

NOMBRE DEL TRABAJO

pasar al turnitin Luz y Carolina.docx

AUTOR

Luz Perez

RECUENTO DE PALABRAS

15172 Words

RECUENTO DE CARACTERES

80299 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

64 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.9MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 30, 2022 2:26 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 30, 2022 2:27 PM GMT-5**● 22% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

16

AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – ICA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” – DE LA REGIÓN ICA



33

“ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL
EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JESÚS REY
DE REYES”

TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACION
PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

AUTORES:

Pariona Ochoa, Carolina Estela <https://orcid.org/0000-0002-8800-5265> Pérez Molina

Luz Esperanza <https://orcid.org/0000-0002-7430-8492>

ASESOR:

Flores Campos, Milagrato Edith ⁶⁸ <https://orcid.org/0000-0002-2319-6507>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Metodología y Didáctica

PROMOCIÓN 2022
CHINCHA –ICA- PERÚ

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema

Con el paso del tiempo y en los diversos países se han venido dando ciertos cambios en la forma de educación que se le otorga a los estudiantes con la finalidad de fortalecer una educación de excelencia, la cual llegue a todos por igual, sin embargo, no siempre se cumple, ya que existen instituciones que no añaden las estrategias lúdicas pertinentes para el logro del desarrollo corporal, siendo el juego una actividad que se encuentra innata en los estudiantes mientras ellos realizan estas actividades al mismo tiempo están aprendiendo y desarrollando paralelamente las capacidades y destrezas, resultando conveniente dar sentido pedagógico a los juegos y evitar la forma de educación tradicional, la cual impide que los niños puedan lograr su desarrollo cognitivo, tal como lo señala Le Boulch (1982) el esquema corporal en infantes supone el conocer todas las partes de forma natural, se encuentre en diversas acciones con su entorno.

A nivel internacional la UNICEF(2018) señala que uno de los elementos claves que se tiene que considerar para desarrollar una pedagogía y educación de calidad es el aprendizaje a través del juego puesto que con ello los infantes obtienen mayores conocimientos y competencias primordiales, sin embargo, no es aplicado en muchos países debido a que se le resta importancia con la creencia que el juego no conlleva al verdadero aprendizaje, es así que se presentan diversos obstáculos para la integración del juego en la educación preescolar como la existencia de planes de estudio en los cual no están incluidos los juegos a pesar de que muchos de los países cuentan con estándares curriculares, tal es el caso que en un estudio realizado a 37 países se constató que el concepto que se tiene acerca del juego solo estaba integrado en una tercera parte de los estándares, ya que en la mayoría de entornos solo se toma en cuenta el aprendizaje basado en la memoria iniciando ello en el hogar donde los padres piensan que el juego resulta ser una actividad que en lugar de proporcionar mejoras es una distracción, no siendo conscientes del papel fundamental del juego en el aprendizaje de los infantes, del mismo modo hay una falta de capacitación a

los docentes para que puedan implementar el juego en sus clases diarias ello sumado a que en muchas ocasiones las clases suelen ser numerosos presentando así dificultades para que se logre fomentar las actividades lúdicas .

Asimismo, se indica que tras las encuestas agrupadas de indicadores múltiples (MICS) llevadas a cabo en el periodo de 2005-2016 se obtuvo como resultado que de 76 países en el mundo solo el 15 % de infantes menores de cinco años disponen de juegos en el hogar, mientras que un 85 % no, siendo ello relevante puesto que las primeras experiencias que tiene un niño con el juego suelen darse en el hogar ya que son los padres quienes en su edad temprana ayudan al infante a conocer el entorno donde se encuentran y lograr su desenvolvimiento en él, siendo necesario que se le estimule de una manera afectuosa primando la comunicación, por lo que el niño gracias a ello aprenderá a conectarse con los demás, sin embargo si esta conexión no ha sido buena con sus padres puede traer consigo un impacto negativo al igual en cuanto a la interactividad receptiva en la que también puede acarrear un retraso, de modo que es indispensable resaltar la presencia de los juegos lúdicos para su desarrollo.

A la par, es importante la estimulación por parte del maestro, sin embargo, según resultados, en 67 países del mundo, el 69% de infantes menores de 5 años no acude a ningún programa de educación preescolar y esto debido a que pertenecen a los sectores más pobres, no brindándoseles la oportunidad por dicha razón (UNICEF ,2017).

En el Perú según el FONDEP (2022) señala que debido a la pandemia los infantes han presentado cuadros de frustración, tristeza, así como ansiedad, puesto que el cambio de que una educación totalmente presencial pase a remoto ha significado un cambio abismal, por lo cual es importante dar prioridad al aspecto socioemocional, un claro ejemplo es la región de PUNO en la cual se viene desarrollando el proyecto educativo “Actívate y diviértete en familia”, cuyo fin es que a través de juegos se creen espacios en los cuales los infantes logren expresar, regular y mejorar sus emociones puesto que al existir ciertas limitaciones en cuanto a las estrategias en el

aspecto metodológico y la poca presencia de las familias los estudiantes no se han podido desarrollar de una manera óptima, por ello es que se da la iniciativa en la cual los menores acompañados con sus padres puedan crear estos espacios recreativos fortaleciendo así su estado de ánimo, mejorando y desarrollando a la vez sus habilidades. De este modo el proyecto a resultado beneficioso según la perspectiva de los docentes ya que de esta manera los niños aprenden a regular y mejorar sus emociones.

Asimismo,¹ según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (2019) señala que el 89,2% de infantes entre 3 a 5 años asistió a alguna institución de educación inicial a nivel nacional, siendo un 88,9 % en el sector urbano y un 90,1 % en el sector rural lo cual supone que un 11,1 % y 9,9 % respectivamente de infantes no reciben educación preescolar adecuada lo cual interfiere en su desarrollo integral.

Es así, que en el plano local, en la I.E.I. 223, “Jesús Rey de Reyes”, se ha constatado que los infantes de 4 años desconocen su esquema corporal y esto es necesario para potenciar cada una de sus habilidades psicomotoras, cognitivas y de asociación afectiva lo cual es logrado a través de actividades lúdicas, las cuales son empleadas para crear actividades significativas que facilitan positivamente que los niños desarrollen sus destrezas en el nivel inicial, puesto que ello permite la interacción con el exterior, percibiendo sus saberes de forma natural y lúdica, de esta manera el infante tiene oportunidades para expresarse con movimientos corporales, ideas y emociones, siendo importante que en la institución los docentes introduzcan las actividades lúdicas en cada una de sus sesiones de aprendizaje.

De tal manera se hace importante responder a la necesidad demandada por los infantes⁸⁸ de la institución educativa, “Jesús Rey De Reyes”, en cuanto a la falta de actividades recreativas, puesto que su ausencia generará dificultades, para su desarrollo educativo.

20 1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo del esquema corporal en niños de 4 años en la I.E.I. 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022?

31 1.2.2. Problemas específicos

P.E.1: ¿Qué relación existe entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en niños de 4 años en la I.E.I. N° 223, “Jesús Rey de Reyes” Pueblo Nuevo, 2022?

P.E.2: ¿Qué relación existe entre actividades lúdicas y autonomía en niños de 4 años en la I.E.I. N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022?

P.E.3: ¿Qué relación existe entre actividades lúdicas y representaciones gráfico plástica en niños de 4 años en la I.E.I. I.E.I. N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022?

1.3. Formulación de Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo del esquema corporal en niños de 4 años en la I.E.I. N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

8 1.3.2. Objetivos específicos

O.E.1: Determinar la relación que existe entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en niños de 4 años en la I.E.I. N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

O.E.2: Determinar la relación que existen entre actividades lúdicas y autonomía en niños de 4 años en la I.E.I. N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

O.E.3: Determinar la relación que existen entre actividades lúdicas y representaciones gráfico plástica en niños de 4 años en la I.E.I. N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

11 1.4. Justificación de la Investigación

Esta investigación se justifica a nivel teórico, habiéndose procedido con la recolección de estudios que implican teorías que hacen posible la concreción y comprensión de las relaciones de las variables del presente trabajo; actividades lúdicas y esquema corporal, determinando de manera cuidadosa todas las fuentes y referencias bibliográficas los cuales enriquecerán las bases teóricas de cada una de las variables además de aportar en el conocimiento con nuevos conceptos teóricos.

A nivel metodológico la investigación respeta cada uno de los parámetros de las investigaciones científicas, además de proseguir con los cánones científicos adecuados, aportando con la construcción del instrumento de recojo de datos como es el de los juegos lúdicos, el mismo que será verificado por los eruditos en el tema, y pasará por la confiabilidad estadística adecuada al igual que el instrumento de esquema corporal, de este modo dichos instrumentos servirán para que sean utilizados en futuras investigaciones, contribuyendo al recojo adecuado de información.

A nivel práctico, la indagación nos favorece en hallar las correlaciones de ambas variables, y sirve como referencia para que el centro educativo pueda tener conocimiento acerca de la realidad en la que se encuentra en cuanto al nivel de aplicación de juegos lúdicos para fortalecer el esquema corporal, además servirá para que en base a ello el equipo directivo de la institución tome las medidas adecuadas para las mejoras respectivas.

2.2. MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

Antecedentes Internacionales

En los trabajos internacionales se tiene el producido por Zamorano, et al., (2022) en EE. UU, el propósito del estudio fue conocer los niveles de aprendizaje lúdico de los juegos motores en Educación Infantil, el estudio fue cualitativo de nivel básico, obteniendo que los infantes hacen uso del juego motor como una herramienta de socialización, logrando altos niveles de atención durante el juego y desarrollando la capacidad de expresar sus afectos internos, llegando a la conclusión que el área de Educación Física se considera una de las áreas determinantes en el aprendizaje lúdico y del bienestar de los niños, obteniendo además de juegos y actividades divertidas, objetivos relacionados con el estado de ánimo, la vivencia de experiencias vitales, el fomento de la curiosidad y la creatividad como parte del desarrollo infantil.

Asimismo, el trabajo realizado por Ha, (2022) el propósito del estudio fue revisar el juego de simulación y su impacto con la asociación del lenguaje de los niños, el estudio fue cualitativo de nivel básico, obteniendo como resultado la existencia de una relación significativa entre juego de simulación y el lenguaje empleados por los niños ya que durante el juego de simulación, los niños practican y muestran una competencia avanzada en el uso de ciertos actos de habla que son apropiados en diferentes contextos, llegando a la conclusión que el juego de simulación está conectado con la diversidad semántica y la evolución de la comunicación semántica de los menores, además el desarrollo del uso de la sintaxis y la combinación de las palabras de una manera creativa satisface las necesidades de la fantasía.

Además, tenemos el trabajo realizado por Torres, et al., (2021) el cual tuvo el propósito de comprender si y cómo las tecnologías de juego físico-digital promueven un comportamiento relevante para el desarrollo (relacionado con habilidades transferibles y actividad física) en niños de 0 a 12 años con un desarrollo típico, el estudio fue cualitativo de nivel básico,

obteniendo como resultado que las nuevas tecnologías de juego interactivo podrían tener un efecto positivo en el comportamiento fundamental en la evolución de los niños, concluyendo que la interactividad del juego promueve diferentes comportamientos, como el autocontrol para las decisiones, colaboración, para la solución de los problemas con la ayuda de la actividad física.

Prendes, (2021) en Ecuador, el propósito de su investigación fue concretar cómo todas las actividades lúdicas contribuyen en la evolución de la motricidad gruesa en infantes de un centro de estudios, el estudio fue cuantitativo de nivel descriptivo, obteniendo como resultado que el 50% de los docentes aplican el juego dentro de sus clases mientras que otro 50% no, además de encontrarse que un 43% de participantes que dan a conocer lo imprescindible de los juegos en el aprendizaje, llegando a la conclusión que el aumento de la motricidad gruesa se ve favorecida siempre y cuando sean aplicadas las actividades lúdicas.

Como se ha tratado anteriormente, el progreso de los niños va aumentando según las actividades que este participa o aplica, en ese sentido, diversos autores aconsejan el uso del juego o actividades lúdicas para potenciar dicho desarrollo mejorando así sus habilidades tanto sociales como personales.

Riera (2021), en Ecuador, en su investigación plantea determinar cuál es la incidencia del juego en el progreso corporal en los niños del subnivel II, su estudio fue de tipo descriptivo, aplicando un cuestionario como instrumento para recolectar información de los docentes en la cual se obtuvo que el 67% de docentes no desarrollan juegos lúdicos mientras que solo un 33% si, concluyéndose de tal modo que es importante el desarrollo de la expresión corporal puesto que resulta ser un recurso para que la conducta, personalidad y capacidad del menor se desarrolle.

De acuerdo al estudio del autor es importante analizar que, si bien un porcentaje de docentes aplica actividades y juegos, aún existen docentes que no lo hacen, por ello es necesario realizar diferentes talleres donde los

docentes puedan actualizar sus prácticas y aplicar estrategias efectivas para el beneficio del educando.

Ticona (2021), en Bolivia, en su tesis tuvo como fin determinar cómo las actividades lúdicas desarrollan capacidades psicomotoras, lenguaje oral y escrito en los infantes con síndrome de Down, la investigación corresponde a una investigación mixta utilizándose datos tanto cuantitativos y cualitativos, se aplicó un pre test de primera y segunda infancia así como el test de Boehm mediante el cual se obtuvieron resultados positivos en cuanto a la psicomotricidad, llegando de esta manera a la conclusión que las actividades lúdicas contribuyen a la psicomotricidad y lenguaje en los niños con síndrome de Down.

Las diversas actividades que existen en la actualidad mantienen diferentes propósitos en el desarrollo, algunas ayudan al desarrollo del habla, otras a la expresión, otras a socializar, por lo tanto, se deberían aplicar en la educación adecuando a la situación que presenten los estudiantes.

León & Moreno (2020), en Colombia, en su estudio tuvo por objeto promover la implementación de actividades lúdicas participativas en espacios cotidianos que apoyen la evolución corporal de los infantes de 3 a 5 años, para lo cual se realizó la sistematización adecuada de experiencias pedagógicas, en la cual se dan a evidenciar el proceso de desarrollo corporal que llegan los menores con todos los movimientos que se realizan, esto mediante la aplicación de una prueba diagnóstica de modo que se llegó a la conclusión que es de suma importancia contribuir con una propuesta pedagógica la cual ayude a que los infantes potencialicen sus habilidades psicomotoras.

Los niños en las escuelas viven una serie de experiencias que les ayudan a la creación de nuevas habilidades, dentro de esas experiencias están las actividades lúdicas estas formas parte de la pedagogía del docente por lo cual es de gran importancia que se apliquen bajo los recursos disponibles donde los niños puedan recibir información y tener un óptimo desarrollo.

También hacemos referencia al trabajo realizado por Bidakowska, Laverty y Ramchandani, (2020) el cual tuvo el propósito de caracterizar la naturaleza y el impacto potencial del juego entre padre e hijo, el estudio fue cualitativo de nivel descriptivo, obteniendo como resultado que de los 436 estudios, 78 sugieren que el juego de los padres en los primeros años contribuye de forma positiva en lo social, emocional y cognitivos de los menores, llegando a la conclusión que para fomentar este potencial, es necesario desarrollar políticas para facilitar y apoyar a los padres, así como a las madres, en el desarrollo de interacciones más positivas y divertidas con sus bebés.

Del mismo modo tenemos el trabajo realizado por Viana y Amaral, (2019) en Brasil, el propósito de este estudio fue dar a conocer los resultados de los usos de las actividades psicomotoras frente a la demora del desarrollo neuropsicomotor de los niños, dicho estudio fue cualitativo de nivel descriptivo, obteniendo como resultado que de los 33 artículos elegidos 7 concuerdan que la psicomotricidad contribuyo positivamente en la evolución de los niños, llegando a la conclusión de que a pesar de los diversos protocolos desarrollados, el aporte ⁶⁷ de la intervención psicomotora sistematizada dio resultados positivos en el proceso de evolutivo neuro psicomotor en la infancia y representa una estrategia fundamental para la recuperación y prevención de los atraso de la evolución infantil.

Ferrufino et al. (2019) en Nicaragua, en su pesquisa tuvo como fin encontrar aquellas características tanto físicas como sociodemográficas para la evolución motriz ¹ en los niños de II nivel de educación inicial de la IE San Carlos, la investigación que se desarrollara es de tipo cuantitativo, para lo cual se trabajó con una muestra estadística de 15 estudiantes, determinando que las características físicas de los infantes son un factor importante para el desarrollo tanto de su personalidad como de sus capacidades físicas puesto que ello además repercutirá en su salud y en la manera en cómo se relación con su entorno.

Existen un sin número de elementos que intervienen en el desarrollo del infante puesto que cada niño (a) son diferente actúan de forma distinta

piensa de forma distinta, por lo tanto, es importante conocer cuales factores estarían afectando de manera positiva o negativa en el educando para así ser más preciso en las actividades que se realizan y obtener mejores resultados en su desarrollo.

Antecedentes Nacionales

Se tiene el trabajo elaborado por Santiago, (2022) en Perú, el cual tuvo como propósito ² demostrar la influencia de estrategias psicopedagógicas en el desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial William Thomson, Ayacucho 2020, el estudio fue cuantitativo y de nivel explicativo, obteniendo como resultado en la variable Inicio un 21.1% en el Proceso el 36.8% y en Logro el 42.1%, ¹⁹ llegando a la conclusión de que existe una evolución positiva en el esquema corporal del cuerpo, tomando como pilar fundamental el espacio gestual, así como el conocimiento del cuerpo humano, de las mismas formas ² concluye que las estrategias psicopedagógicas influyen directamente en desarrollo corporal de los niños y de las niñas del colegio Inicial William Thomson, Ayacucho 2020.

Gamarra, et al, (2020) en Perú, el objeto de esta investigación fue desarrollar las habilidades de expresión oral y habilidades ⁵⁷ en niños de 4 años de edad, en educación inicial, el estudio fue cualitativo de nivel descriptivo, obteniendo como resultado la solución a la problemática mediante la aplicación del plan de acción, logrando un aumento significativo en el nivel de expresión, llegando a la conclusión que las habilidades ayudaron a los niños a lograr una mejor comunicación oral como habilidades y destrezas para expresarse, pronunciar palabras, desarrollar fonología, sintaxis, semántica, hablar, escuchar, autoexpresión y aprendizaje.

El trabajo realizado por Sangama, (2021) en Perú, el propósito del estudio fue ubicar ² el nivel de desarrollo de conocimiento del esquema corporal de los niños de 5 años del Asentamiento Humano, ² el estudio fue cuantitativo de nivel descriptivo, con diseño no experimental, obteniendo resultado ⁸⁶ un nivel de conocimiento en riesgo de 73.3%, en percepción global del cuerpo un 100.0% de retraso, ³ 50% en la toma de conocimiento del

espacio gestual y en riesgo y conocimiento del cuerpo un 60.0%, llegando a la conclusión de que el nivel de conocimiento en los niños de 5 años sobre la evolución del esquema corporal está en riesgo.

El trabajo realizado por Vásquez, (2021) en Perú, tuvo como propósito proponer desarrollo de actividades motrices en el esquema corporal en los niños de cuatro años, el estudio fue cualitativo de nivel básico, obteniendo como resultado que las actividades motrices ponen en práctica las capacidades motrices que permitan el estudio del conocimiento del cuerpo, iniciando con sus partes, así como las posibilidades de movimiento, el equilibrio en el cuerpo, y la coordinación sistemática y progresiva, que en resumen da como producto la formación del esquema corporal, llegando a la conclusión del autoconocimiento corpóreo englobando la percepción que cada niño tiene de su cuerpo y que el medio para enriquecerlo, es la actividad motriz en un contexto natural, coadyuvado por los materiales y un acompañamiento adecuado para cada estudiante.

Duran & Tinta (2021), en Puno, en su tesis tuvo como objeto primordial hallar en qué medida la actividad psicomotriz resulta ser eficaz para lograr la evolución del esquema corporal de una I.E en Puno, esta investigación fue de tipo experimental utilizándose una muestra de 22 infantes, hallando como resultado logros significativos después de aplicado el experimento en un 94,4 % a diferencia de la aplicada en un inicio que fue de 91.7%, corroborando así que las actividades psicomotrices resultan eficaces para mejorar el esquema corporal, de la misma manera, la prueba t es= 3,461 y nivel de significancia de $\alpha = 0.000$ corroboran los resultados.

Los niños viven en cada edad un proceso diferente donde van aprendiendo acerca de ellos mismos y de su entorno, por lo tanto, el docente es de gran ayuda al igual que sus padres en brindarle herramientas para que este proceso sea bueno como actividades psicomotrices.

Quito (2021), en Lima, en su investigación, tuvo como propósito hallar la asociación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, dicha investigación fue de forma básico, no experimental, correlacional,

utilizándose una muestra de 80 menores entre 3 y 5 años de edad, obteniendo resultados con un valor p de 0,000, evidenciando que hay una ¹relación entre las variables estudiadas, además de encontrar relación de la variable actividad lúdica ¹con las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, de tal manera se concluye que es relevante promover las actividades lúdicas en los centros de estudio ya que ello apoya a la formación integral de los menores para la evolución de sus capacidades.

Existen diferentes ⁸³actividades que se pueden aplicar para el desarrollo del niño, estas deben ir seleccionadas por la edad y por otros factores influyentes debido a que cada etapa en ellos mantiene un nivel distinto de aprendizaje.

Castro & Maygua (2021) , en Puno, en su tesis, presentan como objeto determinar de qué manera los juegos inciden ²en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, del colegio de Puno, el estudio ³⁹corresponde a un diseño pre experimental de un solo grupo con pre y post prueba, ejecutándose 20 talleres, obteniendo como resultado tras ⁸⁴aplicación de la prueba estadística "T"-Student una T calculada de 5.814 y la T tabulada de 2,056, aceptándose la hipótesis de investigación señalando de esta manera que el desarrollo psicomotor de los niños se logrará debido a la influencia de los juegos tradicionales , tanto en su lenguaje , coordinación y motricidad.

Los juegos tradicionales son un recurso de gran ayuda cuando se desean realizar actividades en los niños debido a que estos no solo los practican en la institución sino también en sus casas lo que reforzara lo aprendido.

Asimismo, el trabajo realizado por León, (2019) en Perú, ⁷¹el propósito del estudio fue demostrar ²en qué medida el uso de los juegos desarrolla el esquema corporal en los niños y las niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa de Inicial, N° 0414 de Tocache, San Martín, 2019, este estudio fue cuantitativo, aplicando un diseño de investigación pre experimental, obteniendo como resultado luego de la aplicación de lo lúdico como una estrategia a través de 15 sesiones de aprendizaje ²que el 69,82%

de los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial donde se obtuvo en el esquema corporal, demostrando un desarrollo del 41,48%, llegando a la conclusión que el juego como estrategia ayuda en la mejora de la evolución del esquema corporal de los niños.

Sullòn (2019), en Piura, en su tesis, tuvo como fin generar la inteligencia corporal-kinestésica en los menores de un centro educativo de nivel inicial para lo cual se empleó una muestra de 27 niños entre 3, 4 y 5 años, suministrándoles un instrumento en el pre, así como en el pos test además de utilizar un cuaderno de campo. Se obtuvo como resultados que se logró evolucionar la inteligencia Corporal Kinestésica gracias a el desarrollo de los juegos lúdicos, en la cual el 83% de los niños se situaron en un nivel bueno y un 17% en el nivel regular.

El desarrollo de la inteligencia en los niños va aumentando a medida de las actividades que este realiza, de acuerdo al autor, mediante la aplicación de las actividades lúdicas se lograron resultados favorables en la evolución de la inteligencia Corporal Kinestésica por ello es de gran ayuda que los docentes puedan aplicar dichas actividades.

Lozano (2018), en Huancavelica, quien en su estudio propuso como fin describir la manera en que las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los menores de 4 años, la investigación fue de diseño descriptivo, para lo cual se aplicaron 10 actividades lúdicas llegando a la conclusión, tras su aplicación, que los infantes presentan mejoras en cuanto a sus estados emocionales, propiciando momentos de diversión, desarrollando así habilidades motrices básicas y específicas, fomentando además su creatividad, relajación y concentración.

Tanto la motricidad fina como la gruesa son aspectos esenciales a desarrollar en los pequeños, de esta forma los docentes deben direccionar las actividades a ese propósito.

2. 1. Bases teóricas científicas

En relación a las teorías, las actividades lúdicas se sustentan en la teoría del juego de Piaget (1945) en la cual nos da a conocer sobre las múltiples formas de que las variables aplicadas en el juego es consecuencia de las modificaciones en sus estructuras intelectuales, siendo además el juego un reflejo de ellas , distinguiendo ciertas categorías, tales como los juegos funcionales , simbólicos y de reglas , de tal manera se refiere a que el juego es parte de la inteligencia del infante quien va asimilando la realidad de acuerdo a cada etapa, así mismo se tiene la Teoría sociocultural del juego (Vygotzky, 1933; Elkonin, 1980) en la cual el autor indica que es la imaginación del niño que conlleva a crear situaciones ficticias donde está siempre por encima de su edad real en la cual proyecta actividades adultas de acuerdo a su cultura. (Gallardo & Gallardo, 2018)

En cuanto al esquema corporal se tiene la teoría de teoría de Maurice Merleau-Ponty quien señala que este es un sistema compuesto por equivalencias Inter sensoriales las cuales van a manejarse como un todo , y por la cual se logra interpretar las conductas que observó del exterior para imitarlas con el cuerpo, de tal manera el cuerpo viene a ser un circuito por el cual se puede ser sujeto y a la vez objeto de percepción, de tal manera esta teoría no solo abre nuestro cuerpo hacia fuera sui también nos dirige a entenderlo como interconexiones de funciones que son recogidas unas a otras . (Buffone, 2019).

Variable 1: Actividades Lúdicas

Dentro de las definiciones de la variable actividades lúdicas tenemos a Dinello (2007) quien señala que la lúdica concibe nuevas formas de transformar la percepción de la realidad, trayendo consigo nuevos procesos en cuanto a conocimientos, creatividad y relaciones emocionales. Es una cualidad que va a favorecer la creatividad teniendo como característica principal el poder modificar las perspectivas, produciendo emociones positivas y placenteras.

Vygotsky (1966) precisa que son un motor que da lugar al desarrollo, resultando ser un conjunto de acciones importantes a nivel social.

Aucouturier (2004) hace referencia a las actividades lúdicas como las rutas que se deben seguir para lograr el placer hacer y pensar posicionando al infante en un contexto en el cual logra un tipo de experiencia emocional gratificante descubriendo y alcanzando incorporar conocimiento tanto su propio cuerpo, el espacio y el tiempo, de tal modo el niño no dispone del juego como una actividad preponderante puesto que su tiempo esta absorbido por sus ganas de buscar soluciones a situaciones cotidianas y no imaginativas, siendo así las actividades lúdicas el motor que posibilite al infante llegar a valerse por sí mismo.

Martínez (2005) indica que los juegos van a conceder que el infante se desarrolle íntegramente, permitiendo desarrollarse y crecer interiormente , encontrando el disfrute y la armonía con su entorno y consigo mismo, de tal forma el niño logra a través del juego tener conocimiento acerca de las normativas , los valores y formas de actuar lo cual mantiene viva su curiosidad, de tal manera es a través de ello como el niño disfruta jugando pero a la misma vez aprendiendo ya que explora su exterior descubriendo cada vez más cosas, incentivándolo así a lograr valerse por sí mismo y formar su carácter , en tal sentido el niño se recrea pero también aprende.

Ortiz (2005) señala que esta representa una forma de recrearse con la cual a través de la participación se desarrollan capacidades, de tal manera que a la par los infantes aprenderán y se distraerán viviendo así una experiencia completamente diferente y feliz, en ese sentido el juego representa un cumulo de actividades que pueden o no poseer reglas pero que van a posibilitar a los niños interactuar con sus semejantes inculcando y promoviendo a la par los valores, logrando así aprendizajes de gran relevancia a través de los juegos.

Piaget (1962), señala que las actividades lúdicas o juegos son pieza fundamental en los juegos del infante porque en su representación de la realidad ayudan a su asimilación favorable, ya sea funcional o reproductiva

en cada una de las determinadas etapas evolutivas de las personas, de tal modo que el niño al no poder interactuar tiene que jugar y a raíz de la falta de información para procesarla crea la suya a medida que van adquiriendo conocimientos, de este modo, el juego representa una de las actividades más placenteras que el individuo puede llegar a experimentar desde una etapa inicial, formando así aprendizajes significativos y adquiriendo a la vez conocimientos, habilidades y destrezas.

Asimismo señala que existen diversas formas de juego las cuales dominan el desarrollo de un niño siendo el resultado directo de cambios en las estructuras mentales sincrónicas, contribuyendo a la formación de nuevas estructuras mentales para adaptarse eficazmente al entorno, siendo necesario en primera instancia que el niño se balancee entre lugares obligándolo a reorganizarlos de esta manera independientemente de las características muy específicas de cada objeto, el niño distorsiona su realidad a favor de su interna organización. La principal función de este conjunto de ejercicios es mejorar los patrones de movimiento y la coordinación en la medida que se logran. (Piaget, 1946)

Características de las actividades lúdicas

Casanova (2012) indica que el juego está definido de diversas maneras las cuales coinciden con que este es una actividad que genera placer y que a lo largo de los tiempos ha tomado diferentes sentidos transformándose de la misma manera en la que la sociedad se transforma, siendo vista así como el conjunto de acciones o la acción que va a generar que el niño sienta alegría y se divierta disfrutando del momento y de lo que está realizando, y a pesar de que los juegos puedan contar con ciertas reglas no dejará de ser placentero puesto que los niños al mismo ritmo que juegan también aprenden.

Es así que se indica las respectivas características:

- **Es placentero;** ante todo debe de provocar un gusto a la persona que lo utiliza y no causando síntomas de desilusión

- **Es natural y motivadora;** es una acción motivadora, por lo tanto, se facilita ser original.
- **Es liberador,** representa un movimiento independiente.
- **Es mundo aparte;** ubicando al niño/a en un universo paralelo, en lo referente a la utilización a su imaginación.
- **Es creador;** es positivo en el progreso de la imaginación y naturalidad.
- **Es expresivo;** pues la expresión es favorable por la cual se manifiestan las emociones, y las actuaciones.
- **Es socializador;** fomentando la cooperación, y el entendimiento y trabajo en equipo.

Las características señaladas permiten un mejor desenvolvimiento en el infante las cuales están orientadas a fortalecer sus aprendizajes y su desarrollo personal.

Beneficios de las actividades lúdicas

Moreano (2016) indica que el juego desarrolla el crecimiento del desarrollo infantil presentando los siguientes beneficios;

- Fortalece las habilidades cognitivas y sociales, tales como el sentimiento, pensamiento y acción.
- Mejora la comunicación de sus pensamientos, sentimientos o evidencias.
- Consolida relaciones con sus pares, los infantes, al reinventarse con sus compañeros, comparten y establecen habilidades socioemocionales, permitiendo la interacción entre ellos.
- Mejora los procesos de aprendizaje, sirviendo además como soporte para sus destrezas cognitivas, sociales comunicativas y madurativas

Es importante involucrar a los adultos con los niños lo cual es importante al realizar una actividad divertida. Las actividades lúdicas forman parte del desarrollo motor del alumno, que es la base para la adquisición de nuevas formas de aprendizaje.

Las actividades lúdicas como principal motor de desarrollo

Desde un inicio a los niños se les incentiva a jugar, de tal forma que los primeros años de su vida sean felices y se sienta amado. Navarro (2005) indica que cada juego debe analizarse desde su propia perspectiva, los niños jugando aprenden a tener una mayor independencia ya que, aprenden a reconocer el apoyo e interactúan con la sociedad. Por lo cual las actividades que desarrollan los niños son muy importantes pudiendo ser detectadas y digitalizadas por el juego, logrando así la satisfacción de lo que se hace. En muchos casos, es importante determinar un espacio y una hora adecuada para desarrollar estas actividades, permitiendo la interacción del cuerpo y lo que le rodea siendo una experiencia agradable y divertida.

Por su parte Fernández (2006) menciona que el juego promueve el desarrollo integrado de los individuos. Los psicólogos pueden ampliar el partido como una carencia importante que necesita ser satisfecha y jugar un papel importante con respecto a la conciencia, el desarrollo emocional y social. Se pueden hacer diferentes juegos. Hay parámetros en los que tiene que lograr la gravedad necesaria que no permite que los niños dejen de disfrutar del juego, ni una causa aburrida, que es divertida y entretenimiento. Todos los niños consideran que cuando juegan les permite relacionarse con su entorno para interactuar fácilmente con los demás teniendo en cuenta todo aquello que sean capaces de asimilar a través del juego. Los materiales utilizados pueden ser obtenidos con facilidad sin incurrir en gastos mayores al igual que el espacio puede ser diverso teniendo en cuenta que sea un espacio donde se puedan utilizar los materiales y permita la exploración del infante.

Dimensiones de la variable: Actividades lúdicas

Del mismo modo Piaget indica que los juegos o actividades lúdicas se clasifican de la siguiente manera:

Juego Funcional

Según Piaget (1962) el juego funcional comprende todas las acciones que el menor realiza, con la finalidad de poder buscar diversos objetos, respondiendo así a los estímulos externos que reciben, del mismo modo se genera en el infante la coordinación motriz y el desarrollo sensorial, tanto gruesa como fina, la duración del objeto, así como la oportunidad de poder llegar a observar la causa - efecto. Estas acciones pueden llevarse a cabo ya sea con la utilización de objetos o sin ellos, de modo que los juegos pueden darse con el cuerpo, con objetos o con otras personas, evolucionando en razón de que el infante vaya apoderándose de diversas capacidades.

Juego de reglas

Le dan al infante la posibilidad de comenzar con el pensamiento lógico y estratégico. Ocurre entre las edades de cinco y seis años. El juego de reglas, es una actividad lúdica donde se aplica la socialización. Según Piaget, es la mezcla entre lo sensorio motor (carreras, canicas, bolos) o intelectuales (naipes, damas), Con la competencia entre los participantes, siempre en los parámetros de las reglas, regulado por el código que se transmitirá de generación en generación o por acuerdos entre los participantes. Constituyendo el juego como la oportunidad de mejorar el autocontrol de los niños. Así mismo en la aplicación del juego cuando un jugador comete algún error en sus palabras o gestos, es corregido por el grupo inmediatamente, donde el juego ayudara al niño las reglas, así como aprobar y respetar los acuerdos.

Juego simbólico

Centrado en el entorno que representa un objeto, evento o escena, siendo a través de ello que los menores pueden socializarse dando solución a los conflictos internos y ayudando a una mejor aceptación del mismo. Es típico de dos a cuatro años. Se considera un evento consciente libremente conducido "como si, siendo realista e involucre plenamente a los participantes para que realicen una actividad durante un período de tiempo

específico, mediante el cual se establecen reglas abiertas a la imaginación. En la inteligencia del niño el juego forma un papel importante pues representa la captación de la realidad, según la etapa del niño en la que está evolucionando, entre los más principales de los beneficios se encuentra, la producción de placer, creando sensaciones y emociones de felicidad y de disfrute, estar bien anímicamente son aspectos fundamentales para generar una situación placentera, así también cuanto más complejo se van haciendo los juegos, mayor será la interacción y también mayor será la alegría y placer, ayudando al niño a desarrollar sus actitudes sensorias motoras. En el juego simbólico la capacidad de simbolizar, se entiende como crear situaciones de carácter mental y combinarlos con los hechos de la realidad. Gonzales (2020).

Variable 2: Esquema corporal

Dentro de las definiciones, Le Boulch (1982) indica que es el conocimiento inmediato, así como continuo que tenemos sobre nuestro cuerpo en quietud o movimiento, encontrándose relacionado con sus diversas partes y especialmente en relación con lo que nos rodea.

Wallon (1976) por su parte señala que el esquema corporal es obtenido de acuerdo a las interacciones que se producen entre el individuo y su medio pasando también por las mismas etapas del desarrollo que pasa un infante.

Para Yuste et al. (2011) es una necesidad la cual va a construirse según el requerimiento de la actividad, representando el resultado y el ajuste existente entre la relación del infante y el medio.

Pérez (2005) citado en (Taípe, 2019) señala que es el conocimiento que cada individuo posee acerca de su cuerpo ya sea cuando está en descansado o movimiento, en relación con las diferentes partes de su cuerpo y del espacio y todo objeto que lo rodea.

De acuerdo a Bryant J. Cratty y Theresa Sams (1968) citado en Farfán & Portocarrero (2020) señalan que el esquema corporal es la

identificación y reconocimiento que se tiene de su cuerpo, a través de diversas actividades.

Importancia del esquema corporal

Según Méndez (2006), es sustancial que los niños aprendan a distinguir su cuerpo y las partes que lo compone, así como las funciones de cada una de ellas, permitiendo de esta manera una relación de sí, con lo que le rodea facilitando además su orientación en el espacio, lo cual está enteramente ligado al esquema corporal. El niño tiene la capacidad de reconocer y localizar todas las partes del cuerpo, puesto que desarrollará su sistema cognitivo, siendo capaz de funcionar en el entorno escolar y en la sociedad.

Asimismo, el MINEDU (2016) señala que el esquema corporal posee importancia pedagógica en los infantes permitiendo la coordinación de su mente y cuerpo siendo relevante considerarlo como un medio de aprendizaje ya que tanto como cuerpo, emoción y aprendizajes se encuentran interrelacionados, siendo importante de este modo que se promuevan en los centros de estudio espacios de juego en donde se permita la exploración libre a través de su vía corporal y motriz.

De esta manera tal como lo señala Taipe (2019) el esquema corporal resulta ser importante pedagógicamente puesto que se desarrolla en las siguientes áreas:

Área motora: Permite el desarrollo del tono muscular, la coordinación dinámica general, el equilibrio, la lateralidad, la coordinación viso motriz, y la disociación de movimientos.

Área cognitiva: Desarrolla la capacidad que se tiene del cuerpo, los objetos, el tiempo, el espacio y la capacidad de representación.

Área socio afectiva: Se desarrolla la relación de apego, la autoestima y seguridad, el auto concepto, el reconocimiento de emociones, la aceptación, el respeto de la ley y el lenguaje.

Estructuración del esquema corporal

Terán (2008) citado en (Benavides, 2016) afirma que la estructura del fenotipo se puede conseguir de forma paulatina en función a como se encuentre desarrollado el sistema nervioso relacionándose con él mediante los sentidos y movimiento.

La estructura logra que el infante adquiera conocimientos sobre cada parte de su cuerpo realizando una actividad motora y tonificante. La actividad tonal del cuerpo alcanza a indagar en dos estados:

- **En repaso:** Cuando el ajuste del cuerpo muestra resistencia y relajación según la posición de los músculos, como se aplica en las manifestaciones intelectuales o espirituales que recuerda o las circunstancias extremas que se le ocurren y están experimentando en dicho momento.
- **En movimiento:** Los ritmos musculares se relajan con las acciones que realizamos como: caminar, correr, saltar, bailar, etc., exhibiendo una variedad de tensión específica muscular.

De tal forma Taboada (2012) citado Mamani et al. (2019) señalan que la estructuración adecuada del esquema corporal va ayudar a desarrollar tanto la inteligencia y el conocimiento y la personalidad que poseen la persona y de los objetos que lo rodean, sin embargo, si la estructura resulta ser inadecuada esta traerá consigo problemas tanto personales, como en el ámbito escolar y social.

Dimensiones de la variable esquema corporal

Habilidades Motrices Básicas.

Luna et al. (2020) señala que las habilidades motrices corresponden a todas aquellas acciones que van a involucrar el movimiento de los diversos músculos del cuerpo desde edades muy tempranas, de modo que mientras antes estas se lleven a cabo pueden ser mejor potenciadas evolucionando y fortaleciéndose posteriormente a través de los juegos o los ejercicios. Igualmente, Rondón et al. (2019) sostiene que es todo movimiento que realiza el cuerpo con la intención de ejecutar adecuadamente un gesto deseado de forma precisa, en un tiempo corto y utilizando un mínimo de energía, asimismo permite que la persona pueda relacionarse con su entorno a través de desplazamientos en el cual involucra todo el cuerpo (practica global), así como relacionarse a través de la manipulación de objetos (practica fina).

Autonomía

Según Sánchez (2018) la autonomía es la capacidad que poseen los infantes para poder desarrollar sus actividades en la vida diaria por si solos, lo cual implica además tomar las acciones necesarias para la resolución de los problemas, asimismo se señala que este es una concepción global, así como permanente que afecta en todos los momentos de la vida diaria, puesto que en el momento del nacimiento el niño es un ser indefenso pero en el transcurso de la etapa de maduración ganará autonomía logrando depender cada vez menos de los demás. De igual forma Lip Licham (2022) señala que la autonomía representa el derecho y la capacidad más relevante que un ser humano puede poseer ya que va a permitir que este sea autentico, libre, fomentando su crecimiento en un

entorno donde haya el respeto por las personas y las normas de convivencia, de modo que resulta de suma importancia desarrollar la autonomía desde los primeros años del infante haciendo uso de los juegos como herramienta para su desarrollo.

Representaciones Grafico Plásticos

Medrano (2020) señala que las representaciones grafico plásticos corresponden a las actividades lúdicas que van a lograr que el infante goce creando de una forma libre, dejándose llevar por su creatividad e imaginación utilizando variedad de materiales para ello. De este modo tales actividades serán de gran provecho en el proceso de aprendizaje, ya que los niños van a poder desarrollar sus aprendizajes de una manera mucho más autónoma y significativa, además estas actividades van a ayudar en lo que respecta a la dimensión motora del niño y a la vez abrirán espacios donde el infante pueda interactuar, expresándose libremente, perfeccionando así su apreciación artística y desarrollando su manera de socializar y expresarse así como la imaginación, creando confianza y elevando su autoestima.

23 2. 2. Formulación de hipótesis

2. 2.1 Hipótesis General

Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo del esquema corporal en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo,2022.

6 2.2.2 Hipótesis específicas

22 Hipótesis específica 1

Existe una relación significativa entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

Hipótesis nula

7 No existe una relación significativa entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo,2022.

Hipótesis específica 2

1 Existe una relación significativa entre actividades lúdicas y autonomía en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo,2022.

Hipótesis nula

7 No existe una relación significativa entre actividades lúdicas y autonomía en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

Hipótesis específica 3

48 Existe una relación significativa entre actividades lúdicas y representaciones gráfico plástica de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo,2022.

Hipótesis nula

27 No existe una relación significativa entre actividades lúdicas y representaciones gráfico plástica de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo,2022.

2.3 Operacionalización de variables.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento	Escala de Medición
Actividades Lúdicas	Piaget (1946) señala que son diversas formas de juego los cuales dominan el desarrollo del infante, siendo el resultado directo de cambios en las estructuras mentales sincrónicas, contribuyendo a la formación de nuevas estructuras mentales para adaptarse eficazmente al entorno.	<p>Las actividades lúdicas son los juegos objetos a un fin lúdico.</p> <p>Son los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos que evalúa 3 dimensiones:</p> <p>Juego funcional o ejercicio</p> <p>-Juego de reglas y</p> <p>-Juego simbólico</p>	<p>Juego funcional</p> <p>Juego de reglas</p> <p>Juego simbólico</p>	<p>Asume funciones</p> <p>Describe características</p> <p>Reconoce funciones.</p> <p>Respeto los espacios de juego.</p> <p>Compartir materiales.</p> <p>Escucha indicaciones.</p> <p>Crea juegos.</p> <p>Organiza juegos participativos.</p> <p>Representa personajes.</p>	<p>1,2,3,4,5,6,</p> <p>7,8,9,10,11,12</p> <p>13,14,15,16,17,18,19,20</p>	Cuestionario	<p>Ordinal</p> <p>Nunca (1)</p> <p>Casi siempre (2)</p> <p>Siempre (3)</p>

41 Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento	Escala de Medición
ESQUEMA CORPORAL	De acuerdo a Taipei (2019) indica que el ¹² esquema corporal hace referencia a la estructura externa y visible del cuerpo humano, es decir la imagen que poseemos sobre el cuerpo y sus diversas partes, además de los movimientos que se pueden llegar a realizar ya sea con solo una parte o con la totalidad del cuerpo.	La medición del Esquema corporal se realizará mediante un cuestionario de evaluación del esquema corporal el cual consta de 3 dimensiones, las cuales son: habilidades motrices básicas, autonomía, representaciones gráfico plásticos, constando de 18 ítems en su totalidad.	Habilidades motrices básicas. Autonomía Representaciones gráfico plásticos	Coordinación óculo manual y óculo podal. Relaciona espacio y tiempo. Construye su corporeidad.	1,2,3,4,5,6,	Cuestionario	Ordinal Nunca (1) Casi siempre (2) Siempre (3)
				Expresa sus emociones. Respeto a sus potencialidades. Interacciones con sus pares. Coordinación de movimiento. Se expresa corporalmente. Representa	7,8,9,10,11,12,13,14 15,16,17,18.19,20		

3.3 METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El estudio de tipo básico es conocido como estudio teórico, en el cual se involucra información para analizarla y conocer su fundamento, esta tiene como fin aportar un esquema organizado de informaciones y datos que no generan cambios o prácticas de manera inmediata debido a que se enfoca en ampliar la información existente de la realidad, asimismo contribuye a la producción de conocimiento y teorías acerca de las variables analizadas. (Hernández et al., 2018).

Su objetivo principal de este tipo de investigación consiste en recopilar información para mejorar la comprensión de un problema, y dicha información puede ser útil para aportar soluciones al mismo.

Tipo de investigación según su naturaleza

Este tipo de investigación es cuantitativa según Hernández (2016), tiene como objetivo teorizar conceptos y no resolver problemas específicos, ocupando principalmente de ampliar el conocimiento y no de la aplicabilidad de los resultados investigativos. Mejora el conocimiento general y la comprensión de diferentes campos de estudio, donde se plantean un problema y preguntas concretas derivando de las hipótesis.

Tipos de investigación según el nivel de profundización

Este estudio como afirma Hernández (2016), es una investigación descriptiva ya que detallaremos y correlacionaremos dos variables de estudio buscando una información clara de lo estudiado, fundamentándolo bajo teorías.

La investigación correlacional es un tipo de estudio que tiene como finalidad evaluar la relación entre dos a más conceptos categorías o variables, los estudios cuantitativos miden el grado de relación entre dos a más variables.

Enfoque de investigación

El presente estudio considera un enfoque cuantitativo, según Arias (2012) el objetivo de este enfoque es describir las características o atributos de la muestra de estudio a través de la aplicación de un instrumento de recolección de datos, realizando así el análisis estadístico correspondiente, asimismo Hernández (2014) señala que este enfoque recopila datos con los cuales se realizará la medición numérica y análisis estadístico, probando así las hipótesis planteadas.

Gómez (2012) por su parte señala que el análisis está centrado en aquellos números que se obtiene de cada respuesta una vez realizada la codificación.

3.2. Método de investigación

El método hipotético-deductivo se entiende como un sistema de procesos metodológicos, el cual viene a consistir en la planeación de ciertas aceptaciones ciertas en calidad de hipótesis para verificarlas por medio de las deducciones, a partir de las mismas, de las conclusiones y la contratación de estos últimos con los hechos. La valoración de partida de la hipótesis sobre la base de tal confrontación es compleja y multi escalonada, pues sólo un proceso prolongado de prueba de la hipótesis puede conducir a su aceptación o refutación fundamentadas (Hernández et al. 2018).

En la presente investigación se utiliza el hipotético deductivo puesto que parte de una hipótesis general hasta la consecución de conclusiones particulares.

3.3 Diseño de investigación

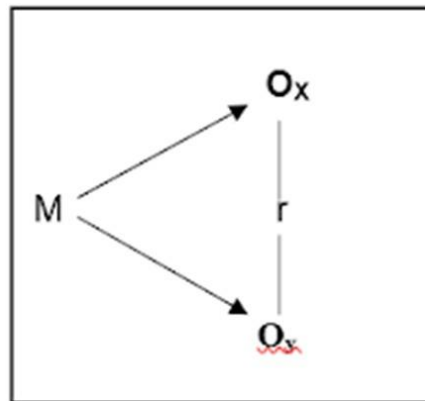
Las investigaciones con diseño no experimental se identifican como aquellos donde las variables independientes no poseen una forma de manipulación de manera intencionada, además, no tiene grupo de control. Estos se enfocan en analizar y evaluar las situaciones que han ocurrido en el momento que ocurrieron (Carrasco, 2015).

El presente estudio corresponde al no experimental ya que ambas variables no presentan modificaciones, siendo a la vez transversal porque los datos fueron recogidos en un único momento.

En cuanto al nivel correlacional se encuentra enfocado en saber la relación que tienen dos o más conceptos, categorías o variables obtenidos desde una muestra específica. De manera general se analiza la relación entre dos variables, pero existen investigaciones que poseen tres, cuatro o más variables relacionadas (Hernández et al. 2018).

El nivel es correlacional ya que pretende hallar la asociación entre los juegos lúdicos y el esquema corporal.

El diseño se grafica de la siguiente manera:



M= Muestra

O1= actividades lúdicas

O2= esquema corporal

r = Correlación entre dichas variables

3.4 Población, muestra y muestreo

Población: Aunado a esto Hernández Sampieri (p. 65) define a la población como un todo que se adecuan y compenentran de acuerdo a las características frecuentes que forma parte del problema a investigar.

Desde esta misma perspectiva de acuerdo con Tamayo (2012) la población es el conjunto total, que participa de una investigación que se ha de realizar y que conforman parte de dicho acontecimiento el cual ha de ser

medido y así poder integrar la población de acuerdo a las particularidades que nos ayudarán a constituir su totalidad adscritas a nuestro estudio comprende a los 50 niños de 4 años de la I.E.I. N° 223, “Jesús Rey de Reyes”.

Muestra y muestreo: Hernández et al. (2014) nos dice que la muestra es una parte del universo de estudio, y el muestreo la técnica que se ha utilizado para obtenerla, es así que se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia debido a la mayor accesibilidad que se tiene con los niños de 4 años del aula “Turquesa”. De tal forma la muestra queda conformada por 24 infantes del aula “Turquesa” de 4 años de la I.E.I. N° 223, “Jesús Rey de Reyes”.

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Arias (2012) indica que la técnica supone la forma en que se obtendrán los datos para el estudio mientras que el instrumento sirve para el registro de los mismos.

Se aplicó la encuesta y como el cuestionario como instrumento para ambas variables.

Cuestionario: Según Hurtado (2008), es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular. Sobre el cual el investigador desea obtener.

Ficha Técnica 1

Nombre: Cuestionario

Autor: Pariona Ochoa Carolina Estela

Pérez Molina Luz Esperanza

Forma de administración: Individual

Duración: 15 minutos

Ámbito de Aplicación: El colegio “223” Jesús rey de Reyes

Significación: Evalúa la percepción de la docente en cuanto al desenvolvimiento de los estudiantes en relación a los juegos lúdicos.

Descripción: Conformado por 20 ítems en el cual se responderá en una escala de 3 niveles (1) nunca, (2) casi siempre, (3) siempre, constando de 3 dimensiones; juego funcional (6), juego de reglas (6) y juego simbólico (8 ítems).

Ficha Técnica 2

Nombre: cuestionario

Autor: Pariona Ochoa Carolina Estela

Pérez Molina Luz Esperanza

Forma de administración: Individual

Duración: 20 a 25 minutos

Ámbito de Aplicación: El colegio "223" Jesús rey de Reyes

Significación: identificación y reconocimiento de su cuerpo, a través de diferentes actividades.

Descripción: Precisa 20 ítems en el cual se responderá en una escala de 3 niveles (1) nunca, (2) casi Siempre, (3) siempre, constando de 3 dimensiones; habilidades motrices básicas (6 ítems), autonomía (8 ítems) y representaciones grafico plásticos (6 ítems).

Validez: Nivel por el cual un instrumento mide aquello que quiere medir, por lo cual se recurre a profesionales que cuenten con el conocimiento necesario para su revisión, de acuerdo a ello se señalará si cumple o no con su fin (Monje,2011). De acuerdo a ello los instrumentos serán validados por tres expertos obteniendo resultados.

Tabla 1: Juicio de expertos

Juicio de Expertos

N°	Experto	Grado	Aplicabilidad
1	Pecho Dónala Sergio	Mg	Aplicable
2	Salazar Cabrera Patricia	Mg	Aplicable
3	Flores Campos María Jesús	Mg	Aplicable

Confiabilidad: se administrará la prueba de confiabilidad del Alfa de Cronbach a 15 estudiantes, para medir su consistencia interna.

Tabla 2: Resultado de nivel de confiabilidad

Resultado de nivel de confiabilidad

Variable	Alfa de Cronbach	N de elementos
Actividades Lúdicos	,913	15
Esquema Corporal	,673	15

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Validación y confiabilidad de los instrumentos

SPSS: Citando a Alessia 2017, con los datos encontrados se va a emplear la herramienta de SPSS versión 26, permitirá a los investigadores consultar datos y formular hipótesis de manera rápida. Aclarar variables, identificar y realizar predicciones. Permitiendo también la representación de los datos en diferentes de gráficos.

40
62
Para la obtención de la información se aplicó la “Técnica de encuesta”, por otro lado, de aplicó “técnica de la observación” y el instrumento de “Cuestionario” el cual estuvo conformado por un conjunto de preguntas que se han procesado desde la perspectiva de la variable en estudio.

Distribución de frecuencia: Es así como Icarlt, Fuentelsaz, Pulpón y Segura (2008 p.78) plantean que una vez recolectados los datos dentro de nuestro estudio es pertinente organizarlo, para consignarlos dentro de tablas que ayudarán a la eficacia de nuestras variables.

Tabla estadística: Consiste en organizar recuadros, que nos permitirán encasillar el recojo de datos obtenidos, con el propósito de contar con un listado de datos cuantificables acopiados dentro de la medición de nuestras variables que nos servirán para entablar dichas similitudes.

Gráfico estadístico: Las técnicas gráficas, nos permiten visualizar una serie de datos que nos contribuirá a tener una información clara y precisa de acuerdo a la información obtenida dentro de nuestro campo de investigación.

66 Validación y Confiabilidad de los Instrumentos

3 Cuestionario sobre las actividades lúdicas y el desarrollo del esquema corporal.

A través de la formulación de los 20 ítems para cada una de nuestras variables de estudio, establecidos dentro la matriz de Operacionalización, comprobaremos el vínculo existente entre ambas por medio de la aplicabilidad del cuestionario que nos servirá como herramienta para evidenciar la eficacia de la investigación realizada.

Descripción de la prueba: En este sentido ante el uso del cuestionario se certifica la validez acerca de la actividades lúdicas y desarrollo del esquema corporal, dirigidos a la muestra predestinada, con el propósito de que opten por la proposición que consideren verídica.

Prueba piloto: Bajo este mismo contexto se realizó la aplicabilidad de nuestros cuestionarios con anterioridad, con el objetivo de clarificar las preguntas formuladas las cuales posteriormente serán remitidas al juicio de los expertos.

Validación de los instrumentos

Así mismo la validación del instrumento mencionado será clarificada dentro de la estadística con la fórmula de correlación lineal.

Confiabilidad del instrumento

Lee J. Cronbach (1951) describe que a través del coeficiente alfa se podrá medir la fiabilidad que nos permitirá estimar la intensidad de relación de los ítems planteados, sucesivo a ello se dará inicio a la aplicabilidad de nuestro proyecto piloto.

Tabla 3. Prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach a la variable: Actividades lúdicas

Resumen de procesamiento de casos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,913	15

Interpretación: Nuestra variable de estudio actividades lúdicas y el que supone, 15 interrogantes, fueron aplicada en nuestro cuestionario, logrando el valor de alfa de Cronbach 0,913, la cual está ubicada en la escala como elevada, reafirmando la prueba de fiabilidad.

Tabla 4. Prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach a la variable: El desarrollo del esquema corporal

1 Resumen de procesamiento de casos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,673	15

Interpretación: Nuestra variable de estudio desarrollo del esquema corporal que contiene 20 preguntas, fueron aplicada en nuestro cuestionario, logrando el valor de alfa de Cronbach 0,673, ella está ubicada en la escala como elevada, ratificando la prueba de fiabilidad.

3.7. Ética investigativa

El estudio es original y los autores que se han mencionado a lo largo de la investigación ha sido respetada la propiedad intelectual, siendo así se ha citado de manera correcta y se han señalado fehacientemente las citas textuales según APA de referencia, evitando así cualquier tipo de plagio, asimismo se realizarán las gestiones respectivas para la autorización del estudio en la institución educativa al igual que para el consentimiento autorizado de los padres de los menores, respetando de tal manera la intimidad de los que participaran en el estudio. Finiquitando con la originalidad de nuestro estudio el cual será evaluado a través del TURNITIN 22 %.

Capítulo IV

4.4. RESULTADO

4.1. Descripción de resultados

Análisis descriptivo

Tabla 5. Distribución de frecuencia de la variable actividades lúdicas

ACTIVIDADES LÚDICAS (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje acumulado
Válido	47- 63 INICIO	11	22,0	22,0	22,0
	64 – 80 PROCESO	25	50,0	50,0	72,0
	81-96 LOGRADO	14	28,0	28,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

NOTA: La tabla muestra los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

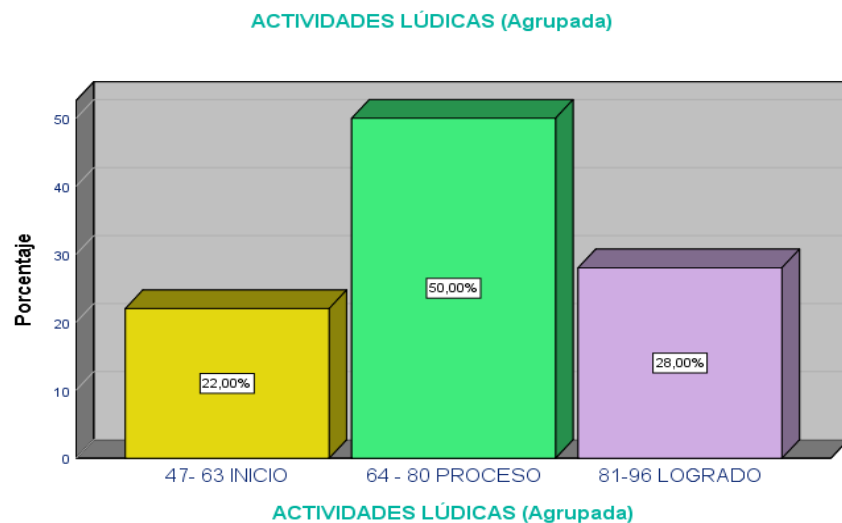


Figura 1. Gráfico de barras: Porcentaje de la variable Actividades Lúdicas

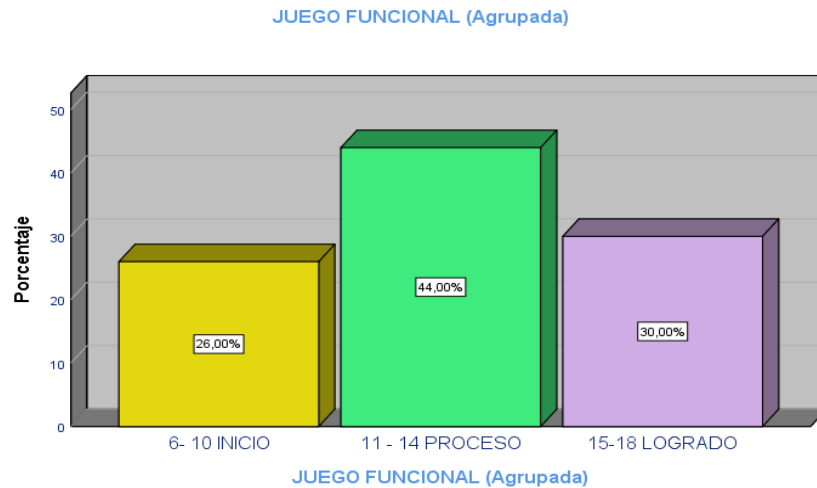
Nota. La figura muestra los resultados porcentuales obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

Interpretación: En la tabla 5 y figura 1, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra variable actividades lúdicas, donde se demuestra que 11 niños y niñas que representan al 22% de los observados, evidenciaron que el desarrollo de las actividades lúdicas se encuentra en un nivel inicio, sin embargo, el 50%, conformado por 25 niños y niñas mostraron que las actividades lúdicas les ha favorecido en un nivel proceso. En efecto 14 niños y niñas que simbolizan el 28%, reflejaron que el desarrollo de la variable actividades lúdicas se encuentra en un nivel logrado.

Tabla 6. Distribución de frecuencia de la dimensión juego funcional.

JUEGO FUNCIONAL (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	6- 10	13	26,0	26,0	26,0
	INICIO				
	11 – 14	22	44,0	44,0	70,0
	PROCESO				
	15-18	15	30,0	30,0	100,0
	LOGRADO				
	Total	50	100,0	100,0	

NOTA: La tabla muestra los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.



1 Figura 2. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión juego funcional.

Nota. La figura muestra los resultados porcentuales obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

1 **Interpretación:** En la tabla 6 y figura 2, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión juego funcional, donde se demuestra que 13 niños y niñas que representan al 26% de los observados, evidenciaron que el desarrollo de la dimensión juego funcional se encuentra en un nivel inicio, sin embargo, el 44%, conformado por 22 niños y niñas mostraron que el juego funcional les ha favorecido en un nivel proceso. En efecto 15 niños y niñas que simbolizan el 30%, reflejaron que el desarrollo de la dimensión juego funcional se encuentra en un nivel logrado.

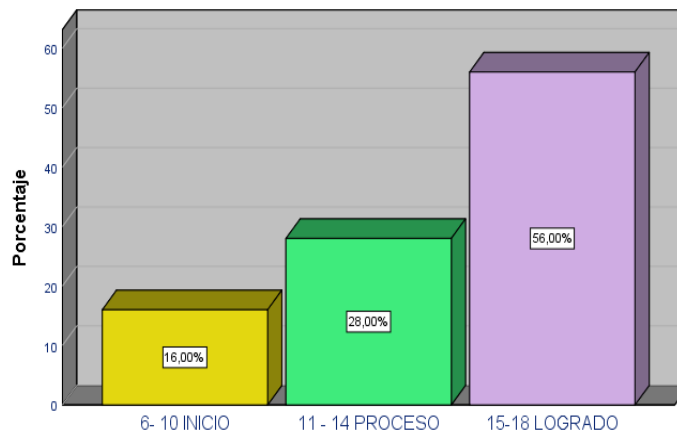
Tabla 7. Distribución de frecuencia de la dimensión juego de reglas.

JUEGO DE REGLAS (Agrupada)

Válido	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
			válido	acumulado
6- 10 INICIO	8	16,0	16,0	16,0
11 – 14 PROCESO	14	28,0	28,0	44,0
15-18 LOGRADO	28	56,0	56,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

NOTA: La tabla muestra los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

JUEGO DE REGLAS (Agrupada)



JUEGO DE REGLAS (Agrupada)

Figura 3. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión juego de reglas.

Nota. La figura muestra los resultados porcentuales obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

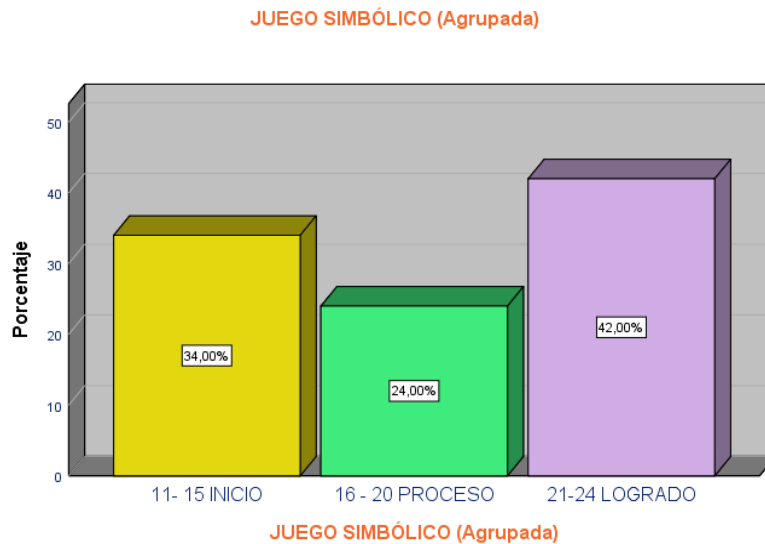
1 Interpretación: En la tabla 7 y figura 3, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión juego de Regla, donde se demuestra que 8 niños y niñas que representan el 16% de los observados, evidenciaron que el desarrollo de la dimensión juego de regla se encuentra en un nivel inicio, sin embargo, el 28%, conformado por 14 niños y niñas mostraron que el juego de regla les ha favorecido en un nivel proceso. En efecto 28 niños y niñas que simbolizan el 56%, reflejaron que el desarrollo de la dimensión juego de regla se encuentra en un nivel logrado.

Tabla 8. Distribución de frecuencia de la dimensión juego simbólico.

11 JUEGO SIMBÓLICO (Agrupada)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	11- 15 INICIO	17	34,0	34,0	34,0
	16 – 20 PROCESO	12	24,0	24,0	58,0
	21-24 LOGRADO	21	42,0	42,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

NOTA: La tabla muestra los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.



1 Figura 4. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión juego simbólico.

Nota. La figura muestra los resultados porcentuales obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

1 **Interpretación:** En la tabla 8 y figura 4, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión juego simbólico, donde se demuestra que 17 niños y niñas representan el 34% de los observados, evidenciaron que el desarrollo de la dimensión juego simbólico se encuentra en un nivel inicio, sin embargo, el 24%, conformado por 12 niños y niñas mostraron que el juego simbólico les ha favorecido en un nivel proceso. En efecto 21 niños y niñas que simbolizan el 42%, reflejaron que el desarrollo de la dimensión juego simbólico se encuentra en un nivel logrado.

Tabla 9. Distribución de frecuencia de la variable: Esquema Corporal

		ESQUEMA CORPORAL (Agrupada)		Porcentaje	Porcentaje
		Frecuencia	Porcentaje	válido	acumulado
Válido	46- 61 INICIO	7	14,0	14,0	14,0
	62 – 76 PROCESO	14	28,0	28,0	42,0
	77-91 LOGRADO	29	58,0	58,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

NOTA: La tabla muestra los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

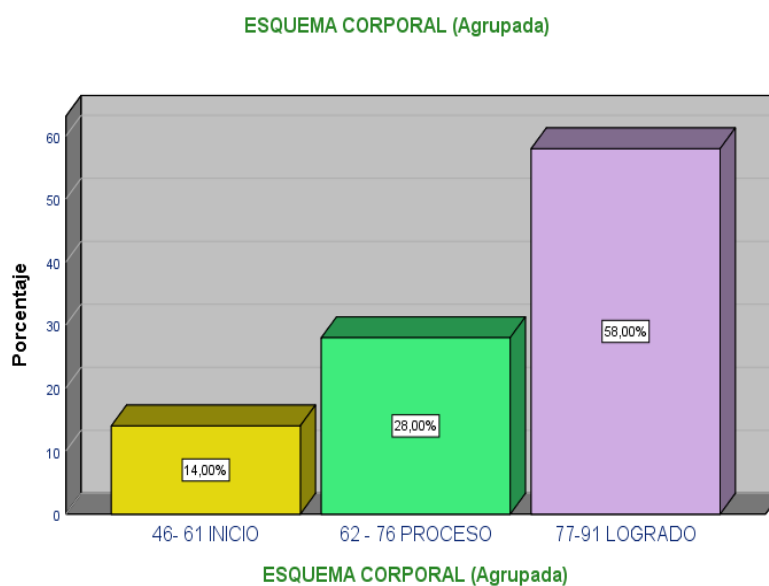


Figura 5. Gráfico de barras: porcentaje de la variable esquema corporal.

Nota. La figura muestra los resultados porcentuales obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

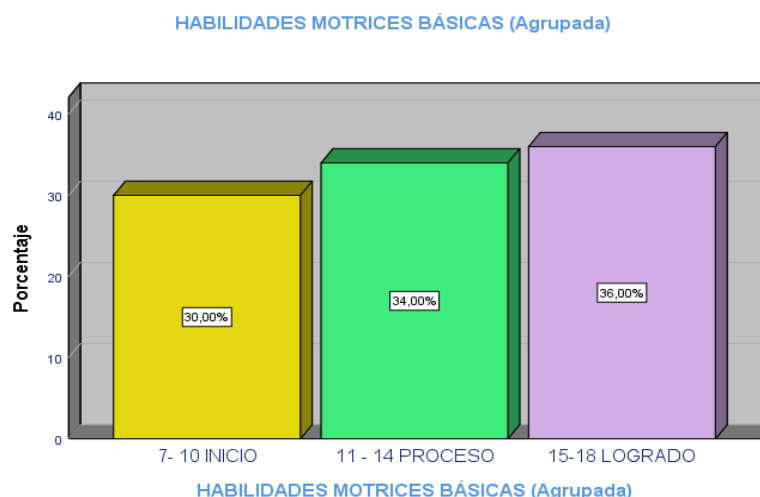
Interpretación: En la tabla 9 y figura 5, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestro variable esquema corporal, donde se demuestra que 7 niños y niñas representan el 14% de los observados, evidenciaron que el desarrollo del esquema corporal se encuentra en un nivel inicio, sin embargo, el 28%, conformado por 14 niños y niñas mostraron que el esquema corporal les ha favorecido en un nivel proceso. en efecto 29 niños y niñas que simbolizan el 58%, reflejaron que el desarrollo de la variable esquema corporal se encuentra en un nivel logrado.

Tabla 10. Distribución de frecuencia de la dimensión habilidades motrices básicas.

HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS (Agrupada)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7- 10 INICIO	15	30,0	30,0	30,0
	11 – 14 PROCESO	17	34,0	34,0	64,0
	15-18 LOGRADO	18	36,0	36,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

NOTA: La tabla muestra los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.



18. Figura 6. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión habilidades motrices básicas.

Nota. La figura muestra los resultados porcentuales obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

1. **Interpretación:** En la tabla 10 y figura 6, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión habilidades motrices básicas, donde se demuestra que 15 niños y niñas representan el 30% de los observados, evidenciaron que el desarrollo de la dimensión habilidades motrices básicas se encuentra en un nivel inicio, sin embargo, el 34%, conformado por 17 niños y niñas mostraron que las habilidades motrices básicas les ha favorecido en un nivel proceso. En efecto 18 niños y niñas que simbolizan el 36%, reflejaron que el desarrollo de la dimensión habilidades motrices básicas se encuentra en un nivel logrado.

Tabla 11. Distribución de frecuencia la dimensión Autonomía.

		AUTONOMÍA (Agrupada)		Porcentaje	Porcentaje
Válido		Frecuencia	Porcentaje	válido	acumulado
	12- 16 INICIO	8	16,0	16,0	16,0
	17 – 20 PROCESO	26	52,0	52,0	68,0
	21-24 LOGRADO	16	32,0	32,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

NOTA: La tabla muestra los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

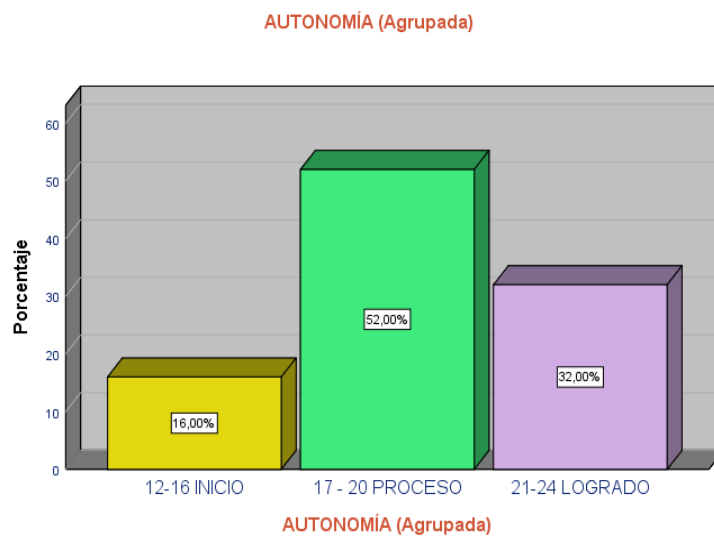


Figura 7. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión autonomía.

Nota. La figura muestra los resultados porcentuales obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

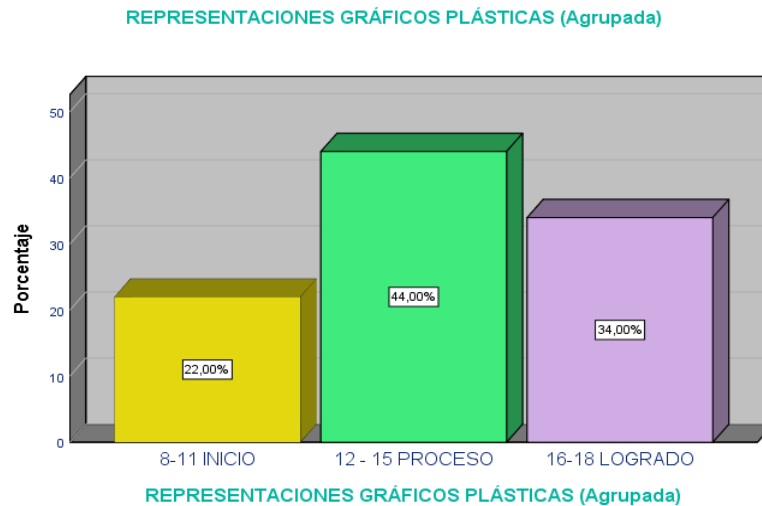
1 Interpretación: En la tabla 11 y figura 7, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión autonomía, donde se demuestra que 8 niños y niñas representan el 16% de los observados, evidenciaron que el desarrollo de la dimensión autonomía se encuentra en un nivel inicio, sin embargo, el 52%, conformado por 26 niños y niñas mostraron que la autonomía les ha favorecido en un nivel proceso. en efecto 16 niños y niñas que simbolizan el 32%, reflejaron que el desarrollo de la dimensión autonomía se encuentra en un nivel logrado.

Tabla 12. Distribución de frecuencia la dimensión representaciones gráficos plásticas.

REPRESENTACIONES GRÁFICO PLÁSTICAS (agrupada)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje acumulado
Válido	8- 11 INICIO	11	22,0	22,0	22,0
	12 – 15 PROCESO	22	44,0	44,0	66,0
	16-18 LOGRADO	17	34,0	34,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

NOTA: La tabla muestra los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.



18. Figura 8. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión representaciones gráficas plásticas.

Nota. La figura muestra los resultados porcentuales obtenidos al aplicar el cuestionario a los niños de 4 años “Turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”.

1 **Interpretación:** En la tabla 12 y figura 8, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión representaciones gráficas plásticas, donde se demuestra que 11 niños y niñas representan el 22% de los observados, evidenciaron que el desarrollo de la dimensión representaciones gráficas plásticas se encuentra en un nivel inicio, sin embargo, el 44%, conformado por 22 niños y niñas mostraron que representaciones gráficas plásticas les ha favorecido en un nivel proceso. Por lo cual 17 niños y niñas simboliza el 34%, reflejaron que el desarrollo de la dimensión representaciones gráficas plásticas se encuentra en un nivel logrado.

Prueba de normalidad

Dentro de la prueba de normalidad se hizo el uso del estadístico Kolmogorov-Smirnova, en donde cabe recalcar que nuestra muestra igual que 50. Siendo así que se nos permitió saber que estadístico debíamos utilizar para comprobar nuestras hipótesis, bajo los siguientes criterios:

1 Ho: Los datos de la muestra no provienen de una distribución normal.

Ha: Los datos de la muestra provienen de una distribución normal.

Tabla 13. Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnova

	Pruebas de normalidad			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGO FUNCIONAL	,082	50	,200*	,965	50	,145
JUEGO DE REGLAS	,146	50	,010	,904	50	,001
JUEGO SIMBÓLICO	,144	50	,012	,948	50	,028
ACTIVIDADES LÚDICAS	,105	50	,200*	,967	50	,169
HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS	,132	50	,030	,934	50	,008
AUTONOMÍA	,133	50	,028	,936	50	,009
REPRESENTACIONES GRAFICAS PLÁSTICAS	,183	50	,000	,948	50	,028
ESQUEMA CORPORAL	,156	50	,004	,945	50	,021

19 a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: En la tabla 13, se evidencia el nivel de significancia $p < 0.05$, en donde se observa el rechazo de nuestra hipótesis nula y confirmamos la hipótesis alterna. A través del uso de la prueba no paramétrica de Rho de Spearman en la prueba de hipótesis.

4. 2. Prueba de hipótesis

Se estableció la correlación de las variables de estudio, tomando como precedente el nivel de significancia el 0,05 (5%) para aceptar y/o rechazar la hipótesis general y las hipótesis específicas, de acuerdo con los siguientes criterios:

No existe relación, si el valor p es menor a 0,05

Si existe relación, si el valor p es mayor a 0,05

Prueba de hipótesis general

- ✓ H_0 No existe una relación significativa entre las variables actividades lúdicas y el desarrollo del esquema corporal en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, "Jesús Rey de Reyes", Pueblo Nuevo, 2022.
- ✓ H_a : Existe una relación significativa las variables actividades lúdicas y el desarrollo del esquema corporal en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, "Jesús Rey de Reyes", Pueblo Nuevo, 2022.

Tabla 14. Prueba de correlación: Actividad lúdicas y esquema corporal.

			Nivel de Correlación	
			Actividades lúdicas	Esquema corporal
1 Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1,000	,660
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Esquema corporal	15 Coeficiente de correlación	,660	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

Interpretación: Interpretación: Según los datos de la tabla 14, se evidencia la existencia de una correlación positiva inicio, proceso, logrado $r=0,660$ entre la variable actividades lúdicas y la variable esquema corporal además , el grados de significancia es menor a 0.05 ($p=0,000$), Por lo tanta se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna confirmando que existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y esquema corporal en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

1 Prueba de hipótesis específicas

Hipótesis específica 1:

✓ Ho: No existe una relación significativa entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo,2022.

✓ Ha: 60 Existe una relación significativa entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas 1 en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 87 2022

Tabla 15. Prueba de correlación: actividades lúdicas y habilidades motrices básicas

			Nivel de Correlación	
			Actividades lúdicas	Habilidades motrices
1 Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1,000	,653
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Habilidades motrices básicas	15 Coeficiente de correlación	,653	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

Interpretación: 1 Según los datos de la tabla 15, se evidencia la existencia de una correlación positiva inicio, proceso, logrado, ($r=0,653$) entre la variable actividades lúdicas y habilidades motrices básicas. Además, el grado de significancia es menor a 0,05, ($p=0,000$), Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna confirmando que existe una relación significativa entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en 1 niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

6 Hipótesis específica 2:

✓ **Ho:** No existe una relación significativa entre actividades lúdicas y autonomía en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

✓ **Ha:** 30 Existe una relación significativa entre actividades lúdicas y autonomía 1 en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 85 2022.

Tabla 16. Prueba de correlación: la variable actividades lúdicas y la dimensión autonomía.

			Nivel de Correlación	
			Actividades lúdicas	Autonomía
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1,000	,323
		Sig. (bilateral)	.	,022
		N	50	50
	Autonomía	Coeficiente de correlación	,323	1,000
		Sig. (bilateral)	,022	.
		N	50	50

Interpretación: Según los datos de la tabla 16, se evidencia la existencia de una correlación positiva inicio, proceso, logrado ($r=0.323$) entre la variable actividades lúdicas y autonomía. Además, el grado de significancia es menor a 0,05 ($p=0,022$) Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna confirmando que existe una relación significativa entre actividades lúdicas y autonomía en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

Hipótesis específica 3:

- ✓ Ho: No existe una relación significativa entre actividades lúdicas y representaciones grafico plástica de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.
- ✓ Ha: Existe una relación significativa entre actividades lúdicas y representaciones grafico plástica de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo, 2022.

Tabla 17. Prueba de correlación: entre la variable actividades lúdicas y representaciones grafico plástica.

Nivel de Correlación

			Actividades lúdicas	Representaciones grafico plásticas
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1,000	,524
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Representaciones grafico plásticas	Coeficiente de correlación	,524	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

Interpretación: Según los datos la tabla 17, se evidencia la existencia de una correlación positiva inicio, proceso, logrado ($r=0,524$) entre la variable actividades lúdicas y representaciones grafico plásticas. Además, el grado de significancia es menor a 0,05 ($p=0,000$). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna confirmando que existe una relación significativa entre actividades lúdicas y representaciones grafico plástica de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, Pueblo Nuevo,2022.

4.3. Discusión de Resultados

El estudio reportó una relación existente entre las actividades lúdicas y el esquema corporal en los niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, en Pueblo Nuevo a partir de los instrumentos aplicados a 50 infantes con la supervisión de sus docentes evidenciándose de esta manera para la hipótesis general una correlación de Rho de Spearman positiva moderada de 0,660 entre las actividades lúdicas y el esquema corporal, con un nivel de significación de $p = 0,000$, $p < 0.05$ lo cual representa que esta relación es altamente significativa, aceptando de tal manera la hipótesis general y confirmando la asociación entre estas dos variables, de igual manera en cuanto a datos descriptivos se halló que del 100% de la muestra en cuanto a las actividades lúdicas el 50% se encuentra en proceso, seguido del 28% que se ubica en el nivel logrado y el 22% en un nivel de inicio, asimismo en cuanto a la variable de esquema corporal del 100%, el 58% se encuentra en un nivel logrado, seguido de un 28% en el nivel de proceso y el 14% en un nivel de inicio. Estos resultados concuerdan con los hallados por Santiago (2022) quien en su estudio obtuvo como resultados que el esquema corporal en los niños y niñas donde realizó su investigación el 42.1% se encuentra en un nivel logrado, seguido del 36.8% que se encuentra en proceso y un 21.% que se ubica en un nivel de inicio, demostrando además que las estrategias psicopedagógicas influyen en el desarrollo del esquema corporal de los infantes, asimismo en cuanto a los resultados inferenciales el estudio concuerda con lo hallado por Quito (2021) quien en su tesis acerca de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor halló un nivel de significancia de $p = 0,000$, $p < 0.05$ evidenciando una relación significativa entre sus variables de estudio, manifestando además que es importante que las actividades lúdicas sean promovidas ya que ello contribuye a la formación integral de los niños para que sus capacidades se vean desarrolladas, del mismo modo concuerda con el estudio de León (2019) quien tuvo como propósito determinar en qué medida la aplicación del juego desarrolla el esquema corporal en los niños y niñas de cuatro años de edad obteniendo como resultado luego de la aplicación del juego como estrategia a través de 15 sesiones de aprendizaje que el 69,82% de los niños

y niñas de cuatro años del nivel inicial obtuvieron un desarrollo del 41.48% en el esquema corporal, llegando a la conclusión que el juego como estrategia mejora el desarrollo del esquema corporal. Sin embargo, Sangama, (2021) en su estudio cuyo propósito fue determinar el nivel de conocimiento del desarrollo del esquema corporal en niños de 5 años de edad obtuvo como resultado que el nivel de conocimiento de los niños de 5 años sobre el desarrollo del esquema corporal está en riesgo en un 73.3%. Al respecto teóricos como Ortiz(2005) nos indica que el juego representa una manera de recreación con la cual a través de la participación se van a poder desarrollar capacidades representando el juego un cumulo de actividades que pueden o no poseer reglas pero que van a posibilitar a los niños interactuar con sus semejantes inculcando y promoviendo valores , de igual forma Taipei (2019) nos indica que en cuanto al esquema corporal este resulta ser importante pedagógicamente puesto que se desarrolla en las áreas tanto motora , cognitiva y socio afectiva .

En razón a la hipótesis específica 1, se determinó una correlación positiva moderada ($r = 0,653^{**}$) entre la variable actividades lúdicas y la dimensión habilidades motrices básicas. Además, el grado de significancia es menor a 0,05 ($p = 0,000$), por tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna corroborando que existe una relación significativa entre la variable actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en los niños de 4 años en la I.E.I N° 223, "Jesús Rey de Reyes". Asimismo, según datos porcentuales en cuanto a las actividades lúdicas el 50% del total de la muestra se encuentra en un nivel de proceso, seguido de un 28% en un nivel logrado y un 22% en un nivel inicio, en cuanto a las habilidades motrices básicas el 36% se ubica en un nivel logrado, seguido de un 34% en un nivel de proceso y un 30% en un nivel de inicio. Estos resultados concuerdan con los de Prendes, (2021) quien en su investigación acerca de cómo contribuyen los juegos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los infantes de un centro de estudio se obtuvo que el 50% de los docentes aplican el juego, hallándose además que el 43% destaca la importancia de los juegos dentro de aprendizaje puesto que ello favorece el desarrollo de la motricidad gruesa siempre y cuando sean aplicadas las actividades lúdicas.

Asimismo, Lozano (2018), en estudio tras la aplicación de 10 actividades lúdicas llegó a la conclusión que los infantes presentan mejoras en cuanto a sus estados emocionales, propiciando momentos de diversión, desarrollando así habilidades motrices básicas y específicas, fomentando además su creatividad, relajación y concentración. De igual forma Castro & Maygua (2021), en su tesis, llegan a la conclusión que el desarrollo psicomotor de los niños se logrará debido a la influencia de los juegos tradicionales, tanto en su lenguaje, coordinación y motricidad. Por su parte Vásquez (2021) en su pesquisa obtuvo como resultado que las actividades motrices permiten el conocimiento directo e inicial del cuerpo siendo importante el autoconocimiento corpóreo ya que engloba la percepción inicial que cada niño o persona tiene de sí, del mismo modo Duran & Tinta (2021), señalan que la actividad psicomotriz resulta ser eficaz para lograr el desarrollo del esquema corporal, corroborando así lo mencionado por Luna et al. (2020) quienes indican que las habilidades motrices básicas son todas aquellas acciones que van a involucrar el movimiento de los diversos músculos del cuerpo desde edades muy tempranas, de modo que mientras antes estas se lleven a cabo pueden ser mejor potenciadas evolucionando y fortaleciéndose posteriormente a través de los juegos.

Con respecto a la hipótesis específica 2, se evidenció la existencia de una correlación positiva moderada ($r = 0,323$) entre la variable actividades lúdicas y la dimensión autonomía. Además, el grado de significancia es menor a 0,05 ($p = 0,022$), por tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la alterna constatando que existe una relación significativa entre la variable actividades lúdicas y la dimensión autonomía en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, “Jesús Rey de Reyes”, encontrándose además según resultados porcentuales en cuanto a las actividades lúdicas que el 28% se ubica en un nivel logrado, seguido del 50% en un nivel de proceso y un 22% en un nivel de inicio. En cuanto a la dimensión autonomía el 52% se ubica en un nivel de proceso, seguido del 32% en un nivel logrado y un 16% en un nivel de inicio. Estos resultados concuerdan con los de León & Moreno (2020), quienes evidenciaron que el proceso de desarrollo corporal que llegan los niños es gracias a todas las actividades que se realizan, llegando a la

conclusión que es de suma importancia contribuir con una propuesta pedagógica la cual ayude a que los infantes potencialicen sus habilidades psicomotoras y su autonomía. De acuerdo a ello Torres et al., (2021) en su estudio obtuvo como resultado que las nuevas tecnologías de juego interactivo podrían tener un efecto positivo en el comportamiento relevante para el desarrollo de los niños, concluyendo que la interactividad del juego promueve diferentes comportamientos, como el autocontrol, colaboración, toma de decisiones, la resolución de problemas y la actividad física. Asimismo, Ferrufino et al. (2019) en su pesquisa determinó que las características físicas de los infantes son un factor importante para el desarrollo tanto de su personalidad como de sus capacidades físicas puesto que ello además repercutirá en su salud y en la manera en cómo se relaciona con su entorno. En cuanto a la autonomía Sánchez (2018) menciona que es la capacidad que poseen los niños y niñas para poder desarrollar sus actividades en la vida diaria por sí solos, lo cual implica la toma de decisiones para lo cual en el transcurso de la etapa de maduración el infante ganará autonomía logrando depender cada vez menos de los demás.

Con respecto a la hipótesis específica 3, se evidenció la existencia de una correlación positiva moderada ($r = 0,524$) entre la variable actividades lúdicas y la dimensión representaciones gráfico plásticas. Además, el grado de significancia es menor a 0,05 ($p = 0,000$), por tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la alterna constatando que existe una relación significativa entre la variable actividades lúdicas y la dimensión representaciones gráfico plásticas en niños de 4 años en la I.E.I N° 223, "Jesús Rey de Reyes". En cuanto a resultados porcentuales el 28% se ubica en un nivel logrado, seguido de un 50% en proceso y un 22% en inicio, asimismo en cuanto a la dimensión representaciones gráfico plásticas el 44% se ubica en un nivel de proceso, seguido del 34% en un nivel de logro y un 22% en un nivel de inicio. Estos resultados difieren de los encontrados por Riera (2021) quien en su investigación obtuvo que el 67% de los docentes no desarrollan los juegos mientras que solo un 33% sí, concluyéndose de tal modo que es importante el desarrollo de la expresión corporal puesto que resulta ser un recurso para que la conducta,

personalidad y capacidad del menor logre su desarrollo. Asimismo, Gamarra et al, (2020) en su estudio cuyo propósito fue desarrollar las habilidades de expresión oral y habilidades en niños de 4 años en el nivel de educación inicial, obtuvo como resultado que la solución a la problemática es la aplicación de un plan de acción, para el aumento significativo en el nivel de expresión, puesto que las habilidades ayudaron a los niños a lograr una mejor comunicación oral como habilidades y destrezas para expresarse, escuchar y aprender. Del mismo modo Zamorano et al., (2022) en su estudio obtuvo que los infantes hacen uso del juego motor como una herramienta de socialización, logrando altos niveles de atención durante el juego y la capacidad de expresar sus sentimientos internos, llegando a la conclusión que el área de Educación Física es determinante en el aprendizaje lúdico y el bienestar de los niños fomentando en ellos la curiosidad y la creatividad como parte del desarrollo infantil. Asimismo, Ticona (2021), en su tesis acerca de cómo las actividades lúdicas desarrollan capacidades psicomotoras y de lenguaje oral y escrito en los infantes con síndrome de Down, llegó a la conclusión que las actividades lúdicas contribuyen a la psicomotricidad y lenguaje en los niños con síndrome de Down. En cuanto a las que las representaciones gráfico plásticas Medrano (2020) menciona que estas corresponden a las actividades lúdicas que van a lograr que el infante goce creando de una forma libre, dejándose llevar por su creatividad e imaginación desarrollando así sus aprendizajes de una manera mucho más autónoma y significativa.

Capítulo V

5.5 Conclusiones y recomendaciones:

5.1. Conclusión

Conclusión primera: Acorde a los resultados obtenidos se comprueba que las actividades lúdicas y el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas 4 años de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes” Pueblo nuevo, mejoraron notablemente sus habilidades motrices, en donde obtuvo un valor 0.660 hallado por la prueba Rho de Spearman en la cual se registra los resultados de la metodología.

Por lo tanto, se determina que las actividades lúdicas muestran correlación e impactan esencialmente en el desarrollo del esquema corporal.

Conclusión segunda: En el presente estudio se ha planteado la primera hipótesis específica en donde se observa que existe una relación significativa entre la variable 1 y la dimensión de la segunda variable respectivamente: Actividades Lúdicas y habilidades motrices básicas conforme a los datos procesados de los pupilos de 4 años, sección “turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”-Pueblo Nuevo 2022. Puesto que el valor $R=0,653$ en la prueba Rho Spearman con un valor en p-valor 0,000 alcanzando como resultado una muestra correlacional impresionante. Se observó que las actividades lúdicas responden al desarrollo de las habilidades motrices básicas, ya que representa mediante los movimientos siendo así que el juego da conocimiento corporal estableciendo espacios libremente ya que ambos tienen el mismo objetivo que se acompañan de un sentimiento de tensión y alegría en las habilidades motrices básicas.

Conclusión Tercera: Se comprobó que la segunda hipótesis específica tiene una relación significativa entre la variable 1 y la dimensión ubicada en el segundo lugar de la variable 2 respectivamente: Actividades lúdicas y autonomía, conforme a los datos procesados de los pupilos de 4 años, sección “turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes”-Pueblo Nuevo 2022. Dicho que el valor $R=0,323$ en la prueba de Rho spearman con un valor en p- <valor 0.022, obteniendo como resultado una

muestra correlacional significativa. Se observó ⁷ que las actividades lúdicas fomentan el desarrollo de autonomía, que favorece el desarrollo relacionado a la autonomía que motiva para su aprendizaje y la atención del niño, de tal modo la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perspectiva, facilitando la oportunidad de expresarse lo que siente y piensa en su desarrollo.

Conclusión cuarta: Se verificó que la tercera hipótesis específica tiene ²⁸ una relación significativa entre la variable 1 y la dimensión ubicada en el tercer lugar de la variable 2 respectivamente: Actividades lúdicas y representaciones gráficas plásticas, con respecto a los datos procesados de los estudiantes de 4 años, sección “turquesa” de la I.E.I N°223 “Jesús Rey de Reyes” Pueblo Nuevo-2022. Dado que el valor $R=0,524$ en ¹ la prueba Rho de Spearman con un valor en $p < 0,000$, obteniendo como resultado una muestra correlacional significativa. Se contempló que las actividades lúdicas potencian el desarrollo de representaciones gráfico plásticas, promueve el desarrollo y habilidades cognitivas para potenciar el desarrollo integral y considerar el arte y la técnica estimulando la creatividad implementando la técnica grafico plásticas en los niños.

5.2. Recomendaciones

Primera: El presente estudio debe seguir investigándose puesto que, los profesores desarrollan actividades lúdicas continuamente para favorecer la evolución y ⁶³ el conocimiento del esquema corporal de los niños y pueda amplificar sus destrezas habilidades y normas, según Piaget nos refiere que las actividades lúdicas forman parte de la inteligencia de los niños ya sea funcional y reproductiva que expresa mediante el juego; esto tiene como finalidad que docentes deben realizar constantemente ejercicios o actividades para lograr ser desarrollada eficientemente la conciencia o representación mental del cuerpo mediante las actividades lúdicas como medio de

comunicación con uno mismo³⁴ y con el entorno, para consolidar en las actividades lúdicas y en el desarrollo del esquema corporal.

Segunda: Así, planteamos que las actividades lúdicas deben emplearse dentro de las aulas es decir con respecto a la presencialidad siendo así que los docentes deben desarrollar las actividades lúdicas ya que les favorecen a los niños en su autonomía y libertad, a cubrir ciertas necesidades en lo social, afectivo y poder llegar al desarrollo de su esquema corporal.

Tercera: Adicionado a ello sugerimos que nuestra EESPP “SFA”, realice cursos o capacitaciones constantes para los estudiantes que serán futuros docentes y así incrementar su competencia de cómo trabajar con los niños desarrollando sus habilidades motrices en una educación potenciada en valores.

Cuarta: Proponemos también a los futuros investigadores a poder cerciorarse acerca de los resultados obtenidos dentro de nuestro estudio y así puedan ser empleados como precedente para futuras investigaciones, así como en este caso hemos constatado que los niños a través⁵⁶ de las actividades lúdicas, pueden lograr el desarrollo del esquema corporal a través de lo lúdico construyen sus aprendizajes significativos, poniendo en juego la unión de sus habilidades motrices.

● 22% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

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

1	repositorio.ucv.edu.pe Internet	9%
2	repositorio.uladech.edu.pe Internet	3%
3	repositorio.unap.edu.pe Internet	<1%
4	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-18 Submitted works	<1%
5	coursehero.com Internet	<1%
6	repositorio.uap.edu.pe Internet	<1%
7	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-18 Submitted works	<1%
8	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%

9	Universidad de Málaga - Tii on 2022-02-19 Submitted works	<1%
10	unsaac on 2021-07-30 Submitted works	<1%
11	repositorio.uct.edu.pe Internet	<1%
12	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-11-18 Submitted works	<1%
13	ojs.dicyt.uap.edu.bo Internet	<1%
14	repositorio.undac.edu.pe Internet	<1%
15	Universidad Cesar Vallejo on 2017-08-13 Submitted works	<1%
16	es.scribd.com Internet	<1%
17	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-22 Submitted works	<1%
18	Universidad Cesar Vallejo on 2017-08-04 Submitted works	<1%
19	repositorio.upp.edu.pe Internet	<1%
20	slideshare.net Internet	<1%

21	Universidad del Istmo de Panamá on 2022-03-16 Submitted works	<1%
22	repositorio.unasam.edu.pe Internet	<1%
23	repositorio.uwiener.edu.pe Internet	<1%
24	Universidad Cesar Vallejo on 2017-08-10 Submitted works	<1%
25	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-05-26 Submitted works	<1%
26	Universidad Peruana Los Andes on 2021-10-29 Submitted works	<1%
27	core.ac.uk Internet	<1%
28	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-08 Submitted works	<1%
29	Universidad Cesar Vallejo on 2022-10-07 Submitted works	<1%
30	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2022-05-16 Submitted works	<1%
31	informatica.upla.edu.pe Internet	<1%
32	repositorio.uns.edu.pe Internet	<1%

33	tesis.usat.edu.pe	Internet	<1%
34	researchgate.net	Internet	<1%
35	Universidad Autonoma del Peru on 2022-07-18	Submitted works	<1%
36	repositorio.unh.edu.pe	Internet	<1%
37	repositorio.unjfsc.edu.pe	Internet	<1%
38	Horna Ferro, Pamela de Jesus Leon Ramirez, Fernando Martin Martine...	Publication	<1%
39	alicia.concytec.gob.pe	Internet	<1%
40	repositorio.puce.edu.ec	Internet	<1%
41	repositorio.untumbes.edu.pe	Internet	<1%
42	sisbib.unmsm.edu.pe	Internet	<1%
43	Universidad Cesar Vallejo on 2020-08-07	Submitted works	<1%
44	Universidad de Valladolid on 2019-10-23	Submitted works	<1%

45	repositorio.upeu.edu.pe	Internet	<1%
46	repositorio.utn.edu.ec	Internet	<1%
47	repositorio.unu.edu.pe	Internet	<1%
48	Sánchez, Janet Rocío Pajuelo Parado, Sandra Ponce Suazo, Karen R...	Publication	<1%
49	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-14	Submitted works	<1%
50	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-09-15	Submitted works	<1%
51	qdoc.tips	Internet	<1%
52	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-07-11	Submitted works	<1%
53	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-19	Submitted works	<1%
54	Universidad Cesar Vallejo on 2017-09-02	Submitted works	<1%
55	Universidad Tecnologica del Peru on 2022-08-04	Submitted works	<1%
56	Universidad de Guayaquil on 2022-09-12	Submitted works	<1%

57	dspace.cordillera.edu.ec	Internet	<1%
58	repositorio.utp.edu.pe	Internet	<1%
59	es.catholic.net	Internet	<1%
60	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-14	Submitted works	<1%
61	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-15	Submitted works	<1%
62	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2022-01-16	Submitted works	<1%
63	docplayer.es	Internet	<1%
64	dspace.unitru.edu.pe	Internet	<1%
65	dspace.utb.edu.ec	Internet	<1%
66	kimuk.conare.ac.cr	Internet	<1%
67	periodicos.unifor.br	Internet	<1%
68	repositorio.uss.edu.pe	Internet	<1%

69	fao.org	Internet	<1%
70	scribd.com	Internet	<1%
71	Sonia Padilla, Elisa Rodríguez, Míriam Álvarez, Alezandra Torres, Armi...	Crossref	<1%
72	Universidad Autónoma de Nuevo León on 2019-05-26	Submitted works	<1%
73	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-06-03	Submitted works	<1%
74	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09	Submitted works	<1%
75	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-15	Submitted works	<1%
76	issuu.com	Internet	<1%
77	opac.unellez.edu.ve	Internet	<1%
78	pt.scribd.com	Internet	<1%
79	repositorio.ug.edu.ec	Internet	<1%
80	repositorio.upn.edu.pe	Internet	<1%

81	alipso.com	Internet	<1%
82	inea.uva.es	Internet	<1%
83	pntic.mec.es	Internet	<1%
84	Universidad Cesar Vallejo on 2016-02-27	Submitted works	<1%
85	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-02	Submitted works	<1%
86	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-13	Submitted works	<1%
87	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-03	Submitted works	<1%
88	cybertesis.unmsm.edu.pe	Internet	<1%