



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS:

EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 295 “NIÑO JESUS DE PRAGA” DISTRITO DE ALTO INAMBARI, SANDIA - PUNO 2021.

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN: EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR

Bach. MAMANI TUDELA, INES
<https://orcid.org/0000-0003-4974-5647>

ASESORA

Dra. CARRASCO CAMPOS, ENMA
<https://orcid.org/0000-0003-3564-8053>

PUNO – PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios por sus bendiciones, sus cuidados a través de la vida de mis padres y mi familia quienes no dejan de apoyarme y ser el motivo de continuar con mi formación y desarrollo profesional

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de la Universidad Alas Peruanas, a los maestros que con sus enseñanzas fortalecen mi profesión.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar los efectos de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa primaria “Niño Jesús de Praga”, distrito Sandia Alto Inambari no. 295, Puno 2021. La hipótesis de investigación a probar es; los juegos afectan significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

El tipo de investigación es no experimental, de carácter descriptivo, y su nivel de investigación es acorde a su profundidad. El enfoque apropiado para la investigación es la ciencia de la deducción hipotética sistemática, con correlaciones horizontales correspondientes a los diseños de investigación. La población está compuesta por 30 niños y la muestra está representada por 30 niños.

Para ello se ha utilizado como técnica la observación y el instrumento es el reloj de observación. Se concluyó que el juego influyó significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución de educación primaria “Niño Jesús de Praga” N° 295; El coeficiente de correlación de Spearman mostró una correlación positiva moderada $r_s = 0,661$, $p_value = 0,007 < 0,05$; Entre ellos, el nivel de percepción de los niños de 5 años en la mesa de observación del juego es bajo, que es del 60,0%. Asimismo, en la tabla de observación de motricidad gruesa, el 46 7% se encuentra en un nivel bajo.

El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,697$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 46,7% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión estática. El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación

moderada positiva $r_s = 0,596$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 40,0% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión locomoción.

Palabras Claves: Juego, desarrollo, motricidad, gruesa, niños.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the effects of games on the development of gross motor skills in 5-year-old children from the "Niño Jesús de Praga" primary educational institution, Sandia Alto Inambari district no. 295, Puno 2021. The research hypothesis to be tested is; games significantly affect gross motor development in 5-year-olds.

The type of research is non-experimental, descriptive in nature, and its level of research is consistent with its depth. The appropriate approach to research is the science of systematic hypothetical deduction, with horizontal correlations corresponding to research designs. The population is composed of 30 children and the sample is represented by 30 children.

For this, observation has been used as a technique and the instrument is the observation clock. It was concluded that the game significantly influenced the development of gross motor skills in 5-year-old children from the primary education institution "Niño Jesús de Praga" No. 295; Spearman's correlation coefficient showed a moderate positive correlation $r_s = 0.661$, $p_value = 0.007 < 0.05$; Among them, the perception level of 5-year-olds at the game viewing table is low, which is 60.0%. Likewise, in the gross motor observation table, 46.7% are at a low level.

The game significantly affects the development of static gross motor skills in 5-year-old children; Spearman's correlation coefficient shows a moderate positive relationship $r_s = 0.697$ with a $p_value = 0.002 < 0.05$; where 5-year-old children have a low level with 46.7% in the gross motor observation sheet in its static dimension. The game significantly affects the development of gross motor skills of locomotion in children of 5 years of age; Spearman's correlation coefficient shows a moderate positive relationship $r_s = 0.596$ with a $p_value = 0.002 < 0.05$; where 5-year-old children have a low level with 40.0% in the gross motor observation sheet in its locomotion dimension.

Key words: Play, development, motor, gross, children.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	vi
ÍNDICE	vii
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	11
1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL.....	14
1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL	14
1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL	14
1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.3.1. PROBLEMA GENERAL	14
1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	14
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.4.1. OBJETIVO GENERAL	15
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	15
1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	16
1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES	17
1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	20
1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	20
1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	20
1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN	22

TÉCNICAS.....	22
INSTRUMENTOS	22
FICHA TÉCNICA	23
Aplicación: Individual.....	23
FICHA TÉCNICA	24
Valoración: Dicotómica.....	24
JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	25
JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	25
JUSTIFICACIÓN SOCIAL.....	25
JUSTIFICACIÓN LEGAL	26
Artículo14º.....	26
Artículo 37º.- Cultura, deporte, arte y recreación.....	27
Artículo 15.- Educación básica	27
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS	28
2.1.2. TESIS NACIONALES.....	29
2.1.3. TESIS INTERNACIONALES	31
2.2. SUSTENTO TEÓRICO	32
2.2.1. JUEGO.....	32
2.2.2. MOTRICIDAD GRUESA	45
2.2.3. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA	47
ACTIVIDADES DE COORDINACIÓN ENTRE MIEMBROS (DE MOTRICIDAD GRUESA)	49
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	51
RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO	55
RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE MOTRICIDAD GRUESA	59

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	64
a) Hipótesis General	64
b) Hipótesis Específica 1	65
c) Hipótesis Específica 2	66
Hipótesis Específica 3	67
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES.....	70
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	71
Anexo 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA	75
Matriz de consistencia	75
FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO.....	78
FICHA DE OBSERVACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA ESCALA DE DESARROLLO MOTOR.....	79
FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO.....	81
FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE MOTRICIDAD GRUESA	83

INTRODUCCIÓN

El juego es una de las actividades educativas esenciales y debe realizarse de manera independiente en cualquier ámbito escolar, pero mucho más allá de los jardines de infancia o guarderías, donde este tipo de actividades suelen estar limitadas. El juego ofrece a los educadores dos oportunidades importantes: en primer lugar, es un medio para comprender mejor a los niños y, en segundo lugar, es la forma más eficaz de actualizar los métodos de enseñanza. La etapa preescolar se forma en espacios habitables, quizás más rica experiencia significa movimiento y expresión, la motricidad de un infante cambia con el nacimiento de un individuo, es fuente inagotable de actividad, ver, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad del niño; anima al niño a explorar el mundo, comprenderlo y manejarlo; por tanto, estas experiencias le darán al niño la oportunidad de organizar la información que recibe del exterior a través de los sentidos; Responda a las demandas ambientales de manera maniobrable.

De acuerdo con el desarrollo de la aplicación y la implementación de este trabajo de investigación, el informe se divide en tres capítulos de la siguiente manera:

Capítulo I: Planteamiento del Problema; se ubica la descripción del problema, es la observación que motivaron el estudio en sí a nivel empírico y científico, exigencia para todos los que tenemos la responsabilidad de diseñar y conducir un determinado proceso educativo. Delimitación de la investigación, para una buena ubicación respecto al estudio. Problema de investigación, que proviene de la descripción del problema. Objetivo de investigación. Hipótesis de la investigación. Identificación y clasificación de variables. Metodología de la investigación; tipo y nivel de investigación; método y diseño de la investigación; población y muestra. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos y justificación importancia, y limitaciones de investigación.

Capítulo II: Marco Teórico; como primera instancia se presentan algunos antecedentes que guardan relación y orienta el trabajo de investigación; en el sustento

teórico, se presentan algunas teorías básicas de los diferentes autores involucrados en el quehacer educativo, principalmente en lo referente a el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad, para su uso teórico, organizativo y práctico que se deben de tener presente en la labor del docente; se considera la definición conceptual.

Capítulo III: Presentación, análisis e interpretación de resultados; se considera el cuadros que contiene las variables en estudio con sus respectivas dimensiones, tabla de frecuencia y gráficos estadísticos para realizar la interpretación de los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación y probar la hipótesis que se plantea, para llegar a las conclusiones y recomendaciones. Referencias Bibliográficas; se considera una relación de textos en orden alfabético de los autores en consulta del presente trabajo de investigación sobre las variables en estudio. Los anexos forman parte integrante de la investigación, en lo que se procesa según los resultados o reportes logrados según los objetivos propuestos.

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En todo el mundo, todos los niños juegan en diferentes momentos, y esta actividad es tan importante en sus vidas que sin duda es la razón de ser de la infancia. De hecho, los juegos son esenciales. La condición es un desarrollo físico, intelectual y emocional armonioso. Los niños que no juegan son niños física y mentalmente enfermos. (UNESCO, 2015)

El juego es una de las actividades educativas esenciales que debería existir por sí sola en cualquier entorno escolar, pero mucho más allá de los jardines de infancia o guarderías, donde este tipo de actividades suelen estar limitadas. El juego ofrece a los educadores dos oportunidades importantes: en primer lugar, es un medio para comprender mejor a los niños y, en segundo lugar, es la forma más eficaz de actualizar los métodos de enseñanza.

La etapa preescolar se forma en el espacio vital, quizás una experiencia más rica significa movimiento y expresión, la motilidad del infante cambia, pues desde el nacimiento de un individuo es fuente inagotable de actividad, ver, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar,

descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad del niño; anima al niño a explorar el mundo, comprenderlo y manejarlo; así, esta experiencia le permitirá al niño organizar lo que recibe de la información externa a través de los sentidos; responder a las demandas ambientales de manera maniobrable. Al proporcionar un ambiente estimulante y apropiado para el niño, se promoverá el desarrollo de habilidades de aprendizaje. A partir de esta realidad, el presente trabajo tiene una visión holística del beneficio de la motricidad de los niños preescolares en el aula, introduciendo estrategias que ayuden a mejorar diferentes habilidades y garanticen a los niños aprendizajes más importantes. experiencia. Por lo tanto, es práctico aprovechar a los niños en edad preescolar para que se encuentren con un mundo que requiere suficiente tejido motor, estrategias y estímulos que ayuden a mejorar la motricidad y el comportamiento a través del juego.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación, en respuesta al Proyecto Nacional de Educación (PEN) hasta el 2021 “Educación que queremos en el Perú”, ha definido con mayor precisión los lineamientos de la política educativa y elaborado el diseño del currículo nacional. Mediante actividades psicomotrices y condiciones ambientales, los niños crean su identidad; El psicomotor se basa en una perspectiva humana unificada que ve el cuerpo como una unidad psicoemocional-motora que piensa, siente y actúa de manera integrada: aspectos mentales, motores y emocionales, es decir, mental (ideas, razonamiento), motora (cuerpo, movimientos, sentimientos) y emocional (actitudes y sentimientos). En la institución de educación primaria no. 295 El “Niño Jesús de Praga” observó que durante las clases de educación física y actividades recreativas, algunos niños realizaban ejercicios que incluían balancearse sobre las puntas de los pies, pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda hacia Es muy difícil descansar sobre el muslo o una pierna, haciendo que el niño se sienta frustrado con la acción. También es común la falta de coordinación mano-pie, lanzar el balón o marcar un gol. Además, a esto se suma la falta de un ambiente escolar

adecuado que propicie un buen aprendizaje. Sumado a esto, por la falta de recursos didácticos que promuevan el desarrollo de movimientos, presentaciones. Desafortunadamente, los niños se ven obligados a jugar en espacios reducidos durante su tiempo libre, debido a que la institución no cuenta con un patio de recreo ni instalaciones adecuadas; porque son casas reconvertidas con espacio insuficiente, sus patios de recreo han sido reconvertidos y no hay personal de apoyo (auxiliares, profesores de educación física) para trabajar con niños y niñas de manera adecuada y óptima para aprender la motricidad gruesa.

También lo específico de este estudio es que muchos de los docentes que laboran en la institución no son profesionales de preescolar y sus instrucciones sobre el desarrollo motor de los estudiantes no son las más acertadas; los niños y niñas luchan porque estos docentes ignoran sus estrategias de desarrollo en esta área. en el peor, desconocen la importancia del juego en esta etapa de la vida y su impacto en el aprendizaje. Porque no permite el desarrollo de aspectos de la motricidad gruesa, priorizando otras áreas del conocimiento. Es importante señalar que todos los aspectos del desarrollo deben contribuir al desarrollo del deporte.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

La presente investigación tuvo como grupo social objeto de estudio a 30 niños(as) de 5 años del nivel inicial.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

La presente investigación se realizó entre los meses de marzo a julio del año distrito de Alto Inambari, Sandia - Puno 2021.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

El presente estudio ha sido efectuado en la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera el juego incide en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”, distrito de Alto Inambari, Sandia - Puno 2021?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1: ¿De qué manera el juego incide en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”?

PE2: ¿De qué manera el juego incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”?

PE3: ¿De qué manera el juego incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad

de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Establecer la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”, distrito de Alto Inambari, Sandía - Puno 2021.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1: Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

OE2: Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

OE3: Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE1: El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

HE2: El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 – Sandia .

HE3: El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 – Sandia .

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Matriz de Operacionalización de las Variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS		ESCALA DE MEDICIÓN
				Nº	Total	
Variable Relacional 1 (X): El juego	Es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos éstos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.	Social	- Integración con los demás - Adaptación al grupo - Convivencia con sus pares - Igualdad y respeto	1 2 3 4	4	Ordinal Escala de Likert Nunca.....1 A veces.....2 Casi siempre 3 Siempre..... 4
		Cognitiva	- Desarrollo del pensamiento - Expresión verbal - Creación de situaciones reales	5 6 7	3	
		Sensorial	- Movimientos coordinados y complejos - Describe sensaciones - Adquisición del esquema corporal	8 9 10	3	
		Estática	- Control de su cuerpo - Equilibrio	1 2,3	3	Nominal

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o	- Correr - Galopar	4 5	6	Dicotómica No 0
--	-----------------------	--------	---	--------------------------

17

Variable Relacional 2 (Y): Motricidad gruesa	también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota).		- Brincar en un pie - Saltar a lo largo - Brinco horizontal - Deslizarse	6 7 8 9		Si... 1
		Manipulación de objetos	- Lanzar por encima del hombro - Lanzar por debajo del hombro - Batear una bola estacionaria - Recoger - Atrapar - Patear un balón	10 11 12 13 14 15	6	

Fuente: Elaboración propia

1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

1.6.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación fue descriptiva, no experimental. El tipo de investigación determina cómo los investigadores abordan los hechos de investigación de acuerdo a los métodos, métodos, herramientas y procedimientos de cada individuo, porque nos permite describir la realidad concreta y objetiva que observamos. La investigación descriptiva se realiza cuando se desea describir todos los componentes importantes de la realidad. Investigación no experimental: El investigador no controla las variables independientes y no forma un grupo de investigación.

Espanol

Seleccione el nivel de paráfrasis

1.6.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de investigación que asume el presente estudio es el correlacional debido que asume dos variables en estudio y se considera uno de los niveles superiores al de los diagnósticos y exploratorios.

1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.2.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio posee como método el científico sistémico e hipotético deductivo dado que permite la obtención y elaboración de los datos obtenidos y el conocimiento de los hechos fundamentales que caracterizan a los fenómenos, es inductivo, debido que los datos se generalizan.

El método de investigación según la naturaleza es el hipotético deductivo, que tiene como objeto los fenómenos que suceden en la realidad con objetividad científica, así como la define Velásquez F. (2005: 157) como una percepción intencional e ilustrada de hechos o un conjunto de ellos, intencionada porque se hace con un objetivo; ilustrada porque va guiada de algún cuerpo del conocimiento. Es directa,

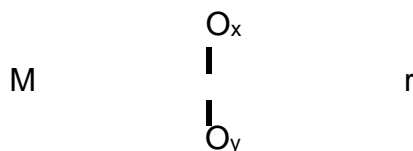
es decir, no se observa sentimientos sino conductas, no enfermedades sino administraciones.

Según el procesamiento de los datos el método con el que se trabajó la presente investigación es el método Cuantitativo porque los datos que se recogió a través de los diferentes instrumentos, serán numéricos, se cuantifican y se someten a análisis estadísticos, buscando siempre su resultado. El carácter cuantitativo de esta investigación se manifiesta: En la medición de resultados de la aplicación de los instrumentos; por la transformación numérica que sufrió el nivel de reporte de las pruebas y por el análisis estadístico de los resultados, los mismos que se basan en cantidades numéricas.

1.6.2.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación es CORRELACIONAL TRANSVERSAL, porque el propósito de los estudios correlacionales, "es saber cómo se puede comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas" (Hernández & al., 2003) Es decir, intentar predecir el valor aproximado que tendrá un grupo de individuos en una variable, a partir del valor que tienen en la variable o variables relacionadas.

Siendo el esquema:



M: Muestra de estudio

Ox: Observación de la variable: El juego

Oy: Observación de la variable: Desarrollo de la motricidad gruesa r:

Relación

1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.3.1. POBLACIÓN

La población de estudio estuvo constituida por 30 niños(as) de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 – Sandia – Puno.

1.6.3.2. MUESTRA

Hernández citado en Castro (2008), expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p. 69).

La muestra de estudio es igual a la población, es decir 30 niños(as) de 5 años de edad.

1.6.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

TÉCNICAS

En el presente estudio, se ha utilizado la técnica de la observación.

Sánchez (2007), nos dice que "la observación es un proceso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración" (p. 101). Lo cual implica una actividad de codificación: la información bruta seleccionada se traduce mediante un código para ser transmitida a alguien.

INSTRUMENTOS

En la presente investigación se ha empleado como instrumento la ficha de observación.

La ficha de observación es considerada como una especie de procedimiento de investigación, el cual consiste básicamente en poder utilizar instrumentos adecuados para poder establecer una relación entre la hipótesis y los hechos reales, a través de la observación científica, también de la investigación sistematizada y ordenada.

Ficha de observación sobre el juego: Dirigidos a los niños(as) de 5 años del nivel inicial, se formularon 10 ítems de preguntas cerradas, el evaluador fue el docente del aula.

FICHA TÉCNICA

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de Observación

Autor: Inmaculada Delgado Linares

Año: 2011

Procedencia: Asturias – España

Aplicación: Individual

Validez: Mediante juicio de expertos y la confiabilidad con el método Alfa de Crombach

Ámbito de aplicación: Niños de nivel 4 a 6 años.

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Dimensiones:

Dimensión Social: Se formularon 4 ítems (1, 2, 3, 4)

Dimensión Cognitiva: Se formularon 3 ítems (5, 6, 7)

Dimensión Sensorial: Se formularon 3 ítems (8, 9, 10)

Valoración: Escala de Likert

Nunca 1

A veces...2

Casi siempre..... 3

Siempre4

Niveles:

Alto 31 - 40

Medio 21 - 30

Bajo 10 – 20

Ficha de observación de Psicomotricidad Gruesa: Dirigidos a los niños(as) de 5 años del nivel inicial, se formularon 15 ítems para ser contestadas en un tiempo aproximado de 20 a 30 minutos, el evaluador fue la docente de aula.

FICHA TÉCNICA

Técnica: Observación

Instrumento: Escala de desarrollo motor PDMS-2

Autor: Leticia Ribelles Llobregat, Esther Ronda Vallés (1987)

Validez: Sometido a juicio de expertos por especialistas.

Confiabilidad: El instrumento es altamente confiable de 0.91 y en la Prueba tuvo resultados de 0.000 y una validez de constructo, contenido y predictiva moderada. **Ámbito:** Aplicable a niños de 1 - 5 años.

Dimensiones:

Estática: Se formularon 3 ítems (1, 2, 3).

Locomoción: Se formularon 6 ítems (4, 5, 6, 7, 8, 9).

Manipulación de objetos: Se formularon 6 ítems (10, 11, 12, 13, 14, 15).

Valoración: Dicotómica

Si..... (1)

No..... (0)

Niveles:

Alto 11 - 15

Medio 5 - 10

Bajo 0 - 5

1.6.5. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La presente investigación está fundamentada en el juego como estrategia para estimular las variables de coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución.

El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Se justifica en lo práctico, ya que el impacto que generará esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar ostensiblemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

JUSTIFICACIÓN SOCIAL

La investigación se justifica socialmente, ya que a través de este estudio se busca beneficiar a los agentes educativos (niños,

docentes y padres de familia) de la institución educativa, ya que la investigación realizada constituyó un gran beneficio, ya que la motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

JUSTIFICACIÓN LEGAL

El presente estudio se basó en los siguientes documentos legales:

- Constitución Política del Perú

Capítulo II de los Derechos Sociales y Económicos

Artículo 14º

La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad.

Es deber del Estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país. La formación ética y cívica y la enseñanza de la Constitución y de los derechos humanos son obligatorias en todo el proceso educativo civil o militar. La educación religiosa se imparte con respeto a la libertad de las conciencias.

La enseñanza se imparte, en todos sus niveles, con sujeción a los principios constitucionales y a los fines de la correspondiente institución educativa.

Los medios de comunicación social deben colaborar con el Estado en la educación y en la formación moral y cultural.

- Ley General de Educación N° 28044

Capítulo I de la Política Pedagógica

Artículo 37º.- Cultura, deporte, arte y recreación

La formación cultural, artística, con énfasis en las creaciones culturales y artísticas en un enfoque intercultural e inclusivo, así como la actividad física, deportiva y recreativa, forman parte del proceso de la educación integral de los estudiantes y se desarrollan en todos los niveles, modalidades, ciclos y grados de la Educación Básica.

Las instituciones educativas deben ser espacios amigables y saludables, abiertos a la comunidad. Aprovechando su infraestructura, fuera del horario de clase, podrán constituirse como centros culturales y deportivos para la comunidad educativa.

- Reglamento del Código de los Niños y Adolescentes N° 26102

Artículo 15.- Educación básica.-

El Estado asegura que la educación básica comprenda:

- a) El desarrollo de la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño y adolescente hasta su máximo potencial.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Jimenez y Romero (2019) La educación a la primera infancia, es un ciclo vital en el desarrollo del ser humano, enmarcado jurídicamente y reconocido por primera vez de manera legal en el Código de la Infancia y Adolescencia (Artículo 29, Ley 1098 de 2006): "la primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano". Partiendo de lo anterior, se ha ampliado la cobertura para esta población sin medir el tipo de infraestructura que les garantice a los niños y niñas el bienestar y fortalecimiento de sus necesidades básicas. Donde se han venido adecuando casas de tipo doméstico, en zonas residenciales, con poco o nada de espacio de zona verde, lo que no le permite al niño vitalizar su motricidad gruesa con total plenitud. Este artículo reconoce los beneficios que tiene para la primera infancia, el fortalecimiento de la motricidad gruesa y hace un aporte para crear la necesidad a este tipo de instituciones educativas a aplicar actividades que contribuyan al fortalecimiento motriz, pese a no contar con espacios los adecuados para su desarrollo.

Enriquez (2020) Las concepciones relacionadas con la motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales para los niños (as) de 3 a 4 años ocupa el centro del artículo, a partir de un análisis que refleja el estudio realizado de las concepciones de diferentes investigadores a nivel

internacional y en particular en Ecuador. El objetivo del artículo es analizar el comportamiento del tema que refiere la articulación entre el desarrollo de la motricidad gruesa y el empleo de los juegos tradicionales, observados como una alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. En esa dirección, los contenidos que se tratan en el desarrollo del artículo tienen como idea esencial el desarrollo psicomotor y sus particularidades en la motricidad gruesa, los juegos tradicionales, origen, características e importancia e influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 3 a 4 años; los resultados determinaron que el análisis permitió corroborar su importancia y actualidad, a partir de confirmar la idea que plantea la articulación entre motricidad gruesa y juegos tradicionales, se defiende como una alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años, desde la cual se favorece el desarrollo de movimientos, mediante actividades pedagógicas planificada a ese fin en las cuales se debe lograr la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación y sus capacidades, unido al desarrollo intelectual, afectivo y social desde el cual se favorece la relación con el entorno a nivel cognitivo (memoria, atención, concentración y creatividad) social y afectivo.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Ruitón y Tamayo (2015), en su tesis titulada “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa”, Chimbote. El presente trabajo de investigación se realizó con el objetivo de determinar si los juegos lúdicos, bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto, mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices, ubicado en el pueblo joven El Acero en el distrito de Chimbote, en el año 2014. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación preexperimental con pretest y posttest a un solo grupo. La muestra estuvo constituida de 12 estudiantes de 2 años de edad de Educación Inicial. Asimismo, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Por otro lado, se aplicó a la población muestral un pre test para medir la habilidad motriz gruesa de los

estudiantes. Resultados: Los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues el 25% de los niños y niñas obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. Luego de conocer los resultados, se utilizó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Finalmente, se aplicó un postest, cuyos resultados fueron los siguientes: el 42% logró una calificación de B y el 58 % obtuvo A. Conclusión: En función de los últimos resultados, se demuestra la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Chocce (2018) El trabajo académico titulado, Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar De Sara Sara, se ha realizado con la finalidad fines de titulación. El objetivo fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial. Para elaborar se ha utilizado como método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica de “aprendemos jugando “para realizar experiencia en aula desarrollando sesiones de aprendizaje. El resultado obtenido es: del total de 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se hallan en proceso de aprendizaje. Un 33% obtienen el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por ende, muestran habilidades motrices de gruesa desarrollada. Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa. Los logros indican que los juegos populares constituyen una herramienta pedagógica para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Escobar (2015) El estudio se realizó para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América”, por medio de estimular a los niños con la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución. Se Diseñó una guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, dirigida a los maestros del nivel inicial para su aplicación diaria en la jornada educativa, ya que podemos afirmar que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil, dicha guía va dirigida también a estimuladoras tempranas, al personal de los centros de desarrollo infantil, a padres y madres de familia y a aquellas personas interesadas en estimular a los niños a través del juego. Al realizar la comprobación de la hipótesis planteada pudimos verificar que la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución mejora el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad.

Cela y Fernández (2021) En este trabajo investigativo se realizó observaciones online al proceso educativo en el aula de inicial dos mediante una lista de cotejo para establecer la situación problemática. Luego se procedió con el análisis bibliográfico de las variables el juego y la motricidad gruesa. Se realizó una encuesta aplicada a los docentes y representantes legales; y una entrevista a la rectora de la institución. Se elaboró cuadros y gráficos estadísticos los cuales se interpretaron para realizar las conclusiones y recomendaciones de la investigación. El resultado de este proyecto fue encontrar niños con dificultad en su aspecto motor grueso debido a la falta de juegos. El estudio es relevante porque el desarrollo motriz de los niños no solo se realiza en la institución educativa, sino que viene desde casa y los padres o cuidadores habituales deben conocer sobre el tema y capacitarse.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

2.2.1. JUEGO

2.2.1.1. TEORÍA DEL JUEGO DE JEAN PIAGET

Piaget creía que la actividad o el juego pueden ser el producto final del niño. Lo que es un partido en un estadio puede pasar en otro. Una vez que un niño ha dominado una actividad, la repite por la inmensa alegría del dominio.

Piaget (1965) define el juego como pura asimilación: la repetición de una acción o plan simplemente por el placer de alcanzar un objetivo. Él cree que los tipos y procesos de lecciones de juego elegidos por los niños reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. Para Piaget, el juego y el desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes. El juego estimula la capacidad de los niños para aprender su mundo y competir con él.

Para Piaget, las diversas formas de juego durante el desarrollo del niño son el resultado directo de la transformación simultánea de las estructuras intelectuales.

Pero los juegos ayudan a construir nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y adaptación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es el paradigma de asimilación de Piaget: antes crea estructuras estables para adaptarse efectivamente al entorno, antes de que el niño fuerce su adaptación entre colapso y reorganización. sus patrones de comportamiento de acuerdo a la presión del mundo externo, en cambio, cuando el niño asimila, subordina diferentes objetos a los mismos patrones de comportamiento: el plan motor depende de cualquier objeto que esté a su alcance para el entrenamiento. Al ejercitar cada objeto, independientemente de sus propiedades específicas, el niño distorsiona la realidad en favor de su organización interna. La función de este juego de práctica es reforzar los planes motores y su coordinación a medida que se van aprendiendo.

La transformación que experimenta la estructura intelectual del niño se refleja también en la forma de juego.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE JUEGO

Etimológicamente, los investigadores determinaron que el juego de palabras proviene de dos palabras latinas: "iocum y ludus-whores", ambas se refieren a bromas, diversión, bromas y, a menudo, se usan indistintamente con acciones que expresan juego.

Pugmire-Stoy (1996) define el juego como "una actividad que nos permite presentar el mundo adulto por un lado y el mundo real al mundo imaginario por el otro. La ley se desarrolló en tres etapas:

Entretener, estimular la actividad e influir en el desarrollo" (p. 90).

Gimeno y Pérez (2008), por su parte, definen el juego como "un conjunto de acciones mediante las cuales un individuo proyecta sus sentimientos y deseos y mediante las cuales expresa su personalidad a través del lenguaje (verbal y simbólico)" (p. 45). . Para estos autores, las características del juego permiten que niños o adultos expresen cosas que no son posibles en la vida real. Una atmósfera de libertad y sin coerción es esencial en cualquier juego. Garaigordobil (2010) afirma que "El juego infantil proporciona una plataforma para que los actores se encuentren con el mundo, con los demás y consigo mismos, y por lo tanto es una oportunidad para el aprendizaje y la comunicación" (p. 20). Mientras juega, el niño crea relaciones con otras personas, lo que le dará la oportunidad de crear redes caracterizadas por la espontaneidad y será un incentivo para una comunicación coherente. Entonces, cuando un niño juega, aprenderá porque se comunicará y se comunicará con otras personas que conforman su mundo, y al mismo tiempo podrá fortalecer su lenguaje porque tiene que comunicar sus pensamientos e ideas.

A nivel individual, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que implica elegir libremente seguir reglas o superar obstáculos conscientemente. Su función básica es dar al niño la alegría moral de la victoria, anteponiéndolo a sí mismo ya los demás, aumentando su personalidad.

2.2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego se considera el medio de aprendizaje más importante para los niños; algunas personas creen que es el trabajo más serio de la infancia y la forma más natural de experimentar y aprender; promueve el desarrollo de los niños en muchos aspectos.

La importancia del juego radica en que le permite al niño explorar diferentes formas de la vida cotidiana y así adquirir importantes conocimientos que le serán de utilidad a lo largo de su vida. El juego debe utilizar habilidades mentales y físicas que contribuyan al desarrollo de habilidades y destrezas, donde el niño es el único protagonista.

El juego se define como un “proceso sugerente y alternativo de adaptación y afrontamiento”, por lo que actúa como una herramienta de aprendizaje.

Desestimar el juego educativo significa privarlo de una de sus herramientas más eficaces, por lo que los educadores deben procurar que las actividades de un niño o una niña sean una de sus principales fuentes de aprendizaje y desarrollo, porque a través de la acción y la experimentación expresan sus intereses y motivaciones y descubrir las propiedades de los objetos, las relaciones, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

El juego es una actividad innata en el ser humano, es decir, es una acción libre, espontánea y natural, sin ningún aprendizaje previo. Durante toda su infancia el niño(a) demuestra el juego con sus movimientos corporales, los mismos que le ayudan a desarrollar su motricidad gruesa y no deja de tener significado en la vida del hombre, ya que en su juventud, en su madurez y en la edad de adultos mayores está presente el juego.

El juego bien organizado puede ser abierto y flexible, permitiendo desarrollarse física, mental, emocional y socialmente desafiando el cansancio y las horas y lo único que tiene en mente es jugar con un renovado disfrute de alegría.

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Decroly y Monchamp. (2010), insisten en que el juego es un "recurso creativo tanto en el sentido físico (sensación, movimiento, desarrollo muscular, coordinación psicomotora) como en el sentido mental, porque el niño invierte todo el ingenio y la creatividad. Propiedad, ingenio, inteligencia, imaginación y motricidad" (p. 132). Esto tiene un evidente valor social, ya que ayuda a formar hábitos de cooperación y asistencia, así como de

confrontación con situaciones reales y, por tanto, una comprensión más realista del mundo.

Es un vehículo para la expresión evolutiva de las emociones, por lo que es una técnica de proyección muy útil para psicólogos y educadores, especialmente a la hora de comprender los problemas de los niños. El juego también tiene un "valor de reemplazo" porque en la primera y segunda infancia es una transición de situaciones adultas: por ejemplo, jugar con muñecas, ir de compras, etc.

El juego proporciona un entorno adecuado para que los niños aprendan las necesidades educativas básicas. Puede y debe ser considerado una herramienta mediadora, dadas varias condiciones que facilitan el aprendizaje.

Su carácter motivador estimula al niño o a la niña y les facilita la participación en actividades que pueden no resultar atractivas como alternativa a actividades menos emocionantes o mundanas. Mientras juega, el niño descubre el valor del "otro" en contraste con él mismo e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo social afectivo y a la realización del proceso de socialización que ha iniciado.

El juego es libre.

- El juego produce placer.
- El juego implica actividad.
- El juego es una actividad propia de la infancia - El juego es algo innato.
- El juego organiza las acciones de un modo propio y específico - El juego ayuda a conocer la realidad.
- El juego permite al niño afirmarse.
- El juego favorece el proceso socializador.

- El juego cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- El juego es descubridor.
- El juego es potencial.

2.2.1.5. DIMENSIONES DEL JUEGO

Según Delgado (2011) las dimensiones del juego son las siguientes:

- a) Dimensión social.-** Consiste en la integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con los demás aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos, entre otros; y aprende a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros o imponer su voluntad. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas; a nivel social el juego es básico porque resulta un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos con los demás. El juego permite al niño conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social.
- b) Dimensión cognitiva.-** Los juego manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento. El juego simbólico favorece la empatía es decir la capacidad el niño para situarse en el lugar del otro.

El juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento es decir, la creación de representaciones mentales. Asimismo niño aprende a tener en cuenta los objetos y personas que no están presentes. Es decir, ser capaces de evocar lo que falta en un conjunto de objetos y personas.

Cabe destacar, que mediante el juego el niño desarrolla el dominio del lenguaje, y permite al niño expresarse verbalmente con otros niños y con personas adultas. El desarrollo del lenguaje unido a la aparición del juego simbólico permite que los niños desarrollen su pensamiento, ajustarlo y aprender de sus errores. El juego facilita a los niños introducirse en el mundo adulto sin miedo.

- c) **Dimensión sensorial.-** A través del juego el niño puede describir una serie de sensaciones que no podía experimentar de otro modo. El juego le permite al niño la exploración de las propias posibilidades sensoriales, motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido.



2.2.1.6. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Existen diferentes clasificaciones del juego en su función de diversos criterios según Piaget cronológicamente lo clasifica en:

- **Sensorial Motor.-**

Se caracteriza en la primera etapa de vida del niño hasta los dos años. En esta etapa los juegos permiten desarrollar los órganos de los sentidos y el movimiento, le ayuda a conocer el mundo circundante. Su primer juguete es su propio cuerpo que va descubriendo al tocarse sus

piecitos, sus manitos y otros, a través de sus movimientos que cada vez son más amplios.

En esta edad el niño se entretiene con la manipulación y exploración de los objetos que sus padres le proporcionan para estimular su desarrollo. (Chinescos, pelotas de goma, sonajeros, música, se deslizan, gatea, gira su cabecita de un lado a otro, agarra objetos, cajas musicales, juguetes blandos, identifica voz materna y paterna).

- **Simbólico.-**

Es característico entre 3 y 6 años, aparece cuando el niño ha adquirido la capacidad de representación, es decir el hace que un objeto se convierta en otra cosa muy diferente a lo que tiene, o representa a distintos personajes: (Papá, Mamá, Médico, Bombero, Zapatero, Profesor, Policía o al personaje que admiran a través de la televisión como el chavo, barney, mickey) o amoldándole de acuerdo a sus necesidades o interés en el desenlace que él desea.

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año

de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos.

Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a que algunos psicólogos empiecen a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

El juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Una aportación fundamental de los juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

- **Juego de regla.-**

A partir de los 5 a 6 años el juego está en constante desarrollo, lo cual surge a medida que el niño desarrolla sus habilidades y destrezas, a esta edad el niño ha utilizado normas y reglas en su juego, pero son completamente egocéntricas, es decir. él controla y cambia las reglas a su antojo, siempre a su favor, y estas reglas se convierten en las reglas externas por las cuales regula el juego de su equipo, aprende a compartir para evitar conflictos y estar listo en todo momento. Ninguno gana al jugar, convirtiendo así un juego egocéntrico en uno cooperativo donde

nadie gana ni pierde para evitar tristes desenlaces que afectan a los niños.

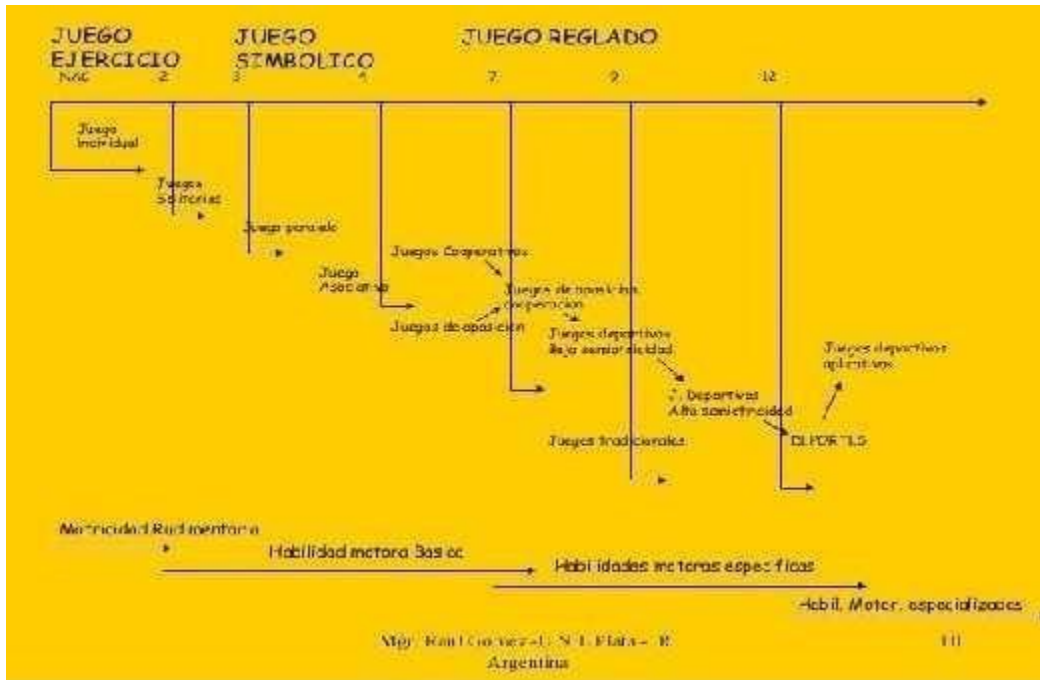
El final del preescolar coincide con el surgimiento de un nuevo tipo de juego: el juego de reglas. Su iniciación depende en gran medida del entorno en el que se mueve el niño, de los posibles modelos de que dispone.

La presencia y participación de los hermanos mayores en la escuela primaria contribuye a que los niños comprendan este tipo de juegos. Pero en todos los juegos con reglas, tienes que "aprender" a jugar, tienes que hacer ciertas acciones y evitar otras, tienes que seguir "algunas reglas".

Mientras que en los juegos simbólicos cada jugador puede crear nuevos personajes, incorporar otros temas y desarrollar solo rasgos marcados, en los juegos de reglas, los socios y oponentes deben "hacer lo que saben" de antemano. Estos son compromisos voluntarios, por lo que la competencia se desarrolla en los contratos, que son las propias reglas.

Espanol

Seleccione el nivel de paráfrasis



2.2.1.7. TIPOS DE JUEGO

Tenemos:

a) Juegos de competición

Éstos juegos permiten que exista un ganador y un perdedor, permitiendo una desventaja entre los jugadores, en donde el perder puede ser una decepción para el mismo frustrando sus emociones, entonces es necesario modificar las reglas del juego para que no existan ni ganadores ni perdedores, haciéndole entender al niño que lo fundamental es jugar, compartir y divertirse.

b) Juegos tradicionales

Estos juegos son una gran riqueza que ha perdurado a través del tiempo y que refleja los valores, actitudes y creencias de una cultura, al mismo tiempo es una expresión artística del cuerpo al manipular objetos de diferentes texturas, formas, colores que le agradan en su desarrollo, como por ejemplo:

- ↗ La rayuela de la semana
- ↗ El lobo

- ↗ El patio de mi casa
- ↗ El rol de juegos imitación de personajes
- ↗ La rayuela del gato
- ↗ El florón
- ↗ El baile de la silla
- ↗ El saltar la sogá ↗
- El baile del tomate ↗
- El trompo
- ↗ Las cintas
- ↗ Las ollas encantadas
- ↗ El gato y el ratón
- ↗ Jugar con arena ↗ Corro de la patata.
- ↗ Escondite.
- ↗ Antón pirulero.
- ↗ El trompo.
- ↗ El pilla, pilla.
- ↗ La goma.
- ↗ El juego de las sillas.
- ↗ Las canicas.

El juego actúa como un medio de trabajo educativo y formativo, mediante el juego se resuelven tareas de educación ética (valores), estética, mental y física de los niños/as, de la formación de su personalidad; en el jardín de infantes el juego es utilizado como un método de enseñanza y depende de su calidad para que el niño responda espontáneamente a esa actividad.

c) Juegos con objetos

En estos juegos se combinan diversos movimientos corporales destacando sus habilidades y destrezas con el objeto de reconocer formas, colores, tamaño, texturas y otros; piedras, cuerdas, trompo, canicas, papelotes, balero.

d) Juegos con dibujos y figuras

Son actividades lúdicas que se realizan a través de imágenes y a partir de diálogos, historias, cuentos o imaginación propia del niño en donde ellos describen ideas y las plasman en una hoja de papel mediante dibujos, letras o garabatos que tienen un significado especial, estas se transformaran en ideales o ideas que buscan hacerlas realidad, para su realización se necesitan gráficas, hojas de papel, lápices, colores, y todo material didáctico que el niño pueda utilizarlo para plasmarlo en una hoja (pictogramas, recolección de etiquetas).

e) Juegos Didácticos

Son juegos modernos diseñados de diferentes materiales con el propósito de integrarles en la educación y formación del niño tanto en el núcleo familiar como en el primer año de educación básica, donde los maestros la utilizan como herramientas pedagógicas en el desarrollo sensorio motoras, verbales y en actividades donde se relaciona el conocimiento de los objetos y los seres vivos.

Este juego resulta muy costoso, pero la maestra muy ingeniosa utiliza materiales reciclables u otros de muy largo costo; cubos, legos, pelotas, pinzas, tilos, botellas, cajas de fósforo, cigarrillos, caramelos, tubos de papel higiénico, tarrinas.

f) Juegos Psicomotrices

Estos juegos estimulan los movimientos efectuados por los músculos con la ayuda del sistema nervioso para alcanzar el objetivo propuesto: sogas, juegos con tarjetas de colores, coordinar movimientos con nuestro cuerpo.

2.2.1.8. EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

Con el transcurso de los años, los docentes y especialistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

2.2.2. MOTRICIDAD GRUESA

2.2.2.1. TEORÍA DE LA PSICOMOTRICIDAD DE HENRY WALLON

Wallon (1982) fue pionero en psicomotorismo, afirmando que “el ejercicio afecta el desarrollo mental y las relaciones de los niños con los demás” (p. 198). Intenta demostrar que las funciones mentales y motoras son recíprocas y que la estructura física es un elemento esencial del desarrollo de la personalidad.

De igual forma, en su teoría, Wallon (1982) trató de mostrar “la importancia del entrenamiento en el desarrollo psicobiológico de los niños, argumentando que las funciones tónicas juegan un papel

esencial en el desarrollo de los niños y dividen la vida humana en etapas” (Pág. 255), resumida como sigue:

- Fase impulsiva (adiciones de 6 a 12 meses – Estado de ánimo): A partir de este momento se organiza el movimiento hacia el exterior. quiero explorar - Fase anticipatoria (2 a 3 años): el movimiento se convierte en una herramienta para actuar en el propio entorno operativo.

- En la fase de individuación (3 a 4 años), su movilidad aparece como medio de su desarrollo psicológico. Wallon se centra en la unidad biológica del hombre en una unidad funcional, donde las funciones mentales y motoras reflejan la verdadera relación de la vida con el medio ambiente. También muestra que los niños y niñas utilizan su cuerpo para comunicarse a través de gestos y movimientos de acuerdo a su entorno sociocultural antes de utilizar el lenguaje hablado como medio de comunicación.



2.2.2.2. DEFINICIONES DE MOTRICIDAD GRUESA

Jiménez (2002) afirmó que la motricidad gruesa se define como el conjunto de funciones neurales y musculares que posibilitan el movimiento y la coordinación, la locomoción y el movimiento de las extremidades. Estos movimientos están asociados a la contracción y relajación de diferentes grupos musculares. Los receptores

sensoriales de la piel y los propioceptores de los músculos y los tendones se utilizan para este propósito. Estos receptores le dicen al centro nervioso que el movimiento va bien o que debe cambiarse (p. 102).

García (2012) pensó que la motricidad gruesa se refiere a “los movimientos musculares generales que controlan el cuerpo, también conocidos como movimientos grupales, que llevan al niño de la dependencia absoluta al movimiento independiente. (cabecear, sentarse, rodar, gatear, pararse, caminar, saltar, lanzar)” (p. 37). En pocas palabras, las habilidades motoras gruesas son la capacidad de realizar movimientos amplios y generales, como balancear un brazo o levantar una pierna. Este control requiere una adecuada coordinación y función de músculos, huesos y nervios.

2.2.3. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Las habilidades motoras gruesas son muy importantes en la primera infancia, son buenas para la salud física y mental, ayudan a los niños a ser independientes y sociables, también ayudan a desarrollar y aprender habilidades motoras gruesas a través de actividades físicas, y benefician y mejoran su relación con el medio ambiente y los experimentos.

La motricidad gruesa ayuda y favorece a los niños en:

- Toma de conciencia del propio cuerpo sea en estado estático o en movimiento.
- Reconoce y domina su esquema corporal.
- Dominio del equilibrio.
- Control y dominio del área motriz gruesa y fina.
- Dominio de técnicas como la danza, teatro, música, juegos.
- Control de la respiración inhalación / exhalación.
- Adaptación al mundo exterior o el entorno que lo rodea.
- Mejora la expresión corporal.

- Desarrollo del ritmo.
- Mejora la retención de la memoria.
- Nociones de intensidad: tamaño, situación, orientación.
- Organización del espacio y el tiempo.
- Desarrollo del lenguaje corporal

2.2.3.1. DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Las dimensiones de la motricidad gruesa a utilizar en la presente investigación son las siguientes:

- **Estática:** Mide la habilidad de los niños para mantener el control de su cuerpo y su equilibrio.
- **Locomoción:** Mide la habilidad de los niños para desplazarse de un sitio a otro.
- **Manipulación de objetos:** Mide la habilidad de los niños para lanzar, recoger y dar patadas al balón.

2.2.2.4. FACTORES QUE FRENAN LA MOTRICIDAD GRUESA

Bequer (2000) nos resalta que “los problemas en las fases de desarrollo del motor grueso se pueden presentar a cualquier edad debido a una complicación en el desarrollo fisiológico o por un accidente; evitando el correcto funcionamiento de las destrezas motoras de los niños” (p. 51).

La desnutrición. Es en cambio una enfermedad con matiz social que forma parte de la pobreza extrema de un pueblo en vías de subdesarrollo, nuestro país no se escapa de esta situación y si no se sabe utilizar adecuadamente los pocos recursos que se dispone, la situación iría peor. Muchas de las familias no aprovechan los productos que en época son económicos y utiliza comida preparada o comida chatarra, llevando a un contexto social más grave que es el sobrepeso y la obesidad, este fenómeno acosa cada vez

más desde tempranas edades mismo que si no es tratado a tiempo y llevando un control continuo conlleva a enfermedades graves e incluso a la muerte.

Carencia de Estimulación Motora Gruesa. La vida moderna ha permitido cambios drásticos en la interacción de la familia y esto hace que la falta de tiempo para compartir con los niños sea una consecuencia para que muchos de ellos se vean presos en casa o atados a una silla, evitando el fortalecimiento de las destrezas motoras gruesas.

2.2.2.5. ACTIVIDADES QUE APOYAN A MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA

En general todos los juegos que implican cualquier actividad física ayudarán a los niños a mejorar sus destrezas motoras gruesas, pero algunos de los siguientes ejercicios son básicos y no requieren de muchos materiales:

- Pedir al niño que señale, nombre y localice cualquier parte de su cuerpo, incluyendo partes de la cara y extremidades.
- Armar legos con figuras de gran tamaño e incentivarlo para que forme figuras sobre las cuales pueda realizar otra actividad y luego pedirle que desarme.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse del esquema determinado, es decir un área, específica o una figura o forma.

ACTIVIDADES DE COORDINACIÓN ENTRE MIEMBROS (DE MOTRICIDAD GRUESA)

Muchas de las siguientes actividades pueden realizarse al compás de música que tiene una variedad de ritmos.

Coordinación bi-manual:

- Dar golpecitos con los dedos, las manos o palos al compás de varios ritmos, o en sincronía.
- Extender los brazos a la altura de los hombros y rotarlos en círculos.
- “Boxeo con adversario imaginario”–rotar un brazo alrededor del otro con los codos doblados a un ángulo de 90 grados, en frente del pecho o encima de la cabeza.
- Recoger monedas con cada mano y colocarlas en cajas.
- Tocar el piano, teclado electrónico o instrumentos de percusión con ambas manos.
- Hacer juegos con los dedos como “ItsyBitsy Araña”, “Dónde esté Thumbkin” o “Tiny Tim”; jugar con títeres, o jugar juegos de batir las palmas como “Miss Mary Mack”, “Doble-Doble” o “Dime-dime” o “el rey dice” o “Imito a mi compañero”, etc.

Coordinación de manos y pies:

- Caminar y batir las palmas al compás de varios ritmos.
- Dar brincos y batir las palmas al compás de un ritmo o en sincronía.
- Caminar, dar brincos, correr o dar saltitos a la vez de hacer el “boxeo con adversario imaginario”.
- Dar saltitos al compás de música con variadas combinaciones de movimientos de los pies a la vez de batir las palmas.
- Hacer saltos estacionarios de tijeras (salto de títeres o jumping jacks); note la coordinación de los brazos y las piernas.
- Imitar animales que caminan de lado, como el “paso del cangrejo”. (Los niños mayores pueden intentar deslizarse hacia un lado a la vez de tirar y agarrar una pelota.).
- Saltar al compás de música con un ritmo acentuado, poniendo alternadamente el pie derecho e izquierdo delante y balanceando ambos brazos.
- Realizar movimientos locomotores sincronizados con varios ritmos. (Varios juegos de niños incluyen la coordinación entre miembros ya que

usan tales movimientos como galopar o dar saltitos, como por ejemplo, jugar al tejo”.



2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Coordinación viso-motriz:** Coordinación de manos y pies con la percepción visual del objeto estático mientras se está en movimiento.
- **Coordinación:** Es el control coordinado de los movimientos del cuerpo.
- **Desarrollo Infantil:** Se caracteriza por la adquisición progresiva de funciones tan importantes como el control de la postura corporal, la independencia al desplazarse, la comunicación, el lenguaje verbal, expresión de sentimientos, emociones y la interacción social.
- **Desarrollo Motor.-** Evoluciona desde los actos reflejos y los movimientos descoordinados y sin fin precisa, típicos de recién nacido, hasta los movimientos coordinados y precisos del acto motor voluntario y los hábitos motores del acto motor automático.
- **Desarrollo postural:** Concierno al control del tronco del cuerpo y la coordinación de brazos y pies, para moverse.

- **Desarrollo Psicomotor.-** El desarrollo psicomotor implica la observación y la experimentación que se le facilite al infante, esto determina las habilidades que puede adquirir, como el conocimiento y dominio de nociones, dotar de nuevos conocimientos, mayores habilidades de dominio, control de las áreas más complejas como la expresión plástica.
- **Desarrollo:** Proceso de cambio cualitativo y cuantitativo de los procesos y funciones del ser humano.
- **Direccionalidad:** Está asociado a la idea de dirección, el trayecto que realiza un cuerpo al moverse, la tendencia hacia una cierta meta o la guía que permite dirigir a alguien o algo.
- **Dominio Corporal Dinámico.-** Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos.
- **Dominio Corporal Estático.-** Actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya en el equilibrio estático, la respiración y la relajación.
- **Equilibrio dinámico:** Es la capacidad de mantener diversas posiciones durante el desplazamiento del cuerpo.
- **Equilibrio estático:** Es la capacidad de mantener una posición sin moverse.
- **Equilibrio:** Estado de inmovilidad de un cuerpo sometido a dos o más fuerzas de la misma intensidad que actúan en sentido opuesto, por lo que se contrarrestan o anulan.

- **Estabilidad:** Es la cualidad que mantiene el equilibrio, no cambia o permanece en el mismo lugar durante mucho tiempo.
- **Estimulación:** Es el conjunto equilibrado y metódico de estímulos de tipo sensorial, afectivo, social e intelectual que permiten al menor lactante o preescolar, desarrollar sus potencialidades en forma armónica y prepararlo también, para el aprendizaje escolar.
- **Expresión Corporal.-** Es un medio por el cual el ser humano puede desarrollar y madurar su área motriz, no importa en los periodos que se encuentren las personas ya que la expresión corporal se puede trabajar indistintamente de la edad.
- **Habilidades:** Capacidad y disposición para algo. Cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza.
- **Lateralidad:** La conciencia interna de ambos lados del cuerpo. Un sentido de lados que incluye la tendencia a usar una mano para tareas específicas. Lateralidad mixta o confusión lateral: Tendencia a desempeñar algunos actos con preferencia de uso del lado derecho y otros con el izquierdo, o el intercambio de derecha a izquierda para ciertas actividades.
- **Locomoción.-** Conjunto de movimientos alternantes, rítmicos, de las extremidades y del tronco que determinan un desplazamiento hacia delante del centro de gravedad.
- **Motricidad gruesa:** Desarrollo del conjunto de la estructura neuromuscular, consiste en considerar al niño como unidad que puede moverse en un espacio que le es propio.
- **Motricidad:** Es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y

la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.

- **Psicomotricidad:** Campo de conocimiento que estudia los elementos que intervienen en las vivencias y movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos.
- **Sensorio motor:** Es la combinación de la entrada de los órganos sensoriales y de la salida de actividad motora, la cual refleja lo que está sucediendo en los órganos sensoriales como el visual, auditivo, táctil o kinestésico.

CAPÍTULO III
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO

Tabla 2. *Puntaje total de la ficha de observación sobre el juego*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	31 - 40	02	6.7
Medio	21 - 30	10	33.3
Bajo	10 - 20	18	60.0
Total		30	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

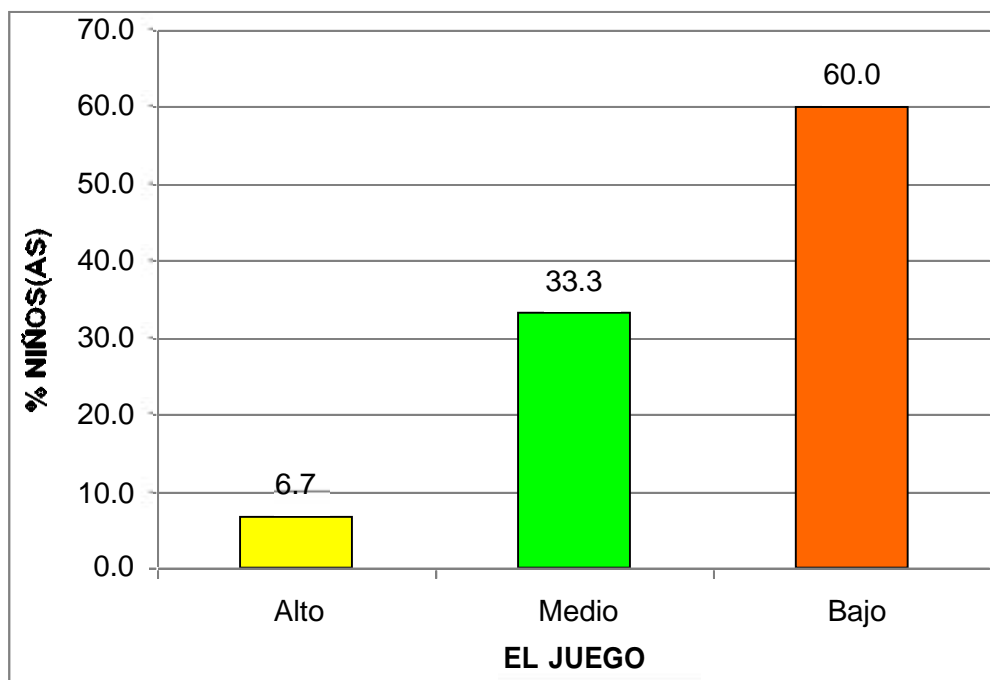


Gráfico 1. Puntaje total de la ficha de observación sobre el juego

En el gráfico 1, se aprecia que el 6,7% de niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel alto, el 33,3% un nivel medio y el 60,0% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) tienen un nivel bajo en el puntaje total de la ficha de observación sobre el juego.

Tabla 3. Dimensión social

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	13 - 16	02	6.7
Medio	9 - 12	08	26.7
Bajo	4 - 8	20	66.7
Total		30	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

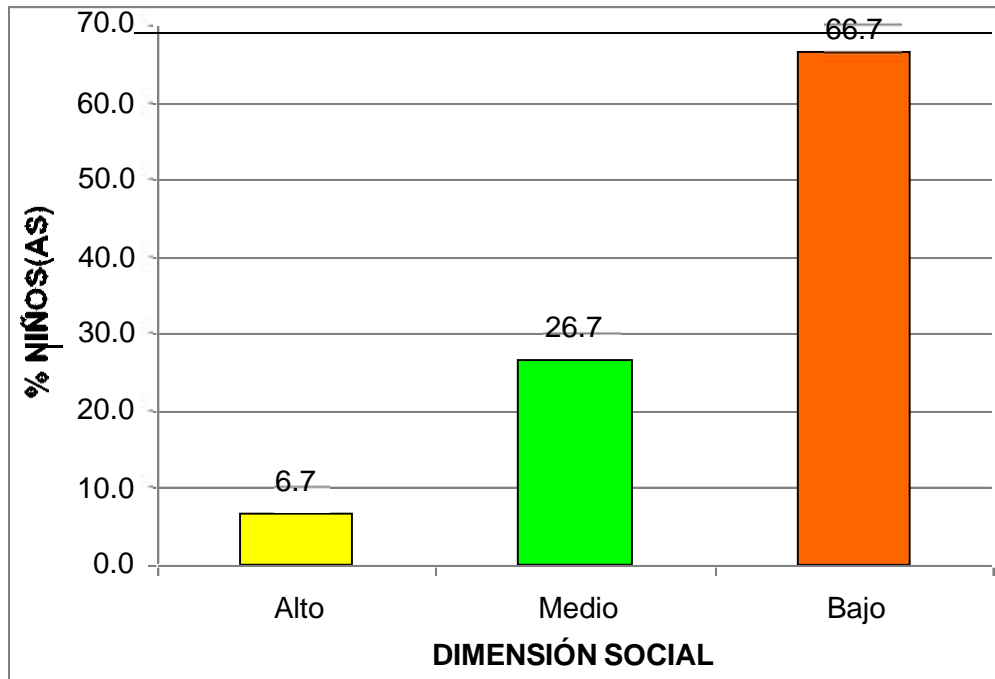


Gráfico 2. Dimensión social

En el gráfico 2, se aprecia que el 6,7% de niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel alto, el 26,7% un nivel medio y el 66,7% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) tienen un nivel bajo en la ficha de observación sobre el juego en su dimensión social.

Tabla 4. Dimensión cognitiva

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	00	0.0
Medio	7 - 9	12	40.0
Bajo	3 - 6	18	60.0
Total		30	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

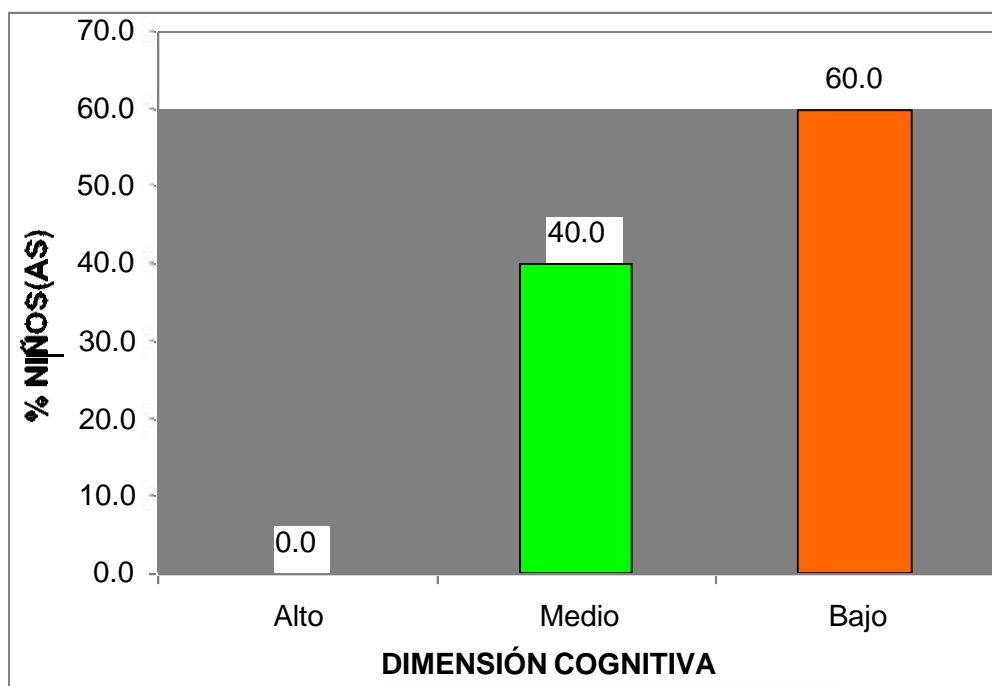


Gráfico 3. Dimensión cognitiva

En el gráfico 3, se aprecia que el 0% de niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel alto, el 40,0% un nivel medio y el 60,0% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) tienen un nivel bajo en la ficha de observación sobre el juego en su dimensión cognitiva.

Tabla 5. Dimensión sensorial

Niveles	Rangos	Fi	F%
Alto	10 - 12	00	0.0
Medio	7 - 9	12	40.0
Bajo	3 - 6	18	60.0
Total		30	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

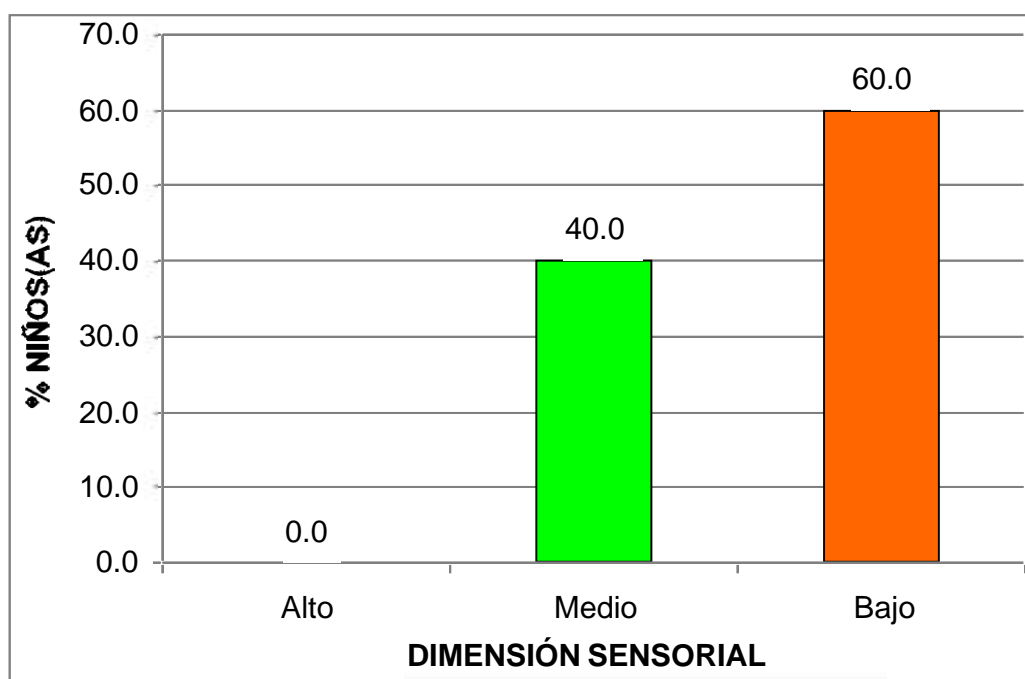


Gráfico 4. Dimensión sensorial

En el gráfico 4, se aprecia que el 0% de niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel alto, el 40,0% un nivel medio y el 60,0% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) tienen un nivel bajo en la ficha de observación sobre el juego en su dimensión sensorial.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE MOTRICIDAD GRUESA

Tabla 6. Puntaje total de la ficha de observación de motricidad gruesa

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	11 - 15	04	13.3
Medio	06 - 10	12	40.0
Bajo	00 - 05	14	46.7
Total		30	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

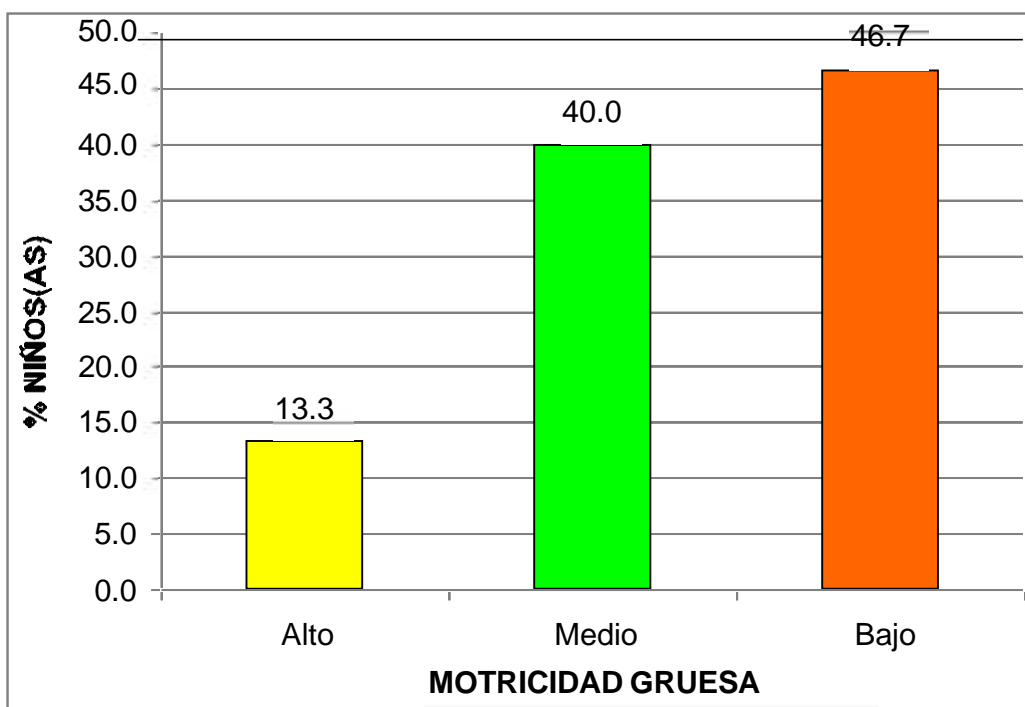


Gráfico 5. Puntaje total de la ficha de observación de motricidad gruesa

En el gráfico 5, se aprecia que el 13,3% de niños(as) de 5 años de edad alcanzaron un nivel alto, el 40,0% un nivel medio y el 46,7% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños tienen un nivel bajo en la ficha de observación de motricidad gruesa.

Tabla 7. Dimensión estática

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	3	06	20.0
Medio	2	10	33.3
Bajo	00 - 01	14	46.7
Total		30	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

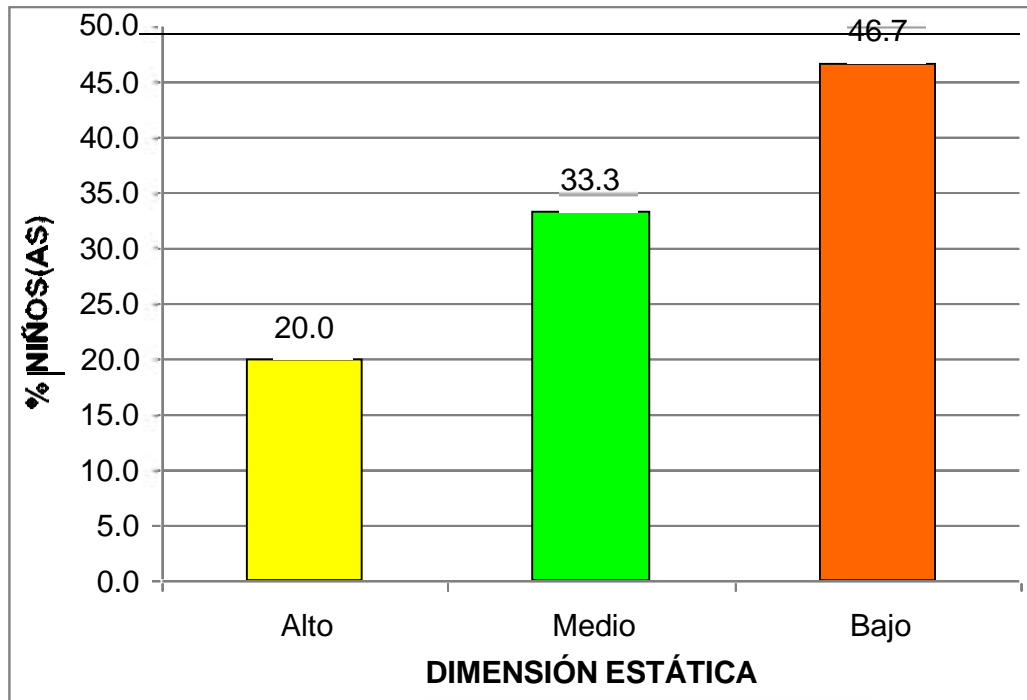


Gráfico 6. Dimensión estática

En el gráfico 6, se aprecia que el 20,0% de niños(as) de 5 años de edad alcanzaron un nivel alto, el 33,3% un nivel medio y el 46,7% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños tienen un nivel bajo en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión estática.

Tabla 8. Dimensión locomoción

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	05 - 06	14	26.7
Medio	03 - 04	10	33.3
Bajo	00 - 02	12	40.0
Total		30	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

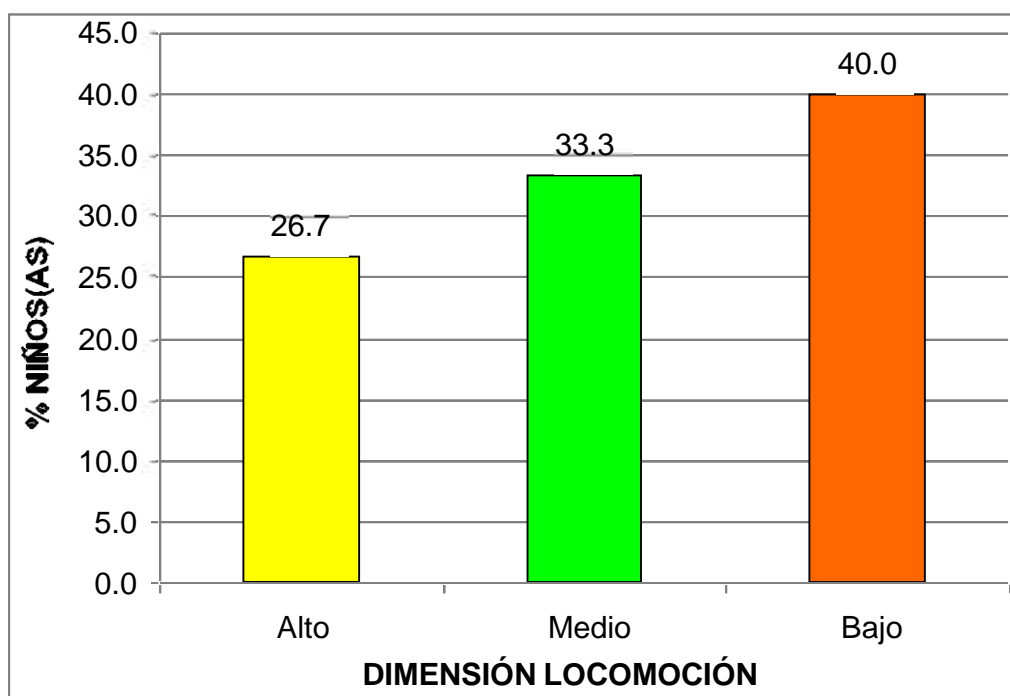


Gráfico 7. Dimensión locomoción

En el gráfico 7, se aprecia que el 26,7% de niños(as) de 5 años de edad alcanzaron un nivel alto, el 33,3% un nivel medio y el 40,0% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños tienen un nivel bajo en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión locomoción.

Tabla 9. Dimensión manipulación de objetos

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	05 - 06	08	26.7
Medio	03 - 04	04	13.3
Bajo	00 - 02	18	60.0

Total

30

100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

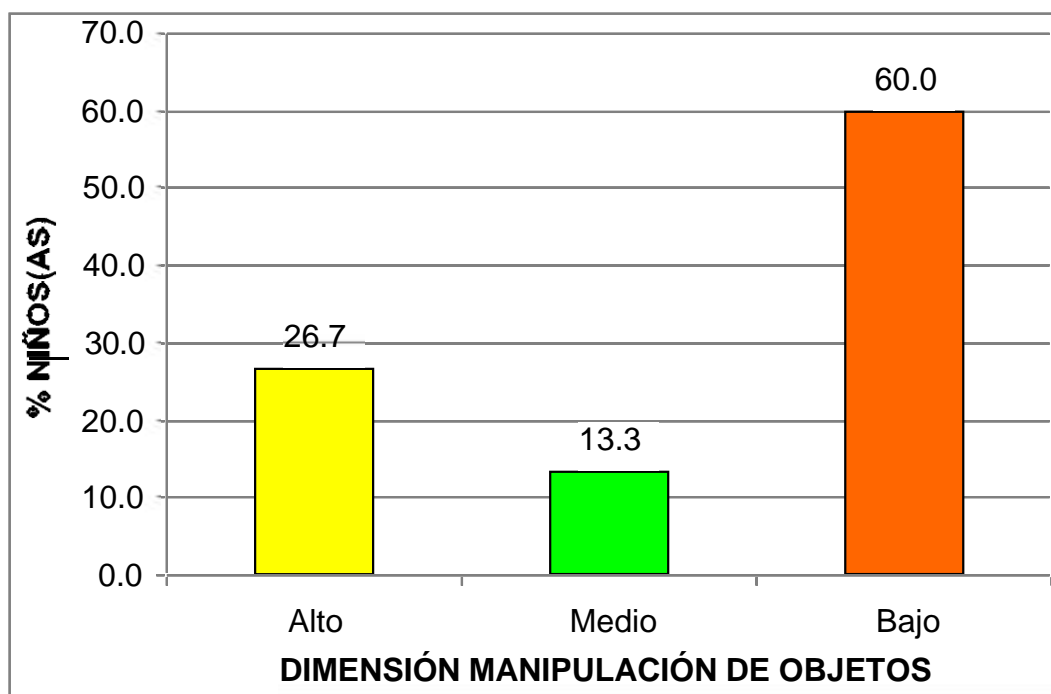


Gráfico 8. Dimensión manipulación de objetos

En el gráfico 8, se aprecia que el 26,7% de niños(as) de 5 años de edad alcanzaron un nivel alto, el 13,3% un nivel medio y el 60,0% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños tienen un nivel bajo en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión manipulación de objetos.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho El juego no incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 – Sandía .

H₁ El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

Tabla 10. *Correlación de la variable juego y la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 años de edad*

			Juego	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,661**
		Sig. (bilateral)		,007
	N	30	30	
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,661**	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	
	N	30	30	

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 10, se observa que el coeficiente de correlación de Spearman existente entre las variables muestran una relación moderada positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,661$, $p_valor = 0,007 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego incide

significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad.

b) Hipótesis Específica 1

Ho El juego no incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

H₁ El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

1 *Correlación de la variable juego y la motricidad gruesa dimensión estática de los niños(as) de 5 años de edad*

			Juego	Estática
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,697**
		Sig. (bilateral)		,002
		N	30	30
Rho de Spearman	Estática	Coeficiente de correlación	,697**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	
		N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 11, se observa que el coeficiente de correlación de Spearman existente entre las variables muestran una relación moderada positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,697$, $p_valor = 0,002 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad.

c) Hipótesis Específica 2

Ho El juego no incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

H₁ El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

2 Correlación de la variable juego y la motricidad gruesa dimensión locomoción de los niños(as) de 5 años de edad

		Juego	Locomoción
Rho de Spearman	Juego	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,002
		N	30
	Locomoción	Coefficiente de correlación	,596*
		Sig. (bilateral)	,002
		N	30

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 12, se observa que el coeficiente de correlación de Spearman existente entre las variables muestran una relación moderada positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,596$, $p_valor = 0,002 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad.

Hipótesis Específica 3

H₀ El juego no incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”, distrito de Alto Inambari, Sandia - Puno 2021.

H₁ El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.

3 Correlación de la variable juego y la motricidad gruesa dimensión manipulación de objetos de los niños(as) de 5 años de edad

			Juego	Manipulación de objetos
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,605*
		Sig. (bilateral)		,000
		N	30	30
	Manipulación de objetos	Coeficiente de correlación	,605*	1,000
		Sig. (bilateral) de	,000	
		N	30	30

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 13, se observa que el coeficiente de correlación de Spearman existente entre las variables muestran una relación moderada positiva y estadísticamente significativa ($r = 0,605$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad.

CONCLUSIONES

- Primera.-** El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,661$ con un $p_valor = 0,007 < 0,05$; donde el nivel de percepción de los niños(as) de 5 años de edad en la ficha de observación sobre el juego están en un nivel bajo con un 60,0%, del mismo modo en la ficha de observación de motricidad gruesa el 46,7% presentan un nivel bajo.
- Segunda.-** El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,697$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 46,7% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión estática.
- Tercera.-** El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,596$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 40,0% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión locomoción.
- Cuarta.-** El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,605$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 60,0% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión manipulación de objetos.

RECOMENDACIONES

Primera.- La dependencia deberá celebrar contratos con organismos públicos y privados de la región Puno para brindar apoyo en la identificación o identificación de niños con problemas de movilidad.

Segunda.- Los docentes deben promover el desarrollo motor a través de diferentes actividades de aprendizaje que ayuden a fortalecer diferentes dimensiones de su desarrollo físico.

Tercera.- Se aconseja a los profesores que preparen cuadernillos con ejercicios que se puedan hacer con los niños para estimular la coordinación motora y el equilibrio.

Cuarta.- Los maestros deben trabajar con los niños en actividades físicas (fútbol, voleibol, baloncesto) para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Bequer, D. (2000). *La motricidad en la edad preescolar*. Bogotá. Ed. Kenesis.

Boulangger, P. (2013). *Aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de inicial de 5 años en la Institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven florida alta del distrito de Chimbote en el año 2012*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Castro, M. (2008). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. 5ª edición. Caracas: Uyapal.

Cela Fernández, D. M., & Reyes Villamar, B. L. (2021). *Tesis*. Repositorio Universidad de Guayaquil Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/62156>

Chocce, E. (2018) *Juegos Populares Para Desarrollar Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 5 Años De La Institución Educativa Pomatambo De Oyolo Paucar De Sara Sara*.

URI: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903>

Decroy, O. y Monchamp, E. (2010). *Juego educativo*. Tomo 1. México D.F.: Alfaomega.

Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Asturias: Paraninfo S.A.

Escobar, P. (2015) "Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato" Repositorio Universidad Técnica de Ambato
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/10006>

- Garaigordobil, M. (2010). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- García, J. (2012). *Psicomotricidad y Educación Infantil*. Madrid: Diseño Juan Miguel Quirós.
- Jimeno, J. y Pérez, A. (2008). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. México, D. F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Jairo Fernando Enríquez Villarreal, (2020): "Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años", *Revista Caribeña de Ciencias Sociales* (enero 2020). En línea:
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-tradicionales.html>
- Jiménez Valles, G. Y., & Romero Castillo, C. P. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14.
<https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>
- Jiménez, J. (2012). *Psicomotricidad: Teoría y Programación*. 4ta Edición. Madrid: Wolters Kluwer.
- Piaget, J. (2002). *Aportaciones del padre de la Psicología Genética*. Disponible en:
www.cnep.org.mx.
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontaneo en la primera infancia*. Madrid: Nancea.
- Ruitón y Tamayo (2015). *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Sánchez, J. (2007). *La observación, la memoria y la palabra en la investigación social*. Quito: CAAP.

UNESCO (2006). *Programas de atención y educación de la primera infancia*. Ginebra: AEPI.

UNESCO (2015). *El niño y el juego*. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. N° 24. Estudios y documentos de educación. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

A N E X O S

Anexo 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 295 “NIÑO JESÚS DE PRAGA”, DISTRITO DE ALTO INAMBARI, SANDIA - PUNO 2021.

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS		METODOLOGÍA	
						Nº	Total		
<p>GENERAL ¿De qué manera el juego incide en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 - Sandia , distrito de Alto Inambari, Sandia - Puno 2021?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿De qué manera el juego incide en el desarrollo de la motricidad gruesa</p>	<p>GENERAL Establecer la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 - Sandia , distrito de Alto Inambari, Sandia - Puno 2021.</p> <p>ESPECÍFICOS Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución</p>	<p>GENERAL El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.</p> <p>ESPECÍFICAS El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa</p>	<p>Variable Relacional 1 (X): El juego</p>	Social	<ul style="list-style-type: none"> - Integración con los demás - Adaptación al grupo - Convivencia con sus pares - Igualdad y respeto 	1 2 3 4	4	<p>TIPO DE INVES. Descriptivo No experimental</p> <p>NIVEL Correlacional</p> <p>MÉTODO Científico sistémico</p> <p>Hipotético deductivo</p> <p>DISEÑO Correlacional Transversal</p>	
				Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del pensamiento - Expresión verbal - Creación de situaciones reales 	5 6 7	3		
				Sensorial	<ul style="list-style-type: none"> - Movimientos coordinados y complejos - Describe sensaciones - Adquisición del esquema corporal 	8 9 10	3		
				<p>Variable Relacional 2 (Y): Locomoción</p>	Estática	<ul style="list-style-type: none"> - Control de su cuerpo - Equilibrio 	1 2,3		3
					Locomoción	<ul style="list-style-type: none"> - Correr - Galopar - Brincar en un pie - Saltar a lo largo - Brinco horizontal - Deslizarse 	4 5 6 7 8 9		6

<p>estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”?</p> <p>¿De qué manera el juego incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la</p>	<p>Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.</p> <p>Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en Manipulación de objetos</p>	<p>Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.</p> <p>- Lanzar por debajo del hombro El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años</p> <p>- Batear una bola - Recoger - Patear un balón</p>	<p>Motricidad gruesa</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>14</p> <p>15</p>	<p>6</p>	<p>ESTADÍSTICO Sperman</p>
--	--	--	--	----------	----------------------------

<p>Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”?</p> <p>¿De qué manera el juego incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”?</p>	<p>niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.</p> <p>Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 “Niño Jesús de Praga”.</p>	<p>de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 – Sandia .</p> <p>El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 295 – Sandia .</p>							
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

Anexo 2 INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO

Nombre del niño:

Edad: 5 años

Fecha:

Evaluadora:.....

Instrucciones:

Marcar con una X en la casilla que sea más acertada, según las actividades que los niños realicen:

N°	ÍTEMS	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
DIMENSIÓN SOCIAL		4	3	2	1
1	Juega con otros compañeros integrando en el grupo.				
2	Le permite valerse por sí mismo.				
3	Juega siempre con los mismos compañeros				
4	Imita las actividades de sus compañeros				
DIMENSIÓN COGNITIVA		4	3	2	1
5	Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).				
6	Mediante el juego el niño piensa y comunica lo que desea hacer.				

7	Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.				
---	---	--	--	--	--

DIMENSIÓN SENSORIAL		4	3	2	1
8	Empuja la pelota controlando la distancia.				
9	Juega con barro moldeando figuras.				
10	Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor)				

74

FICHA DE OBSERVACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA ESCALA DE DESARROLLO MOTOR

Nombre: _____ Edad: _____ Sexo: _____

Evaluador: _____

Fecha: _____.

Instrucciones:

Marcar con una X en la casilla que sea más acertada, según las actividades que los niños realicen:

N°	ÍTEMS	Si	No
ESTÁTICA			
1	Sube y baja escalones alternando y coordinando sus pies.		
2	Salta como canguro con una pelota entre las piernas hacia la meta.		
3	Salta con los pies juntos sobre una cuerda a una altura de 10 cm.		
LOCOMOCIÓN			
4	Es capaz de correr sin chocar con un compañero.		
5	Realiza galopes de forma secuenciada.		
6	Brinca sobre cuerdas paralelas en el piso, con los pies juntos y las manos hacia arriba sosteniendo una pelota.		
7	Salta a los largo a una altura de 20 cm con los pies juntos.		
8	Realiza brincos en forma horizontal.		
9	Se desliza con soltura y rapidez.		
MANIPULACIÓN DE OBJETOS			
10	Lanza la pelota por encima del hombro.		
11	Lanza la pelota por debajo del hombro.		
12	Batea la pelota con la mano derecha y luego con la izquierda.		
13	Recoge con una mano la pelota que le ruedan por el piso.		
14	Atrapa con las dos manos y ayuda de todo el cuerpo una pelota.		
15	Desplaza por el piso una pelota con los pies.		

Anexo 3
BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO
AULA 5 AÑOS

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS										PUNTAJE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Anónimo	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1	17
2	Anónimo	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	Anónimo	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	16
4	Anónimo	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	16
5	Anónimo	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	27
6	Anónimo	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12
7	Anónimo	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	15
8	Anónimo	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28
9	Anónimo	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	21
10	Anónimo	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	13
11	Anónimo	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	16
12	Anónimo	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	31
13	Anónimo	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	13
14	Anónimo	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	16
15	Anónimo	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	26

0.43	0.92	0.46	0.73	0.60	0.73	0.56	0.93	0.40	0.60	42.02667
VARIANZA DE LOS ÍTEMS										VAR. DE LA SUMA
6.3466667										
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS										

$$K = 10$$

CONFIDABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$K - 1 = 9$$

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} * \left[\frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$\sum S_i^2 = 6.35$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$S_T^2 = 42.03$$

α

$$= 0.943$$

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE MOTRICIDAD GRUESA

AULA 5 AÑOS

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS															PUNTAJE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Anónimo	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4
2	Anónimo	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	9
3	Anónimo	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	4
4	Anónimo	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	9
5	Anónimo	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	10
6	Anónimo	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4
7	Anónimo	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4
8	Anónimo	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	6
9	Anónimo	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	10
10	Anónimo	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5
11	Anónimo	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	4
12	Anónimo	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
13	Anónimo	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4
14	Anónimo	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	10
15	Anónimo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15

0.22	0.22	0.22	0.25	0.25	0.25	0.22	0.25	0.24	0.24	0.25	0.25	0.22	0.25	0.24
VARIANZA DE LOS ÍTEMS														
3.573333														
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS														

13.58222
VAR. DE LA SUMA

K = 15

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

K - 1

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

= 14

=

Donde:

- K : Número de ítems
- $\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems
- S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem
- α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$\sum S_i^2 = 3.57$$

$$S_T^2$$

=

$$\alpha = \frac{14}{13.58} = 0.790$$

=

