

---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN  
NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 136 QUEROPATA - HUÁNUCO – PERÚ, 2020**

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

**AUTOR**

**ESPINOZA BEZARES, RITA**

**ORCID: 0000-0002-6174-5191**

**ASESOR**

**ALVAREZ GUTIERREZ, ABDON**

**ORCID: 0000-0003-1216-403x**

**PUCALLPA – PERÚ**

**2022**

## **1. Título de la tesis**

Juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020

## **2. Equipo de Trabajo**

### **AUTOR**

Espinoza Bezares, Rita

ORCID: 0000-0002-6174-5191

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado,  
Pucallpa-Perú

### **ASESOR**

Álvarez Gutiérrez, Abdón

ORCID ID: 0000-0003-1216-403x

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades,  
Escuela Profesional de Educación, Pucallpa, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272- 8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597- 3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

### 3. Hoja de firma del jurado y asesor

---

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro  
Presidente

---

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana  
Miembro

---

Muñoz Pacheco, Luis Alberto  
Miembro

---

Dr. Álvarez Gutiérrez, Abdón  
Asesor

#### **4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria**

##### **Agradecimiento**

Mis eternos agradecimientos a:

- A nuestra casa Superior de Estudios, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por fortalecer mi desarrollo profesional.
- A los Profesores de la Facultad de Educación y Humanidades, por brindarme información para mi superación y formación profesional.

### **Dedicatoria**

A Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi esposo Israel y mi hijo Frank Nilson, por ser los pilares más importantes y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional

## **5. Resumen y abstract**

### **Resumen**

La presente investigación aborda el tema del deficiente nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de educación inicial y tuvo como objetivo general determinar en qué medida los juegos simbólicos como estrategia didáctica desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020, la metodología utilizada fue un estudio de tipo cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental, la población se conformó por 28 estudiantes, la muestra fue no probabilística, intencionada conformada por 11 niños y niñas de cinco años, para el análisis de datos se utilizó el programa Excel y el IBM SPSS para contrastar la hipótesis de la prueba de Wilcoxon para determinar el nivel de significancia donde el valor de  $p > 0.05$ , los resultados mostraron en el pre test 90.9% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio y el post test el 72.7% de estudiantes se ubican en el nivel logrado. En tal sentido se concluye que la aplicación de los juegos simbólicos fue significativa, es decir si desarrollaron la motricidad gruesa.

Palabras clave: Didáctica, equilibrio, estrategia, juego simbólico, lateralidad, motricidad.

### **Abstract**

The present investigation addresses the issue of the poor level of development of gross motor skills in children of initial education and had as a general objective to determine to what extent symbolic games as a didactic strategy develop gross motor skills in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 136 Queropata, Huánuco - Peru - 2020, the methodology used was a quantitative study, explanatory level, pre-experimental design, the population was made up of 28 students, the sample was non-probabilistic, intentional, made up of 11 five-year-old boys and girls, for data analysis the Excel program and IBM SPSS were used to contrast the hypothesis of the Wilcoxon test to determine the level of significance where the value of  $p > 0.05$ , the results showed in the pretest 90.9% of students are at the beginning level and in the post test 72.7% of students are at the level achieved. In this sense, it is concluded that the application of symbolic games was significant, that is, if they developed gross motor skills.

Keywords: Didactics, balance, strategy, symbolic play, laterality, motor skills.

## 6. Contenido

1. Título de la tesis .....	i
2. Equipo de Trabajo .....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor .....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria .....	iv
5. Resumen y abstract .....	vi
6. Contenido .....	viii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros .....	x
I. Introducción .....	1
II. Revisión de literatura .....	4
2.1 Antecedentes .....	4
2.1.1. Internacional .....	4
2.1.2. Nacional .....	5
2.1.3. Local .....	7
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	10
III. Hipótesis .....	20
3.1 Hipótesis General .....	20
3.2 Hipótesis Específicas .....	20
3.3 Variables .....	21
IV. Metodología .....	21
4.1 Diseño de la investigación .....	21
4.2 Población y muestra .....	23
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores .....	25
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	26
4.5 Plan de análisis .....	28
4.6 Matriz de consistencia .....	30
4.7 Principios éticos .....	31

V. Resultados .....	32
5.1 Resultados .....	32
5.2. Análisis de los resultados .....	40
VI. Conclusiones.....	41
Aspectos complementarios .....	42
Referencias bibliográficas.....	43
ANEXO.....	49

## **7. Índice de figuras, tablas y cuadros**

### **Índice de figuras**

Figura 1. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa .....	33
Figura 2. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión control... ..	34
Figura 3. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento... ..	36
Figura 4. Resultados de las sesiones aplicadas para mejorar la motricidad gruesa .....	37
Figura 5. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión coordinación... ..	38

### Índice de tablas

Tabla 1. Población de niños y niñas matriculados en la I.E.I N° 136 Queropata .....	23
Tabla 2. Muestra de niños y niñas matriculados en la I.E.I N° 136 Queropata .....	24
Tabla 3. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa entre el pre y post test .....	33
Tabla 4. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión control entre el pre y post test... ..	34
Tabla 5. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento entre el pre y post test .....	35
Tabla 6. Resultados de las sesiones aplicadas para mejorar la motricidad gruesa .....	36
Tabla 7. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión coordinación entre el pre test y post test.....	38

**Índice de cuadros**

Cuadro 1. Definición y Operacionalización de variables e Indicadores .....	25
Cuadro 2. Matriz de consistencia... ..	30

## **I. Introducción**

En el presente tesis titulada: “Juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020, se centra en el grado de desarrollo que ejercen los juegos simbólicos con la motricidad gruesa en niños de 05 años. A nivel mundial nos enfrentamos a una crisis educativa, la pandemia arrebató de sus aulas a casi 77 millones de niños y jóvenes durante los dos últimos años. El derecho a ir a la escuela y aprender es fundamental para el desarrollo de las competencias y capacidades principalmente para el desarrollo de la psicomotricidad en escolares en proceso de formación y el bienestar de todos los niños. Sin embargo, las aulas permanecen cerradas en muchos países y por ese motivo se ha dado inicio al trabajo remoto a través de las clases virtuales que mantiene la educación activa, pero con muchas dificultades de aprendizaje para los estudiantes.

En nuestro país, según investigación realizada por Arzola (2018) indica que, “los niños tienen dificultades para realizar algunos ejercicios propuestos por la profesora del aula como: reptar, trepar, saltar, girar utilizando su cuerpo, saltar utilizando uno o dos pies; darse volantines, salta de un solo pie” (p. 16).

A nivel de la región Huánuco, en un estudio realizado en una institución educativa particular, por Paredes (2021) da cuenta que, “existen niños que no participan en actividades artísticas que implican el movimiento y baile, como la danza; presenta dificultades en la coordinación de sus movimientos, equilibrio, y la manifestación de sus pensamientos y sentimientos” (p. 14).

Visto y analizado el problema de la psicomotricidad gruesa en el contexto local, los niños de la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropara, presentan un serie de dificultades en aspectos esenciales para su interacción y desenvolvimiento entre estos figuran las limitaciones que presentan en el desarrollo de su equilibrio en diferentes posiciones y

actividades que realizan otro factor es el ritmo, ya que cuando ejecutan actividades de diversa índole evidencias dificultades para llevar el compás o los movimientos adecuados acorde con los propuesto, y finalmente otro componente, es la lateralidad esto se observa cuando realizan actividades que implican orientación de derecha e izquierda.

Ante esta dificultad nos planteamos el siguiente enunciado:

¿De qué manera los juegos simbólicos como estrategia desarrollaran la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020?

De igual modo, para ejecutar la investigación se propuso el objetivo general y específicos los cuales se detallan, como objetivo general:

Determinar de qué manera los juegos simbólicos como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

Asimismo, se presenta como objetivos específicos:

Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. A través del pre test

Aplicar un programa de sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos para desarrollar la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. A través del post test.

En este sentido la investigación se justifica en tres campos:

En el campo teórico, se sustentó en personajes teóricos respecto a la motricidad gruesa y los juegos simbólicos de los niños y niñas en el nivel inicial.

En lo práctico, se realizó porque hubo la necesidad de aplicar los juegos simbólicos para controlar, desplazar y coordinar la motricidad gruesa mediante estrategias que practicaron los niños para desarrollar las capacidades que son importantes para el desarrollo motor, intelectual, afectivo y social.

En lo metodológico, la investigación se trabajó con programas, para poder evaluar los resultados obtenidos luego de haber aplicado el pre test, las sesiones y el post test.

La hipótesis planteada fue el siguiente:

los juegos simbólicos desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata – Huánuco - Perú, 2020.

La ejecución de este trabajo de investigación, favoreció a los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 136 Queropata - Huánuco - Perú, 2020, consolidando de manera directa su autonomía motriz, la metodología aplicada correspondió al tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, encaminada a demostrar la validez de las actividades que desarrollan la motricidad gruesa, para el recojo de información se ha utilizado la técnica de la observación cuyo instrumento fue la lista de cotejo con 12 ítems, como principio ético se aplicó la Justicia para no dar lugar o tolerar prácticas injustas, para el procesamiento de datos se utilizó el programa Excel y el IBM SPSS para contrastar la hipótesis de la prueba de Wilcoxon, la población estuvo conformada por 28 estudiantes y la muestra fue no probabilística intencionada formado por 11 niños y niñas de 5 años de edad, los resultados que se obtuvieron en esta investigación fue que antes del inicio y de acuerdo al pre test se observó que los niños presentaron problemas de motricidad gruesa y luego de aplicar las actividades sobre los juegos simbólicos se desarrolló significativamente la motricidad gruesa en un 72.7% mayoritariamente en el nivel logrado de acuerdo al post test, lo que se confirma la hipótesis planteada, la conclusión a la que se arribó es que un 100% de estudiantes lograron desarrollar la motricidad gruesa luego de aplicar los juegos simbólicos como estrategia. Por lo que

recomendamos a los docentes de las diferentes instituciones educativas utilizar los juegos simbólicos como estrategias para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de educación inicial. El informe se organizó en 6 capítulos como: introducción, revisión de la literatura, hipótesis, Metodología, resultados, conclusiones.

## **II. Revisión de literatura**

### **2.1 Antecedentes**

#### **2.1.1. Internacional**

López & Troya (2018) presenta su tesis titulada: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años” Universidad Técnica de Ambato en la facultad de ciencias de la salud carrera de estimulación temprana del Ecuador, para optar por el título de licenciada en estimulación temprana, el objetivo fue determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, el método de investigación fue descriptivo, con un diseño pre experimental y un enfoque cuantitativo, la población estuvo conformado por 20 niños niñas, los resultados obtenidos muestran que existe positiva entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa, es decir, mientras más presencia de juegos tradicionales mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes. Las conclusiones a las que se arribaron fueron:

La motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas. El uso de las actividades para el desarrollo motor de niños de 3 a 4 años, dentro de las rutinas diarias de la escuela, facilitando con ello un aprendizaje integral.

Quispillo & Taramuel (2016) presenta su trabajo titulado: “Juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas del Nivel Inicial” presentado en la Universidad Central del Ecuador, para optar el agrado académico de Licenciado en Educación, el objetivo fue indagar cómo influyen los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y las niñas del Nivel Inicial, el tipo de investigación fue descriptiva con un enfoque cuantitativo y nivel básico, se trabajó con una muestra de 15 niños, en los resultados se puede observar, de un total de 15 niños y niñas, el 67% equivalente a 10 niños y niñas practican poco el juego en sus actividades escolares, mientras que el 27% equivalente a 4 niños y niñas practican mucho y el 7% equivalente a 1 niño no practican los juegos en las actividades escolares, se concluye demostrando que un elevado porcentaje de niños y niñas practican poco el juego en las actividades escolares debido a la insipiente motivación por parte del docente.

Carpio & Muños (2019) en su tesis denominada “El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI en la ciudad de Loja, Ecuador, 2019”. Tesis para optar el grado de Licenciada en Educación, el objetivo general fue, analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, el método utilizado fue descriptivo, analítico sintético e inductivo deductivo con un enfoque cuantitativo, el diseño fue de tipo no experimental, la población estuvo conformado por 465 niños y niñas, los resultados obtenidos en el diagnóstico reflejaron que el 43% de niños presentan problemas de motricidad gruesa, se concluye que existe una contradicción con respecto a la variedad de estrategias que utilizan los docentes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, pues existen niños que presentan retraso en el desarrollo motor.

### **2.1.2. Nacional**

Hidalgo (2019), en su tesis denominada “Juego simbólico como herramienta para el desarrollo de funciones ejecutivas en niños de tres a cuatro años”, Presentada en la Universidad

Santo Toribio de Mogrovejo de Chiclayo, para optar el grado académico de Bachiller en Educación, el objetivo fue demostrar que el juego como recurso didáctico desarrolla las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la I.E Fe y Alegría N°28 – Chiclayo 2019, la metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel básico, diseño cuasi experimental, la población estuvo conformado por 50 niños y la muestra por 25 niños de la sección B de 5 años, los resultados muestran que los niños desarrollaron las nociones pre numéricas mediante el juego como recurso didáctico, dentro de las cuales están las nociones de comparación, clasificación correspondencia y seriación en un 76%, la conclusión fue que a través del juego como recurso didáctico los niños podrán experimentar diversas situaciones que lo conlleven a seriar, agrupar, comparar, clasificar de una manera divertida y motivadora.

Orozco (2019), en su tesis denominada “Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada Villa Catarina Pimentel 2018”, presentado en la Universidad de Chiclayo, para optar el grado académico de Licenciado en Educación Inicial, el objetivo fue determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas, las mismas que fueron medidas aplicando una la escala de observación, el tipo de investigación fue aplica con un diseño preexperimental y un enfoque cuantitativo, se trabajó con una muestra de 20 niños, del sexo masculino y femenino, se aplicó un taller de 20 actividades lúdicas basadas en juegos simbólicos para mejorar las habilidades sociales básicas en los niños de cuatro años de la muestra de estudio utilizando para evaluar los talleres el instrumento de la lista de cotejo los resultados obtenidos muestra que en el post test, expresados en la tabla 10, así como en la figura 9, indican que los niños se encuentran en el nivel alto obteniendo un 100%, demostrando que la aplicación del taller de juego simbólico para mejorar habilidades sociales básicas fue significativa, como conclusión del trabajo de investigación tenemos que al aplicar el taller “Nuestro juego” como estrategia para mejorar las habilidades sociales básicas a niños de cuatro

años de la Institución Educativa Partícula Inicial “Villa Catarina”, se obtuvo logros significativos, los cuales contribuyen con el desarrollo de las competencias adecuadas según la edad.

Loayza & Vines (2019), en su tesis denominada “El juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra – 2012”, presentado en la Universidad Cesar Vallejo de Lima, para optar el grado académico de Licenciada en Educación Inicial, el objetivo de la investigación fue buscar información directa para formar decisiones en una forma más simple y elemental en el juego simbólico en niños(as) de 5 años, se empleó la metodología cuantitativa, el diseño descriptivo simple, el instrumento que utilizamos es una lista de cotejo con una guía de Observación, para el análisis de datos se empleó el programa SPS 19, la población es de 57 niños(as) y la muestra es de 29 niños(as), los resultados obtenidos nos llevaron a la comprobación de los objetivos planteados sobre el juego simbólico, al final establecimos alternativas de solución, que se pondrá en práctica durante los doce meses que dura la investigación, por estas razones consideramos que la investigación es válida y las alternativas propuestas para la solución del problema son factibles de ejecutarlas. (Conclusiones y recomendaciones).

### **2.1.3. Local**

Cámara (2018), en su tesis denominada “Juego libre en los sectores para la estimulación de la lectoescritura en los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N° 145 “Sector 5 San Luis”, Amarilis - Huánuco, 2016”, el presente estudio tuvo por objetivo, favorecer la estimulación de la lectoescritura con la aplicación del juego libre en los sectores en los niños(as) de 5 años Institución Educativa Inicial N° 145 “Sector 5 San Luis”, del distrito de Amarilis – Huánuco, la población estuvo conformada por 91 niños/as, conformada por 19 niños(as) en el grupo experimental y 22 niños(as) en el grupo control, la investigación fue de

tipo aplicada, con el diseño investigación cuasi experimental en los dos grupos, el instrumento de evaluación fue el pre y post test de la estimulación en la lectoescritura, así mismo la estimulación de la lectoescritura ha sido medida con una ficha de aplicación y con distintos materiales utilizados en las sesiones, según los resultados obtenidos con la aplicación de la variable interviniente ha mejorado significativamente la estimulación en la lectoescritura, teniendo como resultado en el pre test el mayor porcentaje (73,6%) y el menor porcentaje (26,4%) del grupo control se ubica en el nivel logro previsto; en cambio, el mayor porcentaje (52,1%) y el menor porcentaje (47,1%) del grupo experimental alcanzaron calificaciones ubicados en la escala de evaluación en proceso, al finalizar se evaluó una prueba de salida teniendo como resultado: el mayor porcentaje (81,4%) y menor porcentaje (19,9%) del grupo control, en el mayor porcentaje (92,9%) y menor porcentaje (7,6%) de grupo experimental. En conclusión, el juego libre en los sectores toma un papel muy importante en el aprendizaje de la lectoescritura en los niños(as), ya que les permite desarrollar sus habilidades y destrezas con entusiasmo, de manera libre adquiriendo un aprendizaje agradable.

Páucar (2019), en su tesis denominada “Los juegos “al aire libre” para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Integrada N° 453 de Choquecancha, Huánuco, 2019”, la presente tesis estuvo dirigida a determinar en qué medida los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 453 de Choquecancha, Huánuco, 2019, el estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental, se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de estudiante para la prueba de hipótesis T la investigación, los resultados demostraron que el 28.35% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad gruesa, a partir de estos resultados se aplicó los juegos al aire libre a través de 15 sesiones de aprendizaje, posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 69.82%

de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad gruesa, demostrando un desarrollo del 41.48%, con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis de estudiante se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de los juegos al aire libre para la mejora de la motricidad gruesa.

Pérez (2019), en su tesis denominada “Taller de danza para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa parroquial "Padre Abad" de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2019”, el presente trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar en qué medida el taller de danza mejora la motricidad gruesa de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial "Padre Abad" de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2019, el estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación cuasi experimental con pre evaluación y post evaluación con grupo experimental y grupo control, se trabajó con una población muestral de 30 niños y niñas de siete y ocho años de edad del nivel primaria, se utilizó la prueba estadística de rangos de U-Mann Whitney para comprobar la hipótesis de la investigación, los resultados iniciales evidenciaron que el grupo experimental y el grupo control obtuvieron menor e igual al logro B en las dimensiones de la motricidad gruesa. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia pedagógica a través de 10 sesiones de aprendizaje, posteriormente, se aplicó una post evaluación, cuyos resultados demostraron diferencias significativas en el logro de aprendizaje la motricidad gruesa, con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que el taller de danza mejora significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial "Padre Abad" de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2019.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1 Definición de juegos simbólicos**

Villamarín (2016). El juego simbólico es aquel en el que se simulan objetos, situaciones o personajes que no están presentes. No se emplean juguetes al uso, sino que diferentes objetos cotidianos adquieren el papel de elementos lúdicos o los propios juguetes se utilizan con otro fin. Para ello, es necesario que los niños comiencen a desarrollar la capacidad de imaginar y manejar símbolos que representen la realidad.

Suele empezar a mostrarse alrededor de los dos años, coincidiendo con la explosión lingüística del niño. En casa podemos fomentarlo empleando objetos cotidianos o imaginando diferentes escenarios e intercambiando roles.

El juego simbólico es necesario para que el niño establezca una buena relación con sus iguales, ya que muchos de los juegos simbólicos son compartidos. Asimismo, sirve para fomentar la creatividad, el lenguaje y se considera un entrenamiento a la hora de solucionar conflictos en la vida real.

- **Las estrategias didácticas**

La estrategia didáctica “es un conjunto de acciones que en el campo pedagógico planifican de manera alcanzable y ponen en marcha los docentes para un logro mejor de los aprendizajes” (Tobón, Pimienta, & García, 2010, pág. 246).

Los profesores son quienes organizan, plantean y aplican las diversas estrategias propuestas para mejorar los aprendizajes en diferentes actividades que se consideren para el bienestar de los estudiantes.

### **2.2.2 Concepto de juegos simbólicos**

Loayza & Vincas (2019). El juego simbólico es toda actividad espontánea en la que los pequeños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento. Por

ejemplo, podemos observar cómo los niños convierten una caja de cartón en un barco pirata o una escoba en un caballo. Afirman que el juego simbólico en la actualidad, los niños y niñas tiene la oportunidad de medir fuerzas, fortalecer la inteligencia duramente su infancia y asimilando en su vida real imita, imagina a personajes. El juego es una actividad importante para el desarrollo y crecimiento imita, imagina y se relaciona con los demás poniendo en práctica para mejorar sus aprendizajes en horas libres.

Los juegos simbólico como estrategia didáctica ha permitido logros como mejora en los niños y niñas las habilidades, destrezas y la motricidad gruesa de manera satisfactorio caminar, correr, saltar, girar.

### 2.2.2.1 Tipos de juegos simbólicos

Loayza & Vincés (2019). Considerando que existen diferentes tipos y clasificaciones de juego que puedan realizar los niños y niñas.

- **El juego motor**, está integrado por los movimientos y experimentaciones con el cuerpo y sensación que genera en los niños y niñas salta con un pie, jala la cuerda, corre corinamente con sus brazos, marcha imitando a los animales, imita personajes ficticios, imita e imagina a personajes, representa con juego tradicional. (Minedu, 2009, p. 14).
- **Juego cognitivo:** Pone en marcha la curiosidad intelectual de los niños y niñas. Se inicia desde la temprana edad por el interés en explorar y manipular los diferentes objetos, resolviendo un reto que demanda la participación de su inteligencia (Minedu, 2009, p. 13). 26
- **El juego social:** Es estimular a los niños y niñas a desarrollar un aprendizaje grupal e individual, poniendo en práctica actitudes positivas (Minedu, 2009, p. 15).
- **El juego simbólico:** Representan el tipo de juego que estimula el aprendizaje de diferentes áreas a aquel tipo de juego donde se estimulan en diversas áreas de

aprendizaje y sus experiencias hacia los niños y niñas de manera simultánea. (Minedu, 2009, p. 16).

### **2.2.3 Teoría sobre Juegos Simbólicos**

#### **2.2.3.1 Teoría de Piaget:**

“Se encuadra dentro de lo que se ha dado en llamar psicología de la consciencia; por lo tanto, la actividad lúdica es considerada una conducta”. Esa conducta, en tanto juego, cumple con las siguientes condiciones: que se realice meramente por placer; que su objetivo principal es la actividad lúdica. El juego no busca eficacia, no persigue resultados (carácter autotélico); que se realice por iniciativa propia; el sujeto tenga un compromiso activo. “Piaget afirma que el acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él mientras que el juego, en cambio, tiene el fin en sí mismo”. Entonces, la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, no persigue el equilibrio entre asimilaciones y acomodaciones. Por lo tanto, las actividades lúdicas no son conductas adaptativas, no asimilan y acondicionan el equilibrio. A lo contrario apareció, un polo de estabilidad, el predominación de las asimilaciones, en donde los niños no se adaptan al cambio, en otro caso deforman los juegos, de acuerdo a su anhelo, asimilan lo real, si hablamos sobre los juegos simbólicos es un comportamiento, se aclara con Piaget, entonces, comparten con toda la conducta de confirmar la solidaridad de estructuras intelectuales en todo el momento de desarrollar marcando su límite y posibilidad. A continuación, nos muestra los dos razones solidarias.

a) Las estructuras intelectuales que determinan.

b) Las utilidades excluyentes que realiza los símbolos, se menciona dos instrumentos.

Conocemos las funciones semióticas y simbólicas, y que engendran las clases de instrumento: símbolo, significante motivado, construido por el sujeto, y guarda algunas semejanzas con significados de manera necesaria colectivo, recibido por la importancia. Hidalgo (2019).

### **2.2.3.2 Teoría del excedente energético:**

Gallardo, García y Vázquez (2019). De acuerdo con los postulados de Spenser el juego es un comportamiento natural de los infantes que incide positivamente en el desarrollo, proporcionando a las niñas y a los niños tiempo de diversión y ocio que progresivamente se invierte en tareas creativas de orden superior.

### **2.2.3.3 Teoría Socio Cultural de Lev Vigotsky (1896 - 1934)**

Quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "*zona de desarrollo próximo*".

### **2.2.3.4 Teoría del Juego como recurso educativo (Gallardo, 2018)**

El juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.; aprenden a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrollan su personalidad y encuentran un lugar en la sociedad; aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí

mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc.; aprenden a respetar las normas y reglas, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo.

## **2.2.4 Dimensiones de juegos simbólicos.**

### **2.2.4.1 Dimensión perspectiva del niño.**

Aramburú (2018). En esta etapa el niño, realiza juegos mediante objetos conocidos y cercanos a él, como una cuchara o un peine tanto a su tamaño real o a pequeña escala. Posteriormente empieza a reemplazar estos objetos reales por otros utensilios sin utilidad específica como ejemplo un palo para utilizar como cuchara. Esta etapa es muy evolucionada, ya que es capaz de utilizar una diversidad de objetos diferentes o reales buscando similitudes para realizar la misma actividad.

### **2.2.4.2 Dimensión perspectiva de la profesora.**

Diferencia por una orientación acertada, da idea y anima a estudiantes de la primera infancia en el momento de juego. Por lo tanto, el actuar de la persona mayor será alegada de actuaciones, directivos, organizativos, por lo que los niños deben acudir a su docente con una actitud distendida (Borja & Martín, 2017). Los roles más optimas que se debe tener en cuenta:

- El diseño del espacio.
- Los materiales para los juego.
- Las organizaciones de los tiempos de juego.
- La actitud de docente.

### **2.2.4.3 Perspectiva del Padre de Familia**

El papá y la mamá son los mejores juguetes para los hijos, especialmente cuando ellos son muy pequeños, cuando aún no saben jugar con otros iguales. Son la mamá y el papá, los primeros en jugar con su bebé. Son los que le balancean, los que aparecen y desaparecen, los que palmotean, cantan, acunan, manotean, y juegan con sus hijos. Así que la próxima vez que juegues con tu hijo, hazlo de verdad, con ganas e ilusión, aunque sea por unos cuantos minutos

### **2.2.5 Definición de motricidad gruesa**

Según LLongo (2016). La motricidad gruesa implica todas las actividades y movimientos que los niños realizan utilizando los grandes grupos musculares, involucrando las extremidades inferiores, superiores y los movimientos de la cabeza. Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes (tales como agitar un brazo o levantar una pierna). Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

### **2.2.6 Concepto de motricidad gruesa**

Deza & Postigo (2018). Son funciones musculares que coordina el movimiento del cuerpo de la cabeza hasta los pies, el cuerpo para un desplazamiento individual autónomo en actividades de juego como correr, saltar, juga, etc., señala que la motricidad gruesa es la habilidad del pequeño para coordinar armoniosamente los movimientos del cuerpo de la motricidad en relación al desarrollo progresivo del cuerpo con respecto al desarrollo de las habilidades motrices como brazo, cuerpo, piernas.

La maduración motora también nos ayuda en: Ley céfalo-caudal: según la cual se controlan antes las partes del cuerpo que están más próximas a la cabeza, extendiéndose luego el control hacia abajo. La ley próximo-distal explica por qué el dominio de la psicomotricidad

fin es posterior al dominio de la motricidad gruesa. Ley del desarrollo de flexores- extensores: prioridad de los movimientos de los músculos flexores antes que de los extensores. Es una alternativa en la acción educativa, planteada desde una pedagogía activa flexible y crítica que pondere movimiento a fin de mejorar el desarrollo de las capacidades intelectuales sociales y fundamentalmente emocionales.

## **2.2.7 Teorías sobre la motricidad gruesa**

### **2.2.7.1 Teoría de Piaget sobre la motricidad gruesa.**

La motricidad gruesa es aquella que hace referencia a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se trata de movimientos grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. El aprendizaje de la escritura es un proceso evolutivo que se desarrolla gradualmente. También afirma que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y considera que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, afirma que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el 16 medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento.

### **2.2.7.2 Teoría de Vigotsky (1987)**

El movimiento humano depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolle. Según este autor, el origen del movimiento y de toda acción voluntaria, no yace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre. Así, defiende la idea de que la verdadera fuente de la acción voluntaria, está en el periodo de comunicación entre el adulto y el niño, siendo compartida la función entre dos personas.

### **2.2.7.3 Teoría sobre la motricidad gruesa según Durán, Baque y Guerra y Berger**

Definen a la motricidad gruesa como una serie de movimientos del cuerpo que ayudan al infante a desplazarse y a la facultad de realizar un sin número de tareas u operaciones cotidianas, de aprendizaje, estimulación y recreación por todo su entorno, para lo cual se toma muy en cuenta que el niño va desarrollando paulatinamente esta destreza que le permitirá perfeccionar el control sobre cada una de las acciones y de los movimientos que ejecutará con su cuerpo, eso si esto va avanzando conforme a la edad que el mismo tiene, por ello es imprescindible que se lleve a cabo la realización de diversas actividades tales como: saltar, brincar, correr, sostener, girar, sentarse, pararse, subir y bajar escaleras, montar triciclo, entre otros; de tal modo que el tendrá que ir adquiriendo poco a poco todas las habilidades necesarias para el bienestar en todo su cuerpo, es decir que se aplicará a una serie de actividades que estimulen el trabajo y se adapten a las necesidades de cada uno de los movimientos musculares que van desde la cabeza a los pies.

### **2.2.8 Características de la motricidad gruesa**

Los juegos fortalecen los valores en los niños: De acuerdo que aprenden conocen, recrean, establecen relaciones, normas de convivencia al referente liderazgo, los sentimientos de poder trinar o fracasar, las competencias sanas, las felicitaciones y los reconocimientos del éxito. Los aprendizajes según Vigotsky lo llama “zona de desarrollo próximo” se dice en su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros. (2019) en definitiva, a través del juego el niño se conoce a sí mismo, proyecta sus deseos y temores, se ejercita respeto del mundo de lo social y afianza su responsabilidad.

## 2.2.9 Dimensiones de motricidad gruesa

### 2.2.9.1 Dimensión control de la motricidad gruesa

Vilches & Olivera (2018). El control del equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse, se inicia al final del primer año de vida, luego de que el niño sea capaz de mantenerse en pie por sí solo. Accederá el autocontrol del equilibrio estático a partir de los 5 años y, finalmente, se completará a los 9 o 10 años de edad.

### 2.2.9.2 Dimensión desplazamiento de la motricidad gruesa

El desplazamiento o capacidad del niño para ir de un lugar a otro sigue un proceso que no se puede estandarizar para que sea significativo de una evolución que habrían de seguir todos los niños. Se considera que existen muchos factores que pueden facilitar o dificultar la aparición de estas diferentes situaciones: el peso, la madurez ósea, el ritmo de actividad del niño, la motivación, los hermanos u otros compañeros Saavedra, (2019). En el desplazamiento se identifican algunos conceptos:

- **La marcha:** es el primer aspecto que le permite al niño para moverse dentro del espacio y poder descubrirlo.
- **La carrera:** debe desarrollar la tensión muscular, de velocidad, de maduración y la fuerza.
- **El salto:** una vez el niño adquiere la habilidad física para correr, también adquiere la capacidad necesaria para saltar.
- **El rastreo:** es una actividad que solo se logra dominar totalmente hasta los 8 años, por esto es importante ejercitarla desde muy pequeños.
- **El trepar:** implica la utilización e integración de brazos y piernas para subir a algún lugar.

- **El montar**, implica la coordinación que conlleva el hecho de pedalear o mover las piernas para que se mueva el vehículo.

### **2.2.9.3 Dimensión coordinación de la motricidad gruesa**

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices, esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Esta dimensión refiere al desarrollo de la fuerza y coordinación necesarias para la ejecución de tareas escolares habituales, como agarrar un lápiz o desplazarse por un espacio.

Nuestro cuerpo se mueve continuamente ejecutando una auténtica melodía cinética en la que intervienen simultánea, alternativa y/o sincronizadamente una variada gama de pequeños o grandes movimientos que componen el movimiento armónico, preciso y orientado al fin que se persigue. La coordinación motriz es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

### **2.2.10 Relación entre juegos simbólicos y motricidad gruesa.**

Existen muchas actividades que motivan la relación de los juegos simbólicos con la motricidad gruesa, según (Márquez, 2017) Los músculos son desarrollos de las motricidades gruesas. Estas actividades de ejercicios se realizan por el medio de los juegos simbólicos intencionado y divertido de acuerdo a las edades también se desarrollan el psicomotor.

Alguna actividad a realizarse es: circuito, formas, recorrido con obstáculos, túnele de reptación, recojo de objeto de suelo sin perder los equilibrios, mover objetos, apunta y lanza objeto hasta llegar al meta, salta con dos pies con o sin dificultad, camina por una línea manteniendo su equilibrio.

La psicomotricista menciona el desarrollo de habilidad motora o física, indica la interacción cognitiva, emocional y psicosocial. En la etapa de la infancia es importante desarrollar el psicomotor para un mejor aprendizajes, permaneciendo conexión de hemisferios cerebrales adquiere capacidad, y exploraciones.

### **III. Hipótesis**

#### **3.1 Hipótesis General**

##### **Hipótesis Alternativa**

Ha: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

##### **Hipótesis Nula**

Ho: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica no desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

#### **3.2 Hipótesis Específicas**

##### **Hipótesis Alternativa**

Ha: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa según la dimensión control en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

##### **Hipótesis Nula**

Ho: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica no desarrollan la motricidad gruesa según la dimensión control en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

##### **Hipótesis Alternativa**

Ha: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

### **Hipótesis Nula**

Ho: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica no desarrollan la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú - 2020.

### **Hipótesis Alternativa**

Ha: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa según la dimensión coordinación en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020

### **Hipótesis Nula**

Ho: Los juegos simbólicos no desarrollan la motricidad gruesa según la dimensión coordinación en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020

## **3.3 Variables**

- Juegos simbólicos
- Motricidad gruesa

## **IV. Metodología**

### **4.1 Diseño de la investigación**

#### **4.1.1 Tipo de estudio**

El tipo de estudio fue cuantitativo, ya que ofrece datos medibles y da respuesta a varias interrogantes.

La investigación cuantitativa presume un enfoque diferenciado a la investigación cualitativa, ofrece datos que se pueden medir y responder a interrogantes como: ¿dónde?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿qué? El objetivo primordial es cuantificar los resultados obtenidos. La investigación cuantitativa se caracteriza por ser objetivo y no se puede centrar en actitudes ni motivaciones. (Merino, Pintado, 2015)

#### **4.1.2. Nivel de investigación**

El nivel de investigación es explicativo.

La investigación descubre respuestas a varias interrogantes a través de la aplicación de procesos científicos, cuya finalidad es descubrir principios y leyes y desarrollar acciones para explicar en determinados campos de las actividades antropogénicas. (Villafuerte, Intriago y Soto, 2015).

#### **4.1.3 Diseño de investigación**

Para la ejecución del presente estudio se utilizó el diseño de investigación pre experimental. Este diseño consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición o más variables para observar cuál es el nivel del grupo. Por ser una investigación de naturaleza social. (Mendoza & Hernández 2018).

El esquema a seguir es el siguiente:

**GE = 01 X 02**

Dónde:

GE = Grupo experimental

O = estudiantes de 5 años de educación inicial en la I.E. N° 136 Queropata

01= Pre test aplicada al grupo experimental

02= post test aplicada al grupo experimental

X = Aplicación de los Juegos Simbólicos

## 4.2 Población y muestra

### 4.2.1 Población

Población se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o hacen estudios. Balestrini (2017). La población estuvo conformada por 28 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Distrito de Chavín de Pariarca, Provincia de Huamalíes, Departamento de Huánuco, contando con niños de 3,4 y 5 años.

**Tabla 1**

*Población de niños y niñas matriculados en la Institución Educativa N° 136 Queropata*

Aula por edad	Sexo		TOTAL
	Mujeres	Varones	
3 años	3	4	7
4 años	4	6	10
5 años	6	5	11
Total	13	15	28

*Fuente.* Nómina de matrícula 2021.

### 4.2.2 Criterio de Inclusión y Exclusión

Para determinar la muestra se estableció como:

#### **Criterios de Inclusión:**

- Estudiantes de 5 años del nivel inicial matriculados en la Institución Educativa N°136 Queropata, en el año académico 2021.
- Alumnos y alumnas de 5 años que reciben el servicio educativo en forma regular.

#### **Criterios de Exclusión:**

- Se excluyó a los estudiantes que se incorporaron después de las aplicación del programa.

### 4.2.3 Muestra

La muestra estuvo conformada por 11 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. Una muestra puede ser obtenida de dos tipos: probabilística y no probabilística. En este caso la muestra es no probabilística, intencionada, permiten conocer la probabilidad que cada individuo a estudio tiene que ser incluido en la muestra a través de una selección al azar. Una muestra estadística es una parte o subconjunto de unidades representativas de un conjunto llamado población o universo, seleccionadas de forma aleatoria (López, 2017).

**Tabla 2**

*Muestra de niños y niñas matriculados en la Institución Educativa N° 136 Queropata.*

Aula por edad	Sexo		TOTAL
	Mujeres	Varones	
5 años	6	5	11
Total	6	5	11

*Fuente.* Nómina de matrícula 2021.

### 4.2.4 Técnicas de muestreo

El muestreo hace referencia al conjunto de procedimientos para determinar la muestra. En ese sentido, Otzen & Manterola (2017) sostuvo al respecto que:

Es una técnica utiliza con la finalidad de seleccionar y obtener una parte del universo o población de estudio con el fin de que represente a la totalidad. (p. 228)

Se manejó el muestreo No probabilístico por conveniencia., que se define como un conjunto de estudiantes que determinó con la finalidad de aplicar el método.

### 4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

**Cuadro 1: Definición conceptual y operacional**

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos Simbólicos	El juego simbólico es toda actividad espontánea en la que los pequeños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento. Arzola. (2018).	El juego simbólico está involucrando desde las perspectivas del niño, profesora y padres de familia.	Perspectiva del niño	Juego individual - Juego grupal - Interés del juego	1.1	Lista de cotejo
				Juego grupal	2.2	
				Interés del juego	3.3	
			Perspectiva de la profesora	Recursos didácticos para el juego	4.4	
				Implementa clases lúdicas	5.5	
				Importancia el juego	6.6	
				Solución de problemas mediante el juego	7.7	
			Perspectiva del padre de familia	Participa en el proceso educativo	8.8	
				Afianza el aprendizaje en casa	9.9	
				Juega con su hijo	10.10	
Motricidad Gruesa	La motricidad gruesa trabaja movimientos y actividades de precisión y coordinación de todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo. Jaramillo (2012)	La motricidad gruesa se dimensiona en el equilibrio y la coordinación motora gruesa.	Control	Gira con un solo pie manteniendo el equilibrio de su cuerpo.	11.11	Lista de cotejo
				Corre con movimiento coordinado de los brazos.	12.12	
				Imita la marcha de los animales.	13.13	
				Evidencia equilibrio con objeto puesto en los hombros.	14.14	
			Desplazamiento	Camina sobre una cuerda de 5 metros con brazos separados correctamente.	15.15	
				Se desplaza de un lugar a otro con un pie.	16.16	
				Se desplaza correctamente al ritmo del silbato.	17.17	
				Corre a un mismo ritmo para llegar a la meta.	18.18	
			Coordinación	Marcha coordinadamente al ritmo de la música.	19.19	
				Se desplaza correctamente al ritmo de la música.	20.20	
Realiza movimientos de contracción con sus músculos.	21.21					
Coordina sus actividades físicas con capacidad	22.22					

Fuente. Elaboración propia

## **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **4.4.1 Técnicas**

Las técnicas de investigación según (Hernández & Duana, 2020) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

La técnica empleado ha sido la observación, lo cual nos ha permitido observar a los niños y niñas en cada una de las sesiones de aprendizaje en la institución educativa, para ello se determinó tres dimensiones y diez indicadores como se observó.

### **4.4.2 Instrumentos de recolección de datos**

Arias, (2020). Los instrumentos para la recolección de datos son los medios que utiliza el investigador para medir el comportamiento o características de la variable, tales como: guías de observación, listas de cotejo, rúbricas, etc.

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, también denominada de control o de verificación, es un instrumento de evaluación en que se detallan los criterios que seguir para lograr resolver con eficacia una determinada actividad de aprendizaje y los indicadores que permiten observar con claridad que esos criterios se han cumplido

### **4.4.3 Fiabilidad y consistencia del instrumento de recolección de datos**

Para medir la fiabilidad del instrumento de recolección de datos (Lista de Cotejo), se utilizó el Alfa de Cronbach.

$$\alpha = \left( \frac{K}{K-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum V_i}{V_T} \right)$$

K	12
$\sum V_i$	11.6545455
$V_T$	<b>46.8181818</b>
□□□□□□□□□□□□□□□□	0.81940533

#### 4.4.2.1 Validez del instrumento.

El instrumento utilizado fue validado pro el Juicio de Expertos, considerando a tres expertos en Educación Básica e investigación, a quienes se les agradece, los expertos consideraron adecuado la formulación de 12 ítems para evaluación la motricidad gruesa, asimismo expresaron una opinión favorable para su proceso de aplicación.

La validez se define “al grado en que la evidencia y la teoría respaldan las interpretaciones de los puntajes de una prueba o instrumento de medición para los usos que se propone (American Educational Research Associatio et al. 218, p.11). En otras palabras, comprende un juicio a acerca de la interpretación de las puntuaciones o de la información obtenida con un instrumento.

#### 4.4.2.2 Confiabilidad del instrumento.

Respecto a la confiabilidad del instrumento utilizado, la lista de cotejo para medir la motricidad gruesa en los estudiantes, fue sometida al estadístico Alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad por consistencia interna, el cual arroja una puntuación de: 0.81940533, lo que indica que es el instrumento es fiable.

La confiabilidad se refiere a “La precisión o consistencia de las puntuaciones o de la información conseguida con un instrumento administrada en varias ocasiones”. (Medina & Verdejo, 2020, p. 127). La confiabilidad se ostenta a través de la firmeza en la asignación de

puntuaciones con una escala de valoración o una rúbrica para calificar la ejecución de cada estudiante en la tarea de ejecución en cuestión.

#### **4.5.2.2 Alfa de Cronbach.**

Es considerado “Un coeficiente de medición de la fiabilidad de una escala de medida y cuya denominación alfa fue realzad por Cronbach en el año 1951, en este sentido, Quero, (2010) sostuvo al respecto que:

“Un investigador trata de medir una cualidad no directamente observable (por ejemplo, la inteligencia) en una población de sujetos. Para ello mide  $n$  variables que sí son observables (por ejemplo,  $n$  respuestas a un cuestionario o un conjunto de  $n$  problemas lógicos) de cada uno de los sujetos” (p,213).

El alfa de Cronbach permite cuantificar el nivel de fiabilidad de una escala de medida para la magnitud inobservable construida a partir de las  $n$  variables observadas.

#### **4.5 Plan de análisis**

Con relación al análisis de los resultados obtenidos, se procedió a utilizar la estadística descriptiva con la finalidad de mostrar los resultados comprometidos con los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener los resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información obtenida a través de la lista de cotejo se procesó por medio de técnicas estadísticas utilizando el software Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas, frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica, como también para la prueba de hipótesis, para la validación del instrumento se utilizó el alfa de Cronbach. Para determinar el coeficiente de preexperimental se utilizó la prueba de Kendall.

Suárez (2016), un plan de análisis de datos es un mapa de ruta sobre cómo organizar y analizar los datos de tu encuesta. Este plan debería ayudarte a lograr tres objetivos relacionados

con el propósito que estableciste antes de comenzar la encuesta: Responder las preguntas principales de tu investigación.

#### **4.5.1 Procedimiento**

El procedimiento a implicado un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a los sujetos del estudio, con la finalidad de apreciar el comportamiento de las variables. En esta fase del estudio se usó la Estadística Descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables a través del programa Excel y SPSS, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, los datos no son paramétricos, se usó la prueba de t de Student para contrastar la hipótesis y la comparación entre las dimensiones de la variable.

## 4.6 Matriz de consistencia

**Cuadro 2: Matriz de consistencia**

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020	¿De qué manera los juegos simbólicos como estrategia desarrollarían la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020?	Determinar de qué manera los juegos simbólicos como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020	Hipótesis general Los juegos simbólicos como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco – Perú, 2020.	Variable Independiente:  Los Juegos Simbólicos	Tipo de Investigación Cuantitativa  Nivel de Investigación Explicativa
		Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. A través del pretest	Los juegos simbólicos desarrollan la motricidad gruesa según la dimensión control en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco – Perú, 2020.	Variable Dependiente Motricidad Gruesa	Diseño de investigación pre experimental
		Aplicar un programa de sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos para desarrollar la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.	Los juegos simbólicos desarrollan la motricidad gruesa según la dimensión Desplazamiento en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco – Perú, 2020.	Dimensiones:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perspectiva del niño</li> <li>• Perspectiva de la profesora</li> <li>• Perspectiva del padre de familia</li> <li>• Control</li> <li>• Desplazamiento</li> <li>• Coordinación</li> </ul>	Población: 28 niños de la I.E. I N° 136 Queropata Muestra: 11 Niños de la I.E. N° 136 Queropata.
		Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. A través del post test.	Los juegos simbólicos desarrollan la motricidad gruesa según la dimensión coordinación en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco – Perú, 2020.		Técnica: Observación  Instrumento Lista de cotejo

Fuente. Elaboración propia

## 4.7 Principios éticos

- Protección a las personas, La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

- Beneficencia y no maleficencia, Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- Justicia, el investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación
- Integridad científica, la integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran

daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

- Libre participación y derecho a estar informado, las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consiente el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto”.
- Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad, las investigaciones que involucran el medio ambiente, plantas y animales, deben tomar medidas para evitar daños. Las investigaciones deben respetar la dignidad de los animales y el cuidado del medio ambiente incluido las plantas, por encima de los fines científicos; para ello, deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y maximizar los beneficios”.

## **V. Resultados**

### **5.1 Resultados**

En la presente sección se describen los resultados, para observar el efecto de la relación de la variable independiente: los juegos simbólicos sobre la variable dependiente: Motricidad gruesa en los niños de 5 años.

**5.1.1 Respecto al Objetivo General:** Determinar de qué manera los juegos simbólicos como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020

**Tabla 3.**

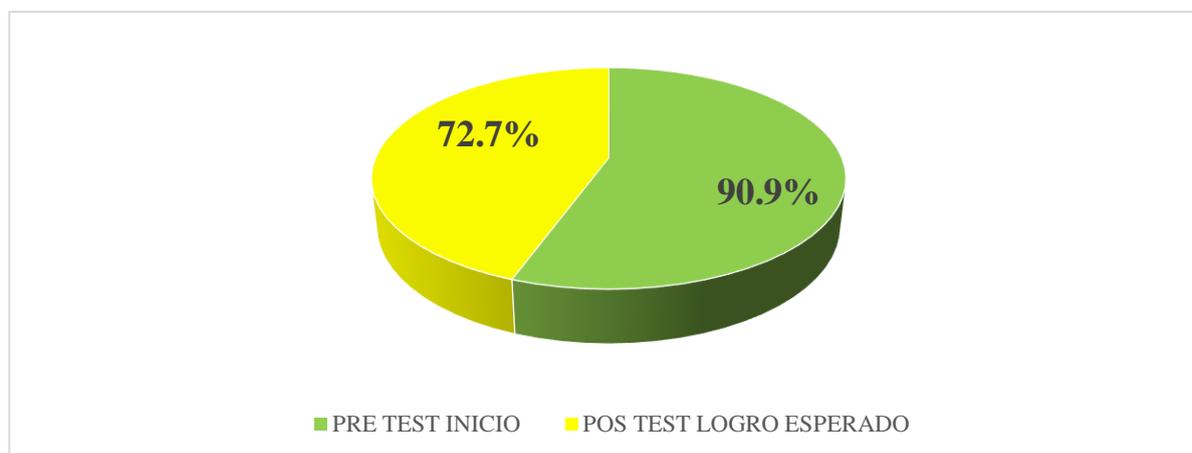
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa entre el pre y post test.*

Nivel de logro	Intervalos	Pre test		Post test		
		f	%	f	%	
Aplicación de los Juegos simbólicos	Logro destacado	AD	0	0	3	27.2
	Logrado esperado	A	0	0	8	72.7
	En proceso	B	1	9.09	0	0
	En inicio	C	10	90.90	0	0
Total			11	100		100

*Fuente.* Lista de Cotejo.

**Figura 1**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa*



**Fuente:** Tabla 3

En la Tabla 3 y Figura 1: Los resultados de prueba del pre test un 90.90% de los niños y niñas se encuentran en nivel inicio (C), y en el nivel proceso el 9.09% (B), mientras en el post test, el 72.7% de estudiantes se encuentran en el logro esperado (A); el 27.2% en el logro

destacado (AD), en el nivel proceso 0% (B), y el nivel inicio 0% (C). Por lo tanto, se afirma a habido mejora porcentual en los resultados desde el inicio hasta al final de la aplicación de los juegos simbólicos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata.

**5.1.2 Respecto al Objetivo Específico 1:** Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. A través del pretest

**Tabla 4.**

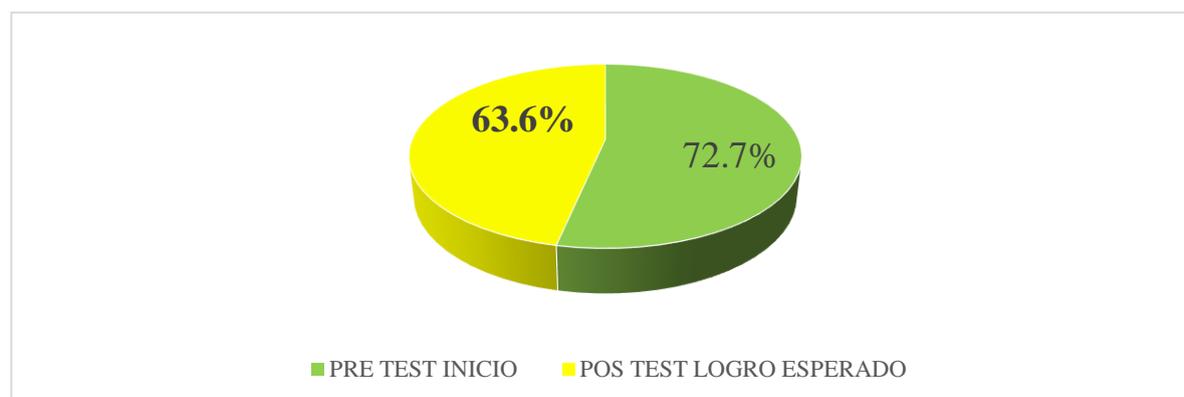
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión control entre el pre y post test.*

	Nivel de logro	Intervalos	Pre test		Post test	
			f	%	f	%
Aplicación de los Juegos simbólicos	Logro destacado	AD	0	0	4	36.3
	Logro esperado	A	1	9.09	7	63.6
	En proceso	B	2	18.1	0	0
	En inicio	C	8	72.7	0	0
Total			11	100	11	100

*Fuente.* Lista de Cotejo.

**Figura 2**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión control.*



*Fuente:* Tabla 4

En la Tabla 4 y Figura 2: Los resultados de prueba del pre test un 72.7% de los niños y niñas se encuentran en nivel inicio (C), en el nivel proceso el 18.1% (B), y en el nivel esperado el 9.09% se ubican en logro esperado (A), mientras en el post test, el 63.6% de estudiantes se encuentran en el logro esperado (A); el 36.3% en el logro destacado (AD), en el nivel proceso 0% (B), y el nivel inicio 0% (C). Por lo tanto, se afirma a habido mejora porcentual en los resultados desde el inicio hasta al final de la aplicación de los juegos simbólicos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata.

**5.1.3 Respecto al Objetivo específico 2:** Aplicar un programa de sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos para desarrollar la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento en niños de 5 años.

**Tabla 5.**

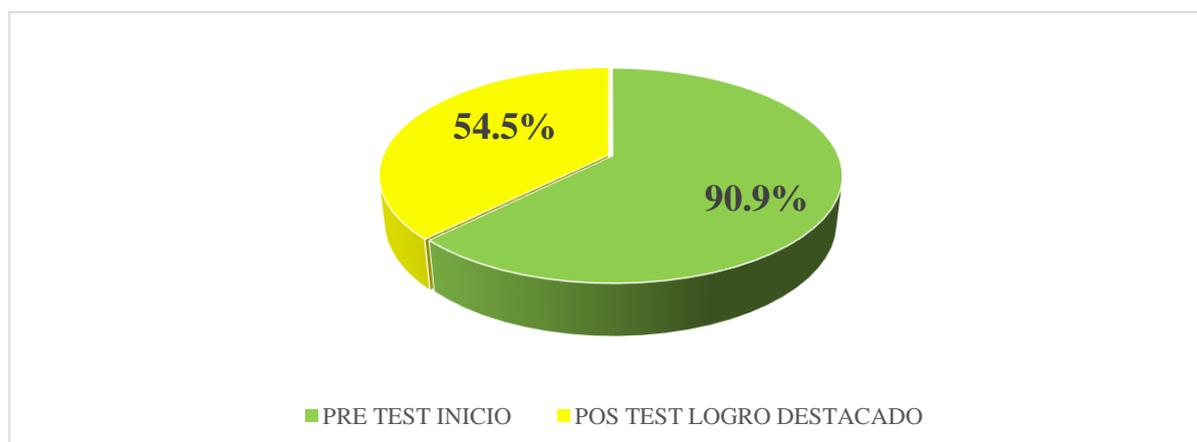
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento entre el pre y post test.*

	Nivel de logro	Intervalos -	Pre test		Post test	
			f	%	f	%
Aplicación de los Juegos simbólicos	Logro destacado	AD	0	0	6	54.5
	Logro esperado	A	0	0	5	45.4
	En proceso	B	1	9.09	0	0
	En inicio	C	10	90.9	0	0
Total			11	100	11	100

*Fuente.* Lista de Cotejo.

**Figura 3**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento.*



**Fuente:** Tabla 5

En la Tabla 5 y Figura 3: Los resultados de prueba del pre test un 90.9% de los niños y niñas se encuentran en nivel inicio (C), y en el nivel proceso el 9.09% (B), mientras en el post test, el 45.4% de estudiantes se encuentran en el logro esperado (A); el 54.5% en el logro destacado (AD), en el nivel proceso 0% (B), y el nivel inicio 0% (C). Por lo tanto, se afirma a habido mejora porcentual en los resultados desde el inicio hasta al final de la aplicación de los juegos simbólicos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata.

**Tabla 6.**

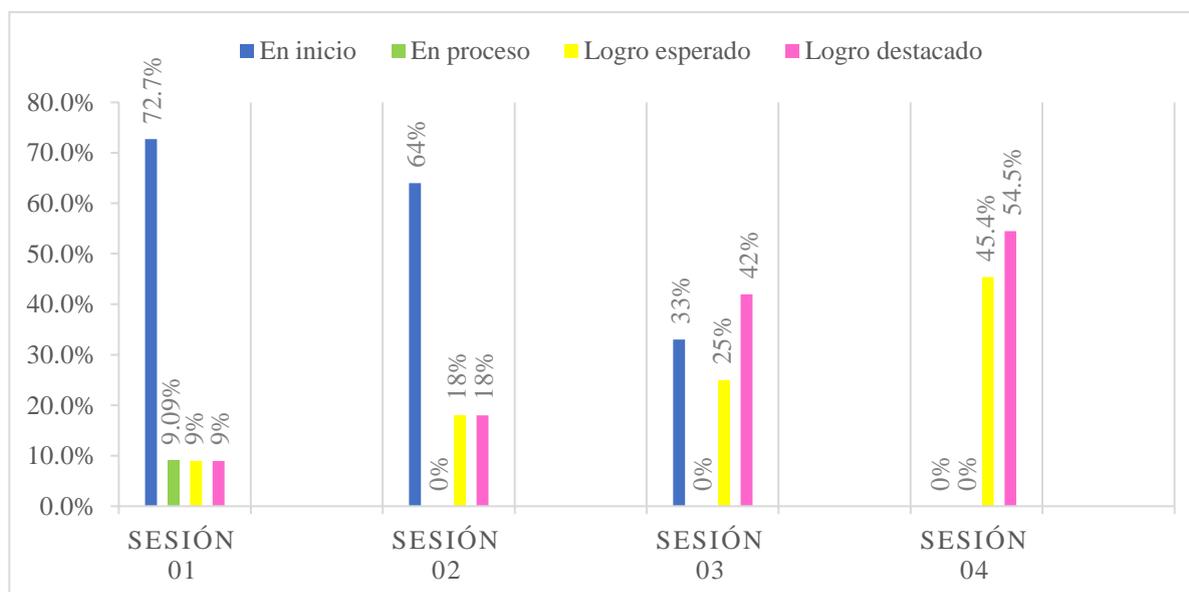
*Resultados de las sesiones aplicadas para mejorar la motricidad gruesa.*

Niveles de logro	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
En inicio	8	72.7%	7	64%	4	33%	0	0%
En proceso	1	9.09%	0	0%	0	0%	0	0%
Logro esperado	1	9%	2	18%	3	25%	5	45.5%
Logro destacado	1	9%	2	18%	5	42%	6	54.5%
Total	11	100%	11	100%	12	100%	11	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicado

**Figura 4**

*Resultados de las sesiones aplicadas para mejorar la motricidad gruesa.*



**Fuente:** Tabla 6

En la Tabla 6 y Figura 4: nos muestran los resultados en sesión 1, el 72.7% de estudiantes se ubican en nivel inicio; en la sesión 1, el 9.09%, estaban en proceso; en la sesión 3, el 25% en nivel logro esperado; y al final, en el sesión 4, el 54.5% en el logro destacado. De acuerdo a los datos mostrados en porcentajes y a medida que se iban ejecutando las sesiones de clases, los alumnos mostraban sus mejoras en la motricidad gruesa los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata.

**5.1.4 Respecto al Objetivo específico 3:** Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. A través del post test.

**Tabla 7.**

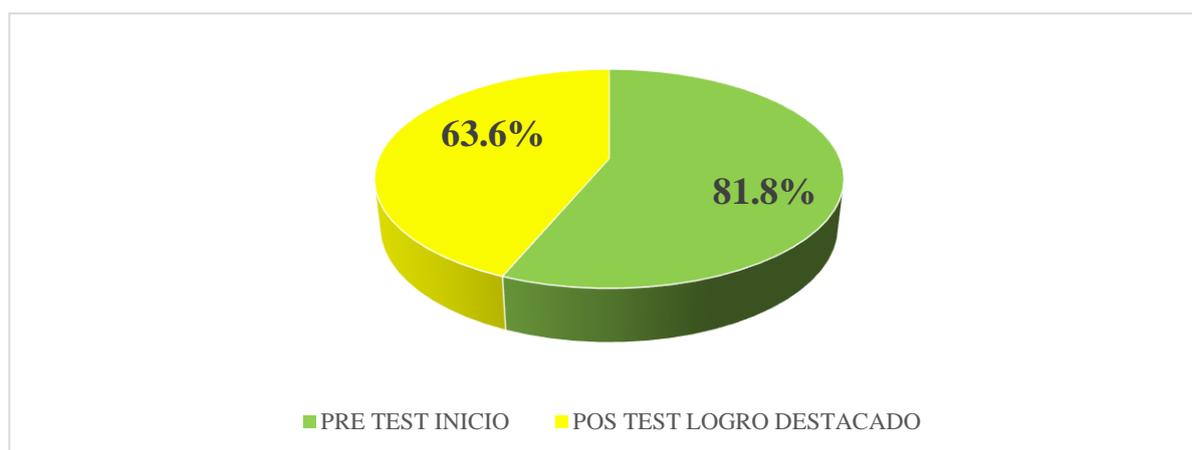
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión coordinación entre el pre test y post test.*

	Nivel de logro	Intervalos	Pre test		Post test	
			F	%	f	%
Aplicación de los Juegos simbólicos	Logro destacado	AD	0	0	7	63.6
	Logro esperado	A	0	0	4	36,3
	En proceso	B	2	18.18	0	0
	En inicio	C	9	81.8	0	0
Total			11	100	11	100

*Fuente.* Lista de Cotejo.

**Figura 5**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa según la dimensión coordinación.*



**Fuente:** Tabla 7

En la Tabla 7 y Figura : Los resultados de prueba del pre test un 81.8% de los niños y niñas se encuentran en nivel inicio (C), y en el nivel proceso el 18.18% (B), mientras en el post test, el 36.3% de estudiantes se encuentran en el logro esperado (A); el 63.6% en el logro destacado (AD), en el nivel proceso 0% (B), y el nivel inicio 0% (C). Por lo tanto, se afirma a habido mejora porcentual en los resultados desde el inicio hasta al final de la aplicación de los juegos

simbólicos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata.

## PRUEBA DE HIPÓTESIS

### Contrastación de la hipótesis general

Con la finalidad de garantizar mi investigación con mayor calidad y rigor científico, realicé las pruebas de hipótesis de modo que se verifique las hipótesis estadísticamente y sea generalizable al grupo poblacional.

### Hipótesis Alternativa

Ha: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

### Hipótesis Nula

Ho: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica no desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

Resultados de la Prueba t de Student, para la Hipótesis

	<i>PRE TEST</i>	<i>POST TEST</i>
Media	8.545454545	17.2727273
Varianza	2.272727273	1.81818182
Observaciones	11	11
Varianza agrupada	2.045454545	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	20	
Estadístico t	14.31083506	
P(T<=t) una cola	0.000000000003	
Valor crítico de t (una cola)	1.724718243	
P(T<=t) dos colas	0.00000000001	
Valor crítico de t (dos colas)	2.085963447	

El valor calculado de “t” ( $t = 14,310$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 1,7247$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $14,310 > 1,7247$ ). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

## **5.2. Análisis de los resultados**

El análisis de los resultados, se presentan de acuerdo a los objetivos planteados:

5.2.1. Determinar de qué manera los juegos simbólicos como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. Los resultados relacionados con el objetivo son el producto de la aplicación de un pre y post test en los estudiantes de 5 años de educación inicial, para determinar el desarrollo de la motricidad gruesa, se utilizó la lista de cotejo. Se evidenció que el mayor porcentaje obtenido en el pre test fue de 90.90% (10 niños) se ubican en el nivel de inicio (C); luego de aplicar los juegos simbólicos en el post test el mayor porcentaje fue de 72.7% (8) se ubican en el nivel de logro esperado (A), esto demuestra que los estudiantes mejoraron su motricidad gruesa al aplicar los juegos simbólicos como estrategia.

5.2.2. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. A través del pretest. Los resultados relacionados con el objetivo son el producto de la aplicación de un pre y post test en los estudiantes de 5 años de educación inicial, por lo tanto se identifica que el mayor porcentaje obtenido en el pre test fue de 72.7% (8 niños) se ubican en el nivel de inicio (C); luego de aplicar los juegos simbólicos como estrategia didáctica, en el post test el mayor porcentaje fue de 63.6% (7) estudiantes se ubican en el nivel de logro esperado (A), esto demuestra que los estudiantes mejoraron el control de su motricidad gruesa al aplicar los juegos simbólicos como estrategia.

5.2.3 Aplicar un programa de sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos para desarrollar la motricidad gruesa según la dimensión desplazamiento en niños de 5 años. A través del pretest.

Los resultados relacionados con el objetivo son el producto de la aplicación de un pre y post test en los estudiantes de 5 años de educación inicial, por tanto se identifica que, el mayor porcentaje obtenido en el pre test fue de 90.9% (10 niños) se ubican en el nivel de inicio (C); luego de aplicar los juegos simbólicos en el post test el mayor porcentaje fue de 54.5% (6) estudiantes se ubican en el nivel de logro esperado (AD), esto demuestra que los estudiantes mejoraron el desplazamiento de su motricidad gruesa al aplicar los juegos simbólicos como estrategia.

5.2.4 Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020. A través del post test.. Los resultados relacionados con el objetivo son el producto de la aplicación de un pre y post test en los estudiantes de 5 años de educación inicial, por lo tanto se identifica que el mayor porcentaje obtenido en el pre test fue de 81.8% (9 niños) se ubican en el nivel de inicio (C); luego de aplicar los juegos simbólicos en el post test el mayor porcentaje fue de 63.6% (7) estudiantes se ubican en el nivel de logro esperado (AD), esto demuestra que los estudiantes mejoraron la coordinación de su motricidad gruesa al aplicar los juegos simbólicos como estrategia.

## **VI. Conclusiones**

### **6.1 Conclusiones**

- Al refiere juegos simbólicos en pre test muestra evidentemente que los niños se encontraban en inicio, pero desde aquí se afirma que los estudiantes no desarrollaban correctamente las competencias, en otro caso se a requerido las implementaciones de las estrategias con las únicas finalidades de mejorar sus desarrollos de manera eficiente.

- Al momento de aplicar las estrategias se mostró claramente el resultado del sesión 1, donde los alumnos se ubicaban en un nivel bajo inicio, pero en el sesión 4 nos muestra el nivel alto que es logro. Entonces cuando se seguía ejecutando las sesiones de clases los alumnos mejoraban su motricidad gruesa y sus habilidades y destrezas.
- En post test demuestra la aplicación de las estrategias, los estudiantes se encuentran en un nivel de logro esperado y destacado, es evidente las estrategia de juegos simbólicos tubo éxitos sobre motricidad gruesa, por ello afirma que es útil y sirve de herramienta para la mejora continua.
- Comparación de los resultados de pre test y post test, se confirma que hay una diferencia muy importante entre los resultados, se demuestran las aplicaciones como la estrategia juegos simbólicos contribuye de manera significativo la mejora de motricidad gruesa.

### **Aspectos complementarios**

#### **6.2 Recomendaciones**

##### **a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

A los docentes de Educación Inicial para que se realice mayor implementación de juegos simbólicos y mejorar la motricidad gruesa de los niños de las instituciones educativas de las zonas de menor desarrollo.

A los directores de las instituciones educativas de la provincia y región para que implementen bibliotecas virtuales sobre los juegos simbólicos en las zonas rurales e instituciones unidocentes.

##### **b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

A los estudiantes de las universidades nacionales y privadas pongan en práctica los juegos simbólicos como estrategias para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de educación inicial.

**c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

A los padres de familia, participar junto con los docentes de educación inicial en la preparación de materiales que motiven el desarrollo de la motricidad gruesa en sus menores hijos.

**Referencias bibliográficas**

American Educational Research Associatio (2022). Validez del instrumento. *AERA et al. 218*, p.11

Arzola, S. (2018). “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”  
Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola\\_USS.pdf?sequence](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence)

Arias, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica.  
Recuperado de [www.cienciaysociedad.org](http://www.cienciaysociedad.org)

Aramburú, F. (2018). “Las dimensiones del juego”  
Recuperado de <https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>

Borja, M & Martín, M. (2017). “Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona. España: Editorial Universitat de Barcelona”

Balestrini, M. (2017). “Investigación e innovación metodológica”  
Recuperado de <http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>

Calle, Y. (2019). “La motricidad gruesa en niños y niñas de la segunda infancia”  
Recuperado de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1553>

Cámara, J. (2018). “Juego libre en los sectores para la estimulación de la lectoescritura en los niños/as de 5 años de la institución educativa N° 145 ‘sector 5 San Luis’, Amarilis - Huánuco, 2016”.

Recuperado de <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/1216>

Cándales, R. (2012). La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano “El Llano” EduSol, vol. 12, núm. 39, abril-junio, 2012, pp. 61-71 Centro Universitario de Guantánamo Guantánamo, Cuba

Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748678008>

Carpio, D. & Muños, C. (2019) “El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI en la ciudad de Loja, Ecuador, 2019”.

Recuperado de <http://www.publicacions.ub.es/refs/indices/06830.pdf>

Deza, N. & Postigo, C. (2018). “Influencia del uso de videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas en el Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2017”

Recuperado de [https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15674/1/DEZA\\_TICONA\\_NAT\\_INF.pdf](https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15674/1/DEZA_TICONA_NAT_INF.pdf)

pdf

Gallardo, J., García, I. y Vázquez, P. (2019). “Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo”

Recuperado de <https://brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/2793/2763>

Gallardo, J. (2018). “Teoría del Juego como recurso educativo”

Recuperado de <file:///C:/Users/Frank%20Nilson/Downloads/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf>

Hernández, S. & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA, Vol. 9, No. 17 (2020) 51-53*

Hidalgo, V. (2019). “ El juego simbólico como herramienta para el desarrollo de funciones ejecutivas en niños de tres y cuatro años.”

Recuperado de <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/11143>

Jaramillo, M. (2012). La motricidad gruesa de los niños del CECIB Ernesto Albán Mestanza del cantón Cayambe y su incidencia en la expresión corporal durante el periodo 2010-2011.

Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/1620>.

Jiménez, L. & Muños, D. (2018). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2931/293124654008.pdf>

Loayza, A., & Vines, B. (2019). “El juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I.E.I ‘Niño Jesús de Praga’ - Puente Piedra – 2012.”

Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/30115>

Llongo, H. (2016). Juegos de destrezas para el desarrollo de la motricidad gruesa de primer año de educación básica en la Unidad Educativa del Milenio del Cantón Guano en el período noviembre 2015 –abril 2016. Tesis de pre grado. Ecuador

López, I (1989). El juego en la educación infantil y primaria ISSN : 1989- 9041, Autodidacta.

Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

López, E. & Troya, E. (2018). “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”

Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992>

López, P. & Fachelli, S. (2017). “Metodología de la investigación social cuantitativa”

Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2017/185163/metinvsocua\\_cap2-4a2017.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2017/185163/metinvsocua_cap2-4a2017.pdf)

Minedu (2009). “El juego motor, juego cognitivo, el juego social, el juego simbólico”

Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Medina, M. & Verdejo, A. (2020). Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas. *Revista de educación alteridad* p. 127

Márquez, L. (2017). “Relación entre juegos simbólicos y motricidad gruesa”.

Merino, M & Pintado, T. (2015). “Herramientas para dimensionar los mercados: la investigación cuantitativa (Notas técnicas universitarias) (Spanish Edition) Tapa dura – 27 marzo 2015

Recuperado de <https://www.amazon.com/Herramientas-para-dimensionar-mercados-universitarias/dp/8415986793>

Mendoza, C. & Hernández, R. (2018). “Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa ,cualitativa y mixta”

Recuperado de <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>

Orozco, M. (2019). “Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada Villa Catarina Pimentel 2018.”

Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/36681>

Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 228, 2017.

Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Páucar, G. (2019). “Los juegos ‘al aire libre’ para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Integrada No 453 De Choquecancha, Huánuco, 2019”

Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/18035>

Pérez, J. (2019). “Taller de danza para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial “Padre Abad” De Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-20192.

Recuperado de <https://es.scribd.com/document/533614067/Taller-de-Danza-Perez-Ruiz-Julio-Cesar-3-Modelo>

Paredes, F. (2021). “Los juegos predeportivos en el desarrollo de la motricidad gruesa en escolares de educación inicial”.

Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34406/1/10.%20EST.%20PARED%20ES%20PE%20C3%91A%20FERNANDO%20RAFAEL%20TESIS.pdf>

Quispillo, M. & Taramuel, J. (2016). “Juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas del Nivel Inicial”

Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12075>

Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/24044>

Quero, M, (2010). Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbac. *TeloS*, p, 249.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99315569010>

Robles, I. (2017) “Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa No 84 Niña María del Distrito del Callao – 2016”

Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1065>

Suárez, A. (2016). Compilación y adaptación. *UNAD*.

Saavedra, R. (2019). Nivel de desarrollo psicomotor en pre escolares atendidos en el Servicio de Control de Crecimiento y Desarrollo en un puesto de salud. Villa María del Triunfo. 2018

Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/323346202.pdf>

Tobón, S. Pimienta, & García (2010). Estrategias didácticas. *Library 2010*, pág. 246).

Recuperado de <https://1library.co/article/estrategias-did%C3%A1cticas-marco-te%C3%B3rico-estrategia-did%C3%A1ctica-basada-tradicionales.yj7jp8ky>

Villamarín, S. (2016). “Juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia socio- emocional de los niños de Primero de Básica de la Escuela ‘República de Brasil’ De la Ciudad de Quito, Año Lectivo 2015-2016”

Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12084/1/T-UCE-0010-1436.pdf>

Vigotsky (1896 - 1934) “Teoría Socio Cultural de Lev”.

Recuperado de <https://www.rekursyhabilidades.com/videos/la-teoria-sociocultural-de-lev-vygotsky.html>

Vigotsky (1987). “Teoría de Vigotsky”

Recuperado de <https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>

Vilches, L. & Olivera, J. (2018). “El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial De Pacchanta, Distrito De Ocongatequispicanchi-Cusco”

Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5980/EDSvical.pdf?sequence=3>

Villafuerte, J., Intriago, E. y Soto, S. (2015). “La Investigación cualitativa, rutas para la puesta en práctica”.

Recuperado de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/6881>

**ANEXO**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

## LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS

Título: Juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

Objetivo:

Determinar de qué manera el juego simbólico como estrategia didáctica contribuirá en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata - Huánuco – Perú, 2020.

Instrucciones: Lista de cotejo para explicar la relación entre juegos simbólicos y motricidad gruesa, es como sigue de acuerdo a los ítems.

Estimado profesor sírvase usted colocar las aspas de acuerdo a la respuesta que presentan los niños.

Logro destacado AD

Logro esperado A

En proceso B

En inicio C

1ra Variable: Independiente					
JUEGOS SIMBÓLICOS					
N°	Preguntas	AD	A	B	C
	Perspectiva del niño				
1	Juego individual - Juego grupal - Interés del juego				
2	Juego grupal				
3	Interés del juego				
	Perspectiva de la profesora				
4	Recursos didácticos para el juego				
5	Implementa clases lúdicas				
6	Importancia el juego				
7	Solución de problemas mediante el juego				
	Perspectiva del padre de familia				
8	Participa en el proceso educativo				
9	Afianza el aprendizaje en casa				
10	Juega con su hijo				
2da variable:					

Dependiente					
MOTRICIDAD GRUESA					
	Control de la postura	AD	A	B	C
11	Gira con un solo pie manteniendo el equilibrio de su cuerpo.				
12	Corre con movimiento coordinado de los brazos.				
13	Imita la marcha de los animales.				
14	Evidencia equilibrio con objeto puesto en los hombros.				
Desplazamiento					
15	Camina sobre una cuerda de 5 metros con brazos separados correctamente.				
16	Se desplaza de un lugar a otro con un pie.				
17	Se desplaza correctamente al ritmo del silbato.				
18	Corre a un mismo ritmo para llegar a la meta.				
Coordinación					
19	Marcha coordinadamente al ritmo de la música.				
20	Se desplaza correctamente al ritmo de la música.				
21	Realiza movimientos de contracción con sus músculos.				
22	Coordina sus actividades físicas con capacidad				

## Evidencias de validación de Instrumento



## UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

## FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 136 QUEROPATA, HUÁNUCO - PERÚ - 2020									
AUTOR: ESPINOZA BEZARES, RITA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	<b>Dimensión:</b> Perspectiva del niño								
	<b>Indicador:</b> Juega de manera adecuada								
1	Juego individual - Juego grupal - Interés del juego	X		X		X		X	
2	Juego grupal	X		X		X		X	
3	Interés del juego	X		X		X		X	
20E	<b>Dimensión:</b> Perspectiva de la profesora								
	<b>Indicador:</b> Implementa la enseñanza favorable en juegos simbólicos								
4	Recursos didácticos para el juego	X		X		X		X	
5	Implementa clases lúdicas	X		X		X		X	
6	Importancia el juego	X		X		X		X	
7	Solución de problemas mediante el juego	X		X		X		X	
30E	<b>Dimensión:</b> Perspectiva del padre de familia								
	<b>Indicador:</b> Demuestra interés jugando juegos para mejorar aprendizaje de su hijo								
8	Participa en el proceso educativo	X		X		X		X	
9	Afianza el aprendizaje en casa	X		X		X		X	

10	Juega con su hijo	X		X		X		X	
4OE	<b>Dimensión:</b> Control de la postura								
	<b>Indicador:</b> Descubre diversas habilidades al girar y correr								
11	Gira con un solo pie manteniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		X	
12	Corre con movimiento coordinado de los brazos.	X		X		X		X	
13	Imita la marcha de los animales.	X		X		X		X	
14	Evidencia equilibrio con objeto puesto en los hombros.	X		X		X		X	
5OE	<b>Dimensión:</b> Desplazamiento								
	<b>Indicador:</b> Realiza el desplazamiento de manera correcto								
15	Camina sobre una cuerda de 5 metros con brazos separados correctamente.	X		X		X		X	
16	Se desplaza de un lugar a otro con un pie.	X		X		X		X	
17	Se desplaza correctamente al ritmo del silbato.	X		X		X		X	
18	Corre a un mismo ritmo para llegar a la meta.	X		X		X		X	
6OE	<b>Dimensión:</b> Coordinación								
	<b>Indicador:</b> Camina de un lugar hacia otro al ritmo de un sonido de manera coordinada								
19	Marcha coordinadamente al ritmo de la música.	X		X		X		X	
20	Se desplaza correctamente al ritmo de la música.	X		X		X		X	
21	Realiza movimientos de contracción con sus músculos.	X		X		X		X	
22	Coordina sus actividades físicas con capacidad	X		X		X		X	

## DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Luz Juana Espejo Robles		
DNI N°	22499487	Teléfono /Celular	993418125
Título profesional / Especialidad	Profesora de Educación Inicial		
Grado Académico	Magister		
Mención	Administración de la Educación		



Firma



	<b>Indicador:</b> Descubre diversas habilidades al girar y correr							
11	Gira con un solo pie manteniendo el equilibrio de su cuerpo.	X	X	X	X			
12	Corre con movimiento coordinado de los brazos.	X	X	X	X			
13	Imita la marcha de los animales.	X	X	X	X			
14	Evidencia equilibrio con objeto puesto en los hombros.	X	X	X	X			
<b>5OE</b>	<b>Dimensión:</b> Desplazamiento							
	<b>Indicador:</b> Realiza el desplazamiento de manera correcto							
15	Camina sobre una cuerda de 5 metros con brazos separados correctamente.	X	X	X	X			
16	Se desplaza de un lugar a otro con un pie.	X	X	X	X			
17	Se desplaza correctamente al ritmo del silbato.	X	X	X	X			
18	Corre a un mismo ritmo para llegar a la meta.	X	X	X	X			
<b>6OE</b>	<b>Dimensión:</b> Coordinación							
	<b>Indicador:</b> Camina de un lugar hacia otro al ritmo de un sonido de manera coordinada							
19	Marcha coordinadamente al ritmo de la música.	X	X	X	X			
20	Se desplaza correctamente al ritmo de la música.	X	X	X	X			
21	Realiza movimientos de contracción con sus músculos.	X	X	X	X			
22	Coordina sus actividades físicas con capacidad	X	X	X	X			

## DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Jorge Farid Gabino González		
DNI N°	41739254	Teléfono /Celular	
Título profesional / Especialidad	Licenciado en Educación		
Grado Académico	Magister		
Mención			



\_\_\_\_\_  
Firma



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE**

**FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO  
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 136 QUEROPATA - HUÁNUCO – PERÚ, 2020									
AUTOR: ESPINOZA BEZARES, RITA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1OE	<b>Dimensión:</b> Perspectiva del niño								
	<b>Indicador:</b> Juega de manera adecuada								
1	Juego individual - Juego grupal - Interés del juego	X		X		X		X	
2	Juego grupal	X		X		X		X	
3	Interés del juego	X		X		X		X	
2OE	<b>Dimensión:</b> Perspectiva de la profesora								
	<b>Indicador:</b> Implementa la enseñanza favorable en juegos simbólicos								
4	Recursos didácticos para el juego	X		X		X		X	
5	Implementa clases lúdicas	X		X		X		X	
6	Importancia el juego	X		X		X		X	
7	Solución de problemas mediante el juego	X		X		X		X	
3OE	<b>Dimensión:</b> Perspectiva del padre de familia								
	<b>Indicador:</b> Demuestra interés jugando juegos para mejorar aprendizaje de su hijo								
8	Participa en el proceso educativo	X		X		X		X	
9	Afianza el aprendizaje en casa	X		X		X		X	
10	Juega con su hijo	X		X		X		X	
4OE	<b>Dimensión:</b> Control de la postura								

	<b>Indicador:</b> Descubre diversas habilidades al girar y correr							
11	Gira con un solo pie manteniendo el equilibrio de su cuerpo.	X	X	X	X			
12	Corre con movimiento coordinado de los brazos.	X	X	X	X			
13	Imita la marcha de los animales.	X	X	X	X			
14	Evidencia equilibrio con objeto puesto en los hombros.	X	X	X	X			
<b>5OE</b>	<b>Dimensión:</b> Desplazamiento							
	<b>Indicador:</b> Realiza el desplazamiento de manera correcto							
15	Camina sobre una cuerda de 5 metros con brazos separados correctamente.	X	X	X	X			
16	Se desplaza de un lugar a otro con un pie.	X	X	X	X			
17	Se desplaza correctamente al ritmo del silbato.	X	X	X	X			
18	Corre a un mismo ritmo para llegar a la meta.	X	X	X	X			
<b>6OE</b>	<b>Dimensión:</b> Coordinación							
	<b>Indicador:</b> Camina de un lugar hacia otro al ritmo de un sonido de manera coordinada							
19	Marcha coordinadamente al ritmo de la música.	X	X	X	X			
20	Se desplaza correctamente al ritmo de la música.	X	X	X	X			
21	Realiza movimientos de contracción con sus músculos.	X	X	X	X			
22	Coordina sus actividades físicas con capacidad	X	X	X	X			

## DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Sandra Soto Vega		
DNI N°		Teléfono /Celular	
Título profesional / Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	<i>Magister</i>		
Mención			



Firma

Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

“Año de la Universalización de salud”

Huánuco, 26 de octubre de 2020

**CARTA N° 01- 2020-02 -D-EPE-ULADECH Católica**

**Señora: Sandra Soto Vega.**

**Directora de la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata.**

**Presente.**

**Asunto:** Permiso para aplicación de Instrumento

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que como estudiante de la carrera de Educación Inicial me encuentro realizando la investigación, titulada: “Juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco - 2020” con la finalidad de determinar la influencia de los juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco - 2020.

Por lo expuesto solicito a su Despacho tenga a bien permitir el acceso para aplicar las encuestas de lista de cotejo a los estudiantes: 11.

Los resultados de la investigación realizada podrán ser publicados y/o presentados en eventos científicos.

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de mi formación profesional, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

.....  
Rita Espinoza Bezares.

Código de matrícula: 4807171052





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

“Año de la Universalización de salud”

Huánuco, 26 de octubre del 2020.

**SEÑOR:**

**Prof. Edna Vela Tenorio**

PRESENTE.

**ASUNTO:** Solicito validación de instrumentos de investigación.

De nuestra mayor consideración:

Por intermedio del presente hago llegar mi saludo cordial y a la vez conocedor de su trayectoria profesional, solicito realizar la validación de los instrumentos de investigación del Proyecto titulada: “Juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco - Perú – 2020”.

Para lo cual adjunto:

Instrumentos de investigación:

Lista de cotejo para niños.

Cuestionario para niños

Matriz de consistencia.

Ficha de evaluación juicio de experto.

Agradeciendo por su colaboración, reitero las muestras de mi consideración.

Atentamente,

.....  
Espinoza Bezares Rita

Estudiante - investigador

Cc/Arch.

## Formatos de consentimiento informado (si aplica)



## PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titulada Juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco – Perú – 2020, y es dirigido por Rita Espinoza Bezares, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar si el juego simbólico como estrategia didáctica contribuirá en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa 136 Inicial N° Queropata, Huánuco – Perú - 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 30 minutos de su tiempo.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de 910919826. Si desea, también podrá escribir al correo [espinozabr90@gmail.com](mailto:espinozabr90@gmail.com) para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Sandra Soto Vega



Fecha: 02/10/2020

Correo electrónico: [sandrasotovega91@gmail.com](mailto:sandrasotovega91@gmail.com)

Firma del participante:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'R. Soto'.

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

CIEI VERSION 001

Aprobado 24-07-2020



## **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)**

Título del estudio: Estudio correlacional entre juegos simbólicos y motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco - Perú - 2020

Investigador (a): Rita Espinoza Bezares

### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Estudio correlacional entre juegos simbólicos y motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata, Huánuco - Perú - 2020 .Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

La presente investigación busca mejorar la motricidad gruesa mediante los juegos simbólicos en los niños y niñas de 5 años, de misma manera ayudara la metacognitiva y desarrollo físico adecuado.

### **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Facilitar los datos personales
2. Firmar documentos de investigación
3. Brindar algunas informaciones personales

### **Riesgos:**

Inconvenientes presentadas por parte de los padres de familia serán absueltos con todo el compromiso y manteniendo confidencial toda la información de su persona o menor hijo.

### **Beneficios:**

Mejora en aprendizaje

Desarrollo cognitivo y físico de manera adecuado.

**Costos y/ o compensación:** Ninguna

### **Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 910919825. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [espinozabr90@gmail.com](mailto:espinozabr90@gmail.com). Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



---

Gregoria Bezares Daza

Participante

Fecha: 27/10/2020 – Hora: 8:30 a.m.

## Sesión de aprendizaje N° 1

Nombre de la actividad: **Juega imitando a los animales**

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. DRE : Huánuco  
 1.2. Ugel : Huamalíes  
 1.3. I.E. : N° 136 Queropata  
 1.4. Edad : 5 años  
 1.5. Temporalización : 30 minutos

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo.</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>

### III. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Estrategias	Medios/ Materiales/ Recursos
<b>Inicio</b>	<p>La docente conversa con los niños y niñas sobre los acuerdos y normas de convivencia de aula respecto al uso de materiales y recursos a utilizar.</p> <p>Preguntas:            ¿Qué desean hacer?, ¿Les gustaría imitando a los animales?,            ¿Qué animal les gustaría imitar?, ¿Saben cómo camina algún animal?</p>	Papelote imágenes

<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>La docente pide a los niños y niñas a realizar los movimientos de sus brazos, piernas entre otras partes del cuerpo imitando.</p> <p><b>Juega imitando a los animales</b></p> <p>La docente pide a los niños y niñas participar en el siguiente juego de imitación de los animales.</p> <p>La docente lleva al perito y a la gatita y les pide que se sientan cómoda en esa posición que muestra y los niños y niñas se ponen en esa misma ubicación y posición perrito y gatita imitando todo sus movimientos.</p> <p>A continuación, la docente también juega de animales y también imita juntamente con los niños y niñas.</p> <p>Participa la docente y todos los niños y niñas.</p> <div data-bbox="507 887 1062 1128" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="539 1205 1023 1368" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="580 1413 978 1653" data-label="Image"> </div> <p>Al concluir las actividades la docente les pregunta a las niñas y niños:</p> <p>¿Qué les pareció el juego?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué animales hemos imitado?</p> <p>Luego la docente les enseña cómo deben de respirar correctamente, les pide sentarse y les entrega papel, lápiz y</p>	<p>Computadora</p> <p>Pizarra</p> <p>Imágenes</p> <p>Laminas</p> <p>Papel boom</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p> <p>Juguetes de animales</p>
--------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	colores para que puedan dibujar a los animales que estén marchando	
<b>Cierre</b>	La docente pide sus participaciones sobre lo aprendido en la clase sobre como lo imitaron a los animales y que cuenten lo que hayan dibujado y al finalizar la docente les felicita mediante abrazos, aplausos y pide seguir participando	Imagenes

## Sesión de aprendizaje N° 2

**Nombre de la actividad: Juegan en grupo de personajes sobre la vivencias diaria**

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.6. DRE : Huánuco  
 1.7. Ugel : Huamalíes  
 1.8. I.E. : N° 136 Queropata  
 1.9. Edad : 5 años  
 1.10. Temporalización : 30 minutos

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo.</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> <li>▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.</li> </ul>

### III. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Estrategias	Medios/ Materiales/ Recursos
<b>Inicio</b>	La docente conversa mediante el dialogo sobre las normas y acuerdos en la aula para poder cuidar los materiales y dar uso correcto. Pregunta:	Computadora Imágenes Pizarra Plumón

	<p>¿Qué les gustaría hacer?, ¿Les gustaría jugar de personajes?, ¿Les gustaría hacer diversas actividades cotidianas en equipo de manera?</p>	
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>La docente les invita a los estudiantes a prestar mucha atención para jugar el siguiente juego: La telaraña.</p>  <p><b>Juegan en grupo de personajes sobre la vivencias diaria</b></p> <p>La docente pide a los niños y niñas para jugar de personajes ficticios imitando diversas actividades que realizan.</p> <p>Mediante opiniones mencionan diversas personajes a imitar: Doctor, enfermero, obstetra, ingeniero, albañil, chofer, profesor, campesino agricultor, mecánico, etc.</p> <p>Empiezan a jugar en grupos de diferentes cantidades de acuerdo a su necesidad.</p> 	<p>Pizarra Imágenes Papel boom Colores Lápiz</p>

	<p>Al finalizar las actividades, la docente les hace las siguientes preguntas:</p> <p>¿Fue fácil o difícil el juego?, ¿Cuáles fueron sus dificultades?</p> <p>La docente les recomienda a seguir practicando el juego de personajes en la casa y dibujar sobre lo que corrieron.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>La docente pide sus participaciones sobre lo aprendido en la clase sobre el juego de personajes y sus funciones como también sus responsabilidades de cada uno de ellos en grupo y que cuenten lo que hayan dibujado y al finalizar la docente les felicita mediante abrazos, aplausos y pide seguir participando</p>	<p>Papel boom</p> <p>Lápiz</p> <p>colores</p>

### Sesión de aprendizaje N° 3

**Nombre de la actividad: Jugamos caminata al ritmo del silbato**

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.11. DRE : Huánuco  
 1.12. Ugel : Huamalíes  
 1.13. I.E. : N° 136 Queropata  
 1.14. Edad : 5 años  
 1.15. Temporalización : 30 minutos

#### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo.</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> <li>▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.</li> </ul>

#### III. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Estrategias	Medios/ Materiales/ Recursos
<b>Inicio</b>	La docente conversa con los niños y niñas sobre los acuerdos y normas de convivencia de aula respecto al uso de materiales y recursos a utilizar. Preguntas:	Pizarra Plumones Laminas

	¿Qué les gusta hacer?, ¿Les gustaría jugar?, ¿Caminarían al ritmo del silbato?	
<b>Desarrollo</b>	<p>La docente les invita a los niños y niñas a jugar el juego de la empatía, para ello todos hacen un círculo y sacan un zapato y recogen en medio y se vuelven poner de sus compañeros.</p>  <p>La docente les pide a los niños y niñas a organizarse mediante filas para jugar la caminata al ritmo del silbato.</p> <p>Se alinean de costado.</p> <p>Cada estudiante cuenta con silbato</p> <p>Tres estudiantes tocan el silbato</p> <p>Los demás caminan igualitos mismos pasos</p> <p>Caminan según el ritmo del silbato.</p> <p>Al contar el número tres se desplazan desde sus lugares hacia otro lugar al ritmo del silbato.</p>  	<p>Lamina</p> <p>Pizarra</p> <p>Computadora</p> <p>Imágenes</p> <p>Silbato</p>
<b>Cierre</b>	<p>La docente pide sus participaciones sobre lo aprendido en la clase camino al ritmo del silbato y que cuenten lo que hayan dibujado y al finalizar la docente les felicita mediante abrazos, aplausos y pide seguir participando</p>	<p>Papel boom</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>

## Sesión de aprendizaje N° 4

**Nombre de la actividad: Jugando aprendo hacer algunos objetos de juego**

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.16. DRE : Huánuco  
 1.17. Ugel : Huamalíes  
 1.18. I.E. : N° 136 Queropata  
 1.19. Edad : 5 años  
 1.20. Temporalización : 30 minutos

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo.</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> <li>▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.</li> </ul>

### III. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Estrategias	Medios/ Materiales/ Recursos
<b>Inicio</b>	<p>La docente dialoga con los niños y niñas sobre los acuerdos y normas de convivencia de aula respecto al uso de materiales y recursos a utilizar.</p> <p>Preguntas:</p>	<p>Imágenes Laminas</p>

	<p>¿Desean jugar?, ¿Quieren jugar con los objetos?, ¿Al jugar imaginamos y hacemos algunos objetos de juego?.</p>	
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>La docente les invita a jugar el juego de encuentra un par de medias, para ello los niños y niñas hacen un círculo y uno de ellos buscan el par faltante.</p> <div data-bbox="635 465 1018 667" style="text-align: center;"> <p><b>ENCUENTRA UN PAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coloque artículos de vestir como calcetines, mitones o guantes con diseños y texturas similares sobre una superficie.</li> <li>• Pida al niño que encuentre los pares.</li> <li>• Este juego puede hacerse a diario mientras se viste o mientras ayuda a clasificar la ropa con mamá.</li> </ul>  </div> <p><b>Jugando aprendo hacer algunos objetos de juego</b></p> <p>La docente les indica a los niños y niñas como jugar con los objetos y imaginar para crear algún objeto de juego.</p> <p>En espacio de juego se desplazan jugando y se imaginan como crear algún objeto de juegos.</p> <p>Al jugar en el espacio de juego asimilan su imaginación de cómo crear algún objeto de juego.</p> <p>Lo hacen algún objeto de juego y disfrutan de ello.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<p>Media Guantes Laminas Imágenes Diversos juguetes (objetos)</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p>La docente pide sus participaciones sobre lo aprendido en la clase de imaginación en algún objeto de juego y que cuenten lo que hayan dibujado y al finalizar la docente les felicita mediante abrazos, aplausos y pide seguir participando.</p>	<p>Papel boom Lápiz Borrador Colores Crayolas</p>