>Dimensión ritmo</b>				
17	¿Aplauda siguiendo el ritmo de una canción?			
18	¿Salta, marcha o se balancea, según el ritmo de una canción?			

<b>19</b>	¿Realiza movimientos, como palmadas, saltar con ambos pies u otra acción con su cuerpo de manera coordinada?			
<b>20</b>	¿Sigue patrones rítmicos repetidos, como golpear un tambor siguiendo el ritmo?			
<b>21</b>	¿Adecua sus movimientos corporales, según el ritmo de la música?			
<b>22</b>	¿Cambiar de un ritmo a otro sin perder la secuencia de movimientos?			
<b>23</b>	¿Sincroniza sus movimientos con otros niños al seguir un ritmo musical?			
<b>24</b>	¿Realiza una coreografía simple siguiendo un ritmo establecido?			

**Tabla de dimensiones e ítems: Motricidad gruesa**

<b>Dimensión</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>
<b>Coordinación</b>	<b>1 al 8</b>	<b>Ordinal</b>
<b>Equilibrio</b>	<b>9 al 16</b>	
<b>Ritmo</b>	<b>17 al 24</b>	

<b>Baremo de calificación</b>	
<b>Inicio</b>	24 – 39
<b>Proceso</b>	40 – 55
<b>Logro</b>	56 - 72

<b>Ficha de observación</b>	
Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024	
<b>Título</b>	Juego y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024
<b>Objetivo</b>	Establecer la relación entre el juego y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E “Mi Dulce Hogar”, Pampas de Hospital, 2024
<b>Instrucciones</b>	A continuación, se presenta una lista de cotejos para observar la relación de las variables. Marque con una X, según su valoración. No hay respuesta cierta o falsa, solo es lo que considere corresponde al ítem. Gracias por su colaboración.
<b>Temática</b>	Desarrollo de motricidad gruesa
<b>Numero de ítems</b>	Veinticuatro (24)
<b>Tipo de instrumento</b>	Es una ficha de observación cuya finalidad principal es facilitar la recolección y el análisis sistemático de datos partiendo de la observación directa no participativa.
<b>Formato</b>	Papel bond A4
<b>Población Objetivo</b>	Niños de 4 años de la I.E “Mi Dulce Hogar”, matriculados en el periodo electivo 2024 de la educación básica regular, II ciclo
<b>Muestra</b>	Es una muestra intencional o de juicio de experto, constituida por (15) quince niños y niñas de 4 años de la I.E 004 Mi dulce hogar, del distrito de Pampas de hospital, de la provincia de Tumbes, en el periodo lectivo 2024.
<b>Metodología</b>	La autora del proyecto recogerá información de manera directa y presencial sin influir en los niños de 4 años de la I.E 004 Mi dulce hogar a través de la observación no participante.
<b>Dimensiones estudiadas</b>	El instrumento tiene tres (3) dimensiones: coordinación, equilibrio y ritmo
<b>Tipo de escala a usar</b>	La Escala es ordinal.
<b>Valoración de las categorías</b>	Se usa la siguiente valoración: Inicio tiene una valoración de 1 puntos; Proceso tiene una valoración de 2 puntos; Logro tiene una valoración de 3 puntos.
<b>Baremo</b>	La evaluación es: Inicio de 24 - 39, cuando el niño presenta poco interés al realizar las actividades de motricidad gruesa o no Proceso de 40 – 55, cuando el niño realiza las actividades de motricidad gruesa con la ayuda de su maestra u otra persona. Logrado 56 - 72, cuando el niño realiza las actividades de motricidad gruesa de manera autónoma.

<b>Validación</b>	Se usará el juicio de tres (03) expertos en la especialidad de educación inicial, con experiencia en el área de maestro o doctor.
<b>Confiabilidad</b>	Se usará Alfa de Cronbrach con un nivel de confiabilidad de 0.8.
<b>Fecha de creación</b>	26/08/2024
<b>Responsables</b>	Estudiante del Programa de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes. Palacios Siancas, Karen Lorena.
<b>Contacto</b>	Correo electrónico: <a href="mailto:140222192@untumbes.edu.pe">140222192@untumbes.edu.pe</a> Número telefónico 948573470

### Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego de talleres	,225	20	,009	,857	20	,007
Psicomotricidad Gruesa	,219	20	,013	,877	20	,015

a. Corrección de significación de Lilliefors

```
NONPAR CORR
/VARIABLES=Juego_Talleres Psicomotricidad_Gruesa
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL
/MISSING=PAIRWISE.
```

### → Correlaciones no paramétricas

#### Correlaciones

			Juego de talleres	Psicomotricidad Gruesa
Rho de Spearman	Juego de talleres	Coefficiente de correlación	1,000	,848**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	20	20
	Psicomotricidad Gruesa	Coefficiente de correlación	,848**	1,000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	20	20

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

# Prueba de confiabilidad

Juego en talleres																								
Estudiantes	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24
1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3
3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
5	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
9	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2
12	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3
13	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3
14	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2
15	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3
19	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
20	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

## RELIABILITY

```

/VARIABLES=Juego_en_Talleres VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
    
```

## Fiabilidad

[Conjunto\_de\_datos1]

## Escala: ALL VARIABLES

	N	%
Casos Válido	20	100,0
Excluido <sup>a</sup>	0	,0
Total	20	100,0

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

## Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,935	24

Motricidad Guesa																								
Estudiantes	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24
1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
5	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3
6	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3
12	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2
13	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3
14	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
17	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2
18	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
19	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
20	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

**RELIABILITY**

```

/VARIABLES=Motricidad_Guesa VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

**Fiabilidad**

[Conjunto\_de\_datos0]

**Escala: ALL VARIABLES**

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	20	100,0
Excluido <sup>a</sup>	0	,0
Total	20	100,0

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

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
.930	24



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

Dr. Rosario Cloribel Baca Zapata.

Especialista de Educación Inicial

**Estimado validador (a):**

Me es grato saludarla cordialmente y, a la vez, poner en su conocimiento que actualmente me encuentro desarrollando la tesis titulada: "Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución educativa, de Pampas de Hospital, 2024", cuyo objetivo principal es establecer el nivel de relación entre el Juego y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.

En tal sentido, me permito solicitar su valioso apoyo para la validación de mi instrumento de investigación, específicamente en lo referido a la consistencia interna y la factibilidad del mismo, conforme a las variables y dimensiones planteadas en el estudio.

Agradeciendo de antemano su gentil colaboración, quedo atenta a su respuesta.

Atentamente,

  
Karen Lorena Palacios Siancas

**Evaluador 1.**

Variable	Dimensión	Items	Escala		Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		Observaciones/ Recomendaciones
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Motricidad Gruesa	Coordinación	1	¿Golpea los globos con ambas manos, en el aire, de manera coordinada y precisa?			X		X		X		X	
		2	¿Encajar piezas de un rompecabezas en sus lugares correctos?			X		X		X		X	
		3	¿Usa ambas manos de manera coordinada para abotonar y desabotonar una prenda de vestir?			X		X		X		X	
		4	¿Realizar actividades de recorte con tijeras, utilizando una mano para cortar y la otra para sostener el papel?			X		X		X		X	
		5	¿Realizar movimientos de brazos y piernas de manera sincronizada?			X		X		X		X	
		6	¿Caminar en línea recta colocando un pie delante del otro sin perder el equilibrio?			X		X		X		X	
		7	¿Ensarta cuentas pequeñas en un hilo sin dificultad?			X		X		X		X	
		8	¿Manipular objetos pequeños como botones o piezas de un rompecabezas con precisión?			X		X		X		X	
	Equilibrio	9	¿Mantiene en un solo pie, al menos cinco segundos sin caerse?			X		X		X		X	
		10	¿Permanece inmóvil en una sola posición durante un juego de "estatua"?			X		X		X		X	
		11	¿Camina sobre una línea recta sin desviarse?			X		X		X		X	
		12	¿Mantiene el equilibrio mientras salta con un pie al otro en un juego de rayuela?			X		X		X		X	
		13	¿Recupera el equilibrio rápidamente después de tropezar o empujar ligeramente?			X		X		X		X	
		14	¿Camina hacia atrás sin perder el equilibrio?			X		X		X		X	
		15	¿Mantiene el equilibrio mientras corre a velocidad moderada, en la hora del taller?			X		X		X		X	
		16	¿Cambia de dirección rápidamente sin perder el equilibrio durante una carrera?			X		X		X		X	

Ritmo	17	¿Aplauda siguiendo el ritmo de una canción?			X		X		X		X	
	18	¿Salta, marcha o se balancea, según el ritmo de una canción?			X		X		X		X	
	19	¿Realiza movimientos, como palmadas, saltar con ambos pies u otra acción con su cuerpo de manera coordinada?			X		X		X		X	
	20	¿Sigue patrones rítmicos repetidos, como golpear un tambor siguiendo el ritmo?			X		X		X		X	
	21	¿Adecua sus movimientos corporales, según el ritmo de la música?			X		X		X		X	
	22	¿Cambiar de un ritmo a otro sin perder la secuencia de movimientos?			X		X		X		X	
	23	¿Sincroniza sus movimientos con otros niños al seguir un ritmo musical?			X		X		X		X	
	24	¿Realiza una coreografía simple siguiendo un ritmo establecido?			X		X		X		X	

Nombre y apellido del evaluador(a): *DRA. ROSARIO CLARIBEL BACA ZAPATA*

Grado académico del evaluador(a) *DRA EN EDUCACIÓN*

Valoración:

Aplicable	No aplicable
X	

  
 \_\_\_\_\_  
 Firma

**Evaluador 1.**

Variable	Dimensión	Items	Escala		Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		Observaciones/ Recomendaciones
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Juego en Talleres	Pedagógica	1	¿Atiende la consigna inicial del juego (mira y escucha al docente)?			X		X		X		X	
		2	¿Inicia la acción del juego de acuerdo a la consigna dada?			X		X		X		X	
		3	¿Mantiene la actividad propuesta al menos 3-5 minutos?			X		X		X		X	
		4	¿Solicita ayuda de manera adecuada cuando la tarea se le dificulta?			X		X		X		X	
		5	¿Utiliza vocabulario o conceptos del taller durante el juego?			X		X		X		X	
		6	¿Relaciona acciones del juego con experiencias previas?			X		X		X		X	
	Lúdica	7	¿Muestra disfrute durante el juego (sonríe, se entusiasma)?			X		X		X		X	
		8	¿Regresa a la actividad tras pequeñas distracciones?			X		X		X		X	
		9	¿Acepta turnos y espera su momento para participar?			X		X		X		X	
		10	¿Ajusta su conducta cuando el adulto recuerda una regla?			X		X		X		X	
		11	¿Propone variantes sencillas dentro del marco del juego?			X		X		X		X	
		12	¿Integra elementos simbólicos en el juego (roles, diálogos, simulaciones)?			X		X		X		X	

Organizativa	13	¿Manipula materiales con cuidado (sin deteriorar ni lanzar)?			X		X		X		✓	
	14	¿Respeto los límites espaciales marcados (alfombra, estación, colchoneta)?			X		X		X		X	
	15	¿Comparte materiales cuando otro se lo solicita?			X		X		X		X	
	16	¿Resuelve pequeños conflictos con apoyo mínimo?			X		X		X		X	
	17	¿Cambia de estación o tarea cuando se le indica?			X		X		X		X	
	18	¿Colabora en el orden y guardado de materiales al finalizar?			X		X		X		X	
Evaluativa	19	¿Explica brevemente lo que hizo cuando se le pregunta?			X		X		X		X	
	20	¿Reconoce si logró o necesita ayuda en la tarea?			X		X		X		X	
	21	¿Modifica su acción tras una indicación breve del adulto?			X		X		X		X	
	22	¿Repite el intento para mejorar el resultado?			X		X		X		X	
	23	¿Muestra el producto de su juego/tarea (torre, clasificación, recorrido)?			X		X		X		X	
	24	¿Identifica al menos un acierto propio en su desempeño?			X		X		X		X	

Nombre y apellido del evaluador(a): *DRA. ROSARIO CLARIBEL BACA ZAPATA*

Grado académico del evaluador(a) *DRA EN EDUCACIÓN*

Valoración:

Aplicable	No aplicable
X	

  
Firma



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

Dr. Elber Lino Merón Coronado.  
Especialista de Educación Inicial


**Estimado validador (a):**

Me es grato saludarla cordialmente y, a la vez, poner en su conocimiento que actualmente me encuentro desarrollando la tesis titulada: "Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución educativa, de Pampas de Hospital, 2024", cuyo objetivo principal es establecer el nivel de relación entre el Juego y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.

En tal sentido, me permito solicitar su valioso apoyo para la validación de mi instrumento de investigación, específicamente en lo referido a la consistencia interna y la factibilidad del mismo, conforme a las variables y dimensiones planteadas en el estudio.

Agradeciendo de antemano su gentil colaboración, quedo atenta a su respuesta.

Atentamente,

  
Karen Lorena Palacios Siancas

### Evaluador 2.

Variable	Dimensión	Items	Escala		Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		Observaciones/ Recomendaciones	
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
Motricidad Gruesa	Coordinación	1	¿Golpea los globos con ambas manos, en el aire, de manera coordinada y precisa?			X		X		X		X		
		2	¿Encajar piezas de un rompecabezas en sus lugares correctos?			X		X		X		X		
		3	¿Usa ambas manos de manera coordinada para abotonar y desabotonar una prenda de vestir?			X		X		X		X		
		4	¿Realizar actividades de recorte con tijeras, utilizando una mano para cortar y la otra para sostener el papel?			X		X		X		X		
		5	¿Realizar movimientos de brazos y piernas de manera sincronizada?			X		X		X		X		
		6	¿Caminar en línea recta colocando un pie delante del otro sin perder el equilibrio?			X		X		X		X		
		7	¿Ensarta cuentas pequeñas en un hilo sin dificultad?			X		X		X		X		
		8	¿Manipular objetos pequeños como botones o piezas de un rompecabezas con precisión?			X		X		X		X		
	Equilibrio	9	¿Mantiene en un solo pie, al menos cinco segundos sin caerse?			X		X		X		X		
		10	¿Permanece inmóvil en una sola posición durante un juego de "estatua"?			X		X		X		X		
		11	¿Camina sobre una línea recta sin desviarse?			X		X		X		X		
		12	¿Mantiene el equilibrio mientras salta con un pie al otro en un juego de rayuela?			X		X		X		X		
		13	¿Recupera el equilibrio rápidamente después de tropezar o empujar ligeramente?			X		X		X		X		
		14	¿Camina hacia atrás sin perder el equilibrio?			X		X		X		X		
		15	¿Mantiene el equilibrio mientras corre a velocidad moderada, en la hora del taller?			X		X		X		X		
		16	¿Cambia de dirección rápidamente sin perder el equilibrio durante una carrera?			X		X		X		X		

Ritmo	17	¿Aplauda siguiendo el ritmo de una canción?			X		X		X		X	
	18	¿Salta, marcha o se balancea, según el ritmo de una canción?			X		X		X		X	
	19	¿Realiza movimientos, como palmadas, saltar con ambos pies u otra acción con su cuerpo de manera coordinada?			X		X		X		X	
	20	¿Sigue patrones rítmicos repetidos, como golpear un tambor siguiendo el ritmo?			X		X		X		X	
	21	¿Adecua sus movimientos corporales, según el ritmo de la música?			X		X		X		X	
	22	¿Cambiar de un ritmo a otro sin perder la secuencia de movimientos?			X		X		X		X	
	23	¿Sincroniza sus movimientos con otros niños al seguir un ritmo musical?			X		X		X		X	
	24	¿Realiza una coreografía simple siguiendo un ritmo establecido?			X		X		X		X	

Nombre y apellido del evaluador(a):

Elber Lino Morán Coronado

Grado académico del evaluador(a)

Dr. en Educación

Valoración:

Aplicable	No aplicable
Si	

  
Firma

## Evaluador 2.

Variable	Dimensión	Items	Escala		Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		Observaciones/ Recomendaciones	
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
Juego en Talleres	Pedagógica	1	¿Atiende la consigna inicial del juego (mira y escucha al docente)?			X		X		X		X		
		2	¿Inicia la acción del juego de acuerdo a la consigna dada?			X		X		X		X		
		3	¿Mantiene la actividad propuesta al menos 3-5 minutos?			X		X		X		X		
		4	¿Solicita ayuda de manera adecuada cuando la tarea se le dificulta?			X		X		X		X		
		5	¿Utiliza vocabulario o conceptos del taller durante el juego?			X		X		X		X		
		6	¿Relaciona acciones del juego con experiencias previas?			X		X		X		X		
	Lúdica	7	¿Muestra disfrute durante el juego (sonríe, se entusiasma)?			X		X		X		X		
		8	¿Regresa a la actividad tras pequeñas distracciones?			X		X		X		X		
		9	¿Acepta turnos y espera su momento para participar?			X		X		X		X		
		10	¿Ajusta su conducta cuando el adulto recuerda una regla?			X		X		X		X		
		11	¿Propone variantes sencillas dentro del marco del juego?			X		X		X		X		
		12	¿Integra elementos simbólicos en el juego (roles, diálogos, simulaciones)?			X		X		X		X		

Organizativa	13	¿Manipula materiales con cuidado (sin deteriorar ni lanzar)?			X		X		✓		X		
	14	¿Respeto los límites espaciales marcados (alfombra, estación, colchoneta)?			X		X		X		X		
	15	¿Comparte materiales cuando otro se lo solicita?			X		X		X		X		
	16	¿Resuelve pequeños conflictos con apoyo mínimo?			X		X		X		X		
	17	¿Cambia de estación o tarea cuando se le indica?			X		X		X		X		
	18	¿Colabora en el orden y guardado de materiales al finalizar?			X		X		X		X		
Evaluativa	19	¿Explica brevemente lo que hizo cuando se le pregunta?			X		X		X		X		
	20	¿Reconoce si logró o necesita ayuda en la tarea?			X		X		X		X		
	21	¿Modifica su acción tras una indicación breve del adulto?			X		X		X		X		
	22	¿Repite el intento para mejorar el resultado?			X		X		X		X		
	23	¿Muestra el producto de su juego/tarea (torre, clasificación, recorrido)?			X		X		X		X		
	24	¿Identifica al menos un acierto propio en su desempeño?			X		X		X		X		

Nombre y apellido del evaluador(a): *Elber Lino Morán Coronado*

Grado académico del evaluador(a) *Dr en Educación*

Valoración:

Aplicable	No aplicable
<i>SI</i>	

  
Firma



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

Dr. Wilmer Rafael Chorroes Saldarriaga.  
Especialista de Educación Inicial

**Estimado validador (a):**

Me es grato saludarla cordialmente y, a la vez, poner en su conocimiento que actualmente me encuentro desarrollando la tesis titulada: "Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución educativa, de Pampas de Hospital, 2024", cuyo objetivo principal es establecer el nivel de relación entre el Juego y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E, Pampas de Hospital, 2024.

En tal sentido, me permito solicitar su valioso apoyo para la validación de mi instrumento de investigación, específicamente en lo referido a la consistencia interna y la factibilidad del mismo, conforme a las variables y dimensiones planteadas en el estudio.

Agradeciendo de antemano su gentil colaboración, quedo atenta a su respuesta.

Atentamente,

Karen Lorena Palacios Siancas

**Evaluador 3.**

Variable	Dimensión	Items	Escala		Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		Observaciones/ Recomendaciones	
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
<b>Motricidad Gruesa</b>	<b>Coordinación</b>	1	¿Golpea los globos con ambas manos, en el aire, de manera coordinada y precisa?			X		X		X		X		
		2	¿Encajar piezas de un rompecabezas en sus lugares correctos?			X		X		X		X		
		3	¿Usa ambas manos de manera coordinada para abotonar y desabotonar una prenda de vestir?			X		X		X		X		
		4	¿Realizar actividades de recorte con tijeras, utilizando una mano para cortar y la otra para sostener el papel?			X		X		X		X		
		5	¿Realizar movimientos de brazos y piernas de manera sincronizada?			X		X		X		X		
		6	¿Caminar en línea recta colocando un pie delante del otro sin perder el equilibrio?			X		X		X		X		
		7	¿Ensarta cuentas pequeñas en un hilo sin dificultad?			X		X		X		X		
		8	¿Manipular objetos pequeños como botones o piezas de un rompecabezas con precisión?			X		X		X		X		
	<b>Equilibrio</b>	9	¿Mantiene en un solo pie, al menos cinco segundos sin caerse?			X		X		X		X		
		10	¿Permanece inmóvil en una sola posición durante un juego de "estatua"?			X		X		X		X		
		11	¿Camina sobre una línea recta sin desviarse?			X		X		X		X		
		12	¿Mantiene el equilibrio mientras salta con un pie al otro en un juego de rayuela?			X		X		X		X		
		13	¿Recupera el equilibrio rápidamente después de tropezar o empujar ligeramente?			X		X		X		X		
		14	¿Camina hacia atrás sin perder el equilibrio?			X		X		X		X		
		15	¿Mantiene el equilibrio mientras corre a velocidad moderada, en la hora del taller?			X		X		X		X		
		16	¿Cambia de dirección rápidamente sin perder el equilibrio durante una carrera?			X		X		X		X		

Ritmo	17	¿Aplaudes siguiendo el ritmo de una canción?			X		X		X		X	
	18	¿Salta, marcha o se balancea, según el ritmo de una canción?			X		X		X		X	
	19	¿Realiza movimientos, como palmadas, saltar con ambos pies u otra acción con su cuerpo de manera coordinada?			X		X		X		X	
	20	¿Sigue patrones rítmicos repetidos, como golpear un tambor siguiendo el ritmo?			X		X		X		X	
	21	¿Adecua sus movimientos corporales, según el ritmo de la música?			X		X		X		X	
	22	¿Cambiar de un ritmo a otro sin perder la secuencia de movimientos?			X		X		X		X	
	23	¿Sincroniza sus movimientos con otros niños al seguir un ritmo musical?			X		X		X		X	
	24	¿Realiza una coreografía simple siguiendo un ritmo establecido?			X		X		X		X	

Nombre y apellido del evaluador(a): *Wilmer Rafael Chorres Saldarriaga*  
 Grado académico del evaluador(a) *Doctor en Educación*

Valoración:

Aplicable	No aplicable
X	



Firma

### Evaluador 3

Variable	Dimensión	Items	Escala		Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		Observaciones/ Recomendaciones	
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
Juego en Talleres	Pedagógica	1	¿Atiende la consigna inicial del juego (mira y escucha al docente)?			X		X		X		X		
		2	¿Inicia la acción del juego de acuerdo a la consigna dada?			X		X		X		X		
		3	¿Mantiene la actividad propuesta al menos 3-5 minutos?			X		X		X		X		
		4	¿Solicita ayuda de manera adecuada cuando la tarea se le dificulta?			X		X		X		X		
		5	¿Utiliza vocabulario o conceptos del taller durante el juego?			X		X		X		X		
		6	¿Relaciona acciones del juego con experiencias previas?			X		X		X		X		
	Lúdica	7	¿Muestra disfrute durante el juego (sonríe, se entusiasma)?			X		X		X		X		
		8	¿Regresa a la actividad tras pequeñas distracciones?			X		X		X		X		
		9	¿Acepta turnos y espera su momento para participar?			X		X		X		X		
		10	¿Ajusta su conducta cuando el adulto recuerda una regla?			X		X		X		X		
		11	¿Propone variantes sencillas dentro del marco del juego?			X		X		X		X		
		12	¿Integra elementos simbólicos en el juego (roles, diálogos, simulaciones)?			X		X		X		X		

Organizativa	13	¿Manipula materiales con cuidado (sin deteriorar ni lanzar)?																		
	14	¿Respeto los límites espaciales marcados (alfombra, estación, colchoneta)?																		
	15	¿Comparte materiales cuando otro se lo solicita?																		
	16	¿Resuelve pequeños conflictos con apoyo mínimo?																		
	17	¿Cambia de estación o tarea cuando se le indica?																		
	18	¿Colabora en el orden y guardado de materiales al finalizar?																		
Evaluativa	19	¿Explica brevemente lo que hizo cuando se le pregunta?																		
	20	¿Reconoce si logró o necesita ayuda en la tarea?																		
	21	¿Modifica su acción tras una indicación breve del adulto?																		
	22	¿Repite el intento para mejorar el resultado?																		
	23	¿Muestra el producto de su juego/tarea (torre, clasificación, recorrido)?																		
	24	¿Identifica al menos un acierto propio en su desempeño?																		

Nombre y apellido del evaluador(a): *Wilmer Rafael Chorris Saldarriaga*

Grado académico del evaluador(a) *Doctor en Educación.*

Valoración:

Aplicable	No aplicable
X	



Firma

## Juego en talleres y motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa, de Pampas de Hospital, 2024

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
2	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
3	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	<1%
10	eepsicologia.lat Fuente de Internet	<1%

**Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo**  
Asesor.  
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

11	Submitted to Corporación Universitaria del Sucre - Corposucre Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
13	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	www.ciencialatina.org Fuente de Internet	<1 %
15	ygoy.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.ucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
19	Macedo Atamari, Jhonatan Thonny. "Aplicación de los juegos recreativos en la prevención de la obesidad de estudiantes de la IEP N° 70024 Laykakota", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
20	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



**Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo**  
Asesor.  
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

23	Submitted to Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo Trabajo del estudiante	<1 %
24	downtoearthnw.com Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
28	produccioncientificaluz.org Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	1library.co Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	<1 %
32	Castillo Castillo, Magally Magdalena. "El juego estructurado en la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 2223 anexo Cielo Andino Tayabanba 2022", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1 %
33	Submitted to Universidad Nacional de Loja Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 15 words



**Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo**  
Asesor.  
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

Anexo 9.



Visitas a la Institución educativa con la directora encargada





