

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

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



ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD Y LAS HABILIDADES MOTRICES
EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. 22228, CHINCHA, 2022

TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE
BACHILLER EN EDUCACION

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACION INICIAL

AUTORES:

ALMEYDA SALVADOR, Gabriela Angelina orcid.org/0000-0003-0470-4630

PACHAS TORRES, Melania Teresa orcid.org/0000-0001-8122-2286

ASESOR:

Mg. PECHO DÓNOLA, Sergio Enrique [orcid/org:0000-0002-7295-1513](https://orcid.org/0000-0002-7295-1513)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Metodología y Didáctica

PROMOCIÓN 2023

CHINCHA - ICA - PERÚ

DEDICATORIA

A Dios por darnos la vida, por permitirnos seguir cumpliendo nuestras metas, a nuestra familia por su el apoyo incondicional en cada uno de nuestros proyectos a cumplir.

AGRADECIMIENTO

Primero agradecer a Dios por permitirnos culminar una de nuestras metas

Segundo a nuestro asesor que constantemente nos orientó en nuestro trabajo de investigación

Por último, a nuestras familias quienes fueron nuestro soporte en este reto.

Declaratoria de Autenticidad del Asesor


Yo, PECHO DONOLA SERGIO ENRIQUE, docente de investigación de la escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, asesor del Trabajo de Investigación titulada:

“ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD Y LAS HABILIDADES MOTRICES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. 22228, CHINCHA 2022” de los autores ALMEYDA SALVADOR, Gabriela Angelina y PACHAS TORRES, Melania Teresa, del Programa de estudios de Educación Inicial, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21.% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”.

Lugar y fecha, 20 de agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor: Pecho Donola, Sergio Enrique	
DNI 21867593	Firma 
ORCID 0000-0002-7295-1513	



Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotras, Almeyda Salvador, Gabriela Angelina y Pachas Torres, Melania Teresa egresadas del Programa de Profesionalización Docente – Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación: “ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD Y LAS HABILIDADES MOTRICES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. 22228, CHINCHA, 2022”, es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que el Trabajo de Investigación:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”.

Lugar y fecha, 20 de agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Autor Almeyda Salvador, Gabriela Angelina	
DNI: 71335295	Firma 
ORCID: orcid.org/0000-0003-0470-4630	
Apellidos y Nombres del Autor Pachas Torres, Melania Teresa	
DNI: 40956927	Firma 
ORCID: orcid.org/0000-0001-8122-2286	

ÍNDICE GENERAL

▪ Página de autoridades	ii
▪ Dedicatoria	iii
▪ Agradecimiento	iv
▪ Declaratoria de autenticidad	v
▪ Declaratoria de Originalidad del Autor/ Autores	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	2
1.2.2 Problemas específicos	2
1.3 Formulación de objetivos	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación de la investigación	3

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del estudio	5
2.2 Bases teórico científicas	6
2.3 Formulación de hipótesis	10
2.3.1 Hipótesis general	10
2.3.2 Hipótesis específicas	10
2.4 Operacionalización de variables	11

Capítulo III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación	13
3.2. Método de investigación	14
3.3. Diseño de investigación	15
3.4. Población, muestra y muestreo	16
3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	19
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	20
3.7. Ética investigativa	20

Capítulo IV: RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de resultados	21
4.2 Prueba de hipótesis	30
4.3 Discusión de resultados	34

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones	37
5.2 Sugerencias	38

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS 39

ANEXOS Y/O APÉNDICES

Anexo 1: R.D aprobación Trabajo de Investigación

Anexo 2: Autorización de publicación en repositorio institucional

Anexo 3: Resultado Turnitin

Anexo 4: Instrumentos de medición

Anexo 5: Ficha técnica

Anexo 6: Validez y fiabilidad de instrumentos

Anexo 7: Base de datos

Anexo 8: Matriz de consistencia

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de los estudiantes de 4 años de la I.E N°22228	15
Tabla 2 Ficha técnica	17
Tabla 3 Ficha técnica	17
Tabla 4 Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide la ludomotricidad	18
Tabla 5 Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide las habilidades motrices	18
Tabla 6 Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio	19
Tabla 7 Distribución de frecuencia de la dimensión equilibrio	21
Tabla 8 Distribución de frecuencia de la dimensión coordinación	22
Tabla 9 Distribución de frecuencia de la dimensión locomotriz	23
Tabla 10 distribución de frecuencia de la variable habilidades motrices	24
Tabla 11 distribución de frecuencia de la dimensión del juego	25
Tabla 12 distribución de frecuencia de la dimensión participación activa	26
Tabla 13 distribución de frecuencia de la dimensión movimiento	27
Tabla 14 distribución de frecuencias de la variable ludomotricidad	28
Tabla 15 Prueba de normalidad Kolmogorov	29
Tabla 16 Prueba de correlación: Ludomotricidad y habilidades motrices	30
Tabla 17 Prueba de correlación: Ludomotricidad y equilibrio	31
Tabla 18 Prueba de correlación: la Ludomotricidad y coordinación	32
Tabla 19 Prueba de correlación: Ludomotricidad y locomotriz	32

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión equilibrio	21
Figura 2 Gráfico de barras de la dimensión coordinación	22
Figura 3 Gráfico de barras de la dimensión locomotriz	23
Figura 4 Gráfico de barras de la variable habilidades motrices	24
Figura 5 Gráfico de barras de la variable juego	25
Figura 6 Gráfico de barras de la dimensión participación activa	26
Figura 7 Gráfico de barras de la dimensión Movimiento	27
Figura 8 Gráfico de barras de la variable ludomotricidad	28

RESUMEN

En la I.E. 22228 los niños de 4 años tienen dificultad para realizar movimientos motrices como: equilibrio, estabilidad, locomotrices, que faciliten su expresión corporal, necesarios para su aprendizaje, como lo dijo Jean Piaget en del desarrollo cognitivo, que la inteligencia se establece de acuerdo a la acción motriz de los pequeños, por ello nuestro objetivo principal es determinar la relación que existe entre las variables, con este fin nos hacemos la siguiente pregunta: ¿Qué relación existe entre la estrategia de ludomotricidad y las habilidades motrices en los niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha del años 2022?, para ello se buscó información de diversos autores y teóricos que vayan de la mano con nuestra investigación, así mismo información tanto nacional como internacional; para empezar con este importante trabajo se tuvo que realizar un estudio con una prueba piloto con niños de la I.E. antes mencionada, para luego aplicar el instrumento a toda nuestra muestra de investigación, al desarrollar las diversas actividades se tuvo en cuenta evaluar con una lista de cotejo con ítems acorde a los niños del nivel inicial, la cual fue validada por la magister del nivel, se tuvo excelentes resultados ya que muchos de ellos lograban desarrollar las diversas dimensiones de ambas variables.

Los resultados indican que existe una relación significativa entre la ludo motricidad y las habilidades motrices, por lo que se recomienda al equipo directivo de la I.E. Elaborar un plan de trabajo donde se pueda desarrollar las habilidades, teniendo en cuenta la ludo motricidad y así promover practicas saludables que ayuden en el desarrollo integral de los niños, mediante su motricidad, contar con materiales necesarios para tal fin.

Palabras claves: Motricidad. Juegos, actividades significativas, habilidades motrices.

ABSTRACT

In the I.E. 22228 4-year-old children have difficulty performing motor movements such as: balance, stability, locomotor, which facilitate their body expression, necessary for their learning, as Jean Piaget said in cognitive development, that intelligence is established according to the motor action of the little ones, therefore our main objective is to determine the relationship that exists between the variables, for this purpose we ask ourselves the following question: What relationship exists between ludomotor skills and motor skills in 4-year-old children of the THAT IS TO SAY. 22228 in the province of Chíncha in the year 2022?, for this, information was sought from various authors and theorists that go hand in hand with our research, as well as national and international information; To start with this important work, a study had to be carried out with a pilot test with children from the I.E. mentioned above, to then apply the instrument to our entire research sample, when developing the various activities, it was taken into account to evaluate with a checklist with elements according to the children of the initial level, which was validated by the magister of the level, excellent results were obtained since many of them managed to develop the various dimensions of both variables.

The results indicate that there is a significant relationship between ludomotor skills and motor skills, so it is recommended to the management team of the I.E. Prepare a work plan where skills can be developed, taking into account ludomotor skills and thus promote healthy practices that help in the comprehensive development of children, through their motor skills, have the necessary materials for this purpose.

Keywords: Motricity. Games, meaningful activities, motor skills.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planeamiento del Problema:

El encierro prolongado que se tuvo a causa de la pandemia, hoy tiene un efecto en el progreso motor grueso del infante. Algunas investigaciones internacionales confirman dificultades en el desenvolvimiento de diversas habilidades siendo el equilibrio y la coordinación en preescolar, teniendo una percepción de duda en cuanto a la destreza motriz de los estudiantes. En la ciudad de México se plantearon diversidad de estrategias de ludomotricidad a través de asignatura de Educación física para poder desarrollar las habilidades motoras desde el aula ya que estas actividades desarrollan las emociones y seguridad en los niños, además de desarrollar otras actividades como la danza, campamentos, actividades exploratoria entre otros (Pérez, 2022).

Una investigación portuguesa del American Journal de Medicina Física & Rehabilitación, Universidad de Valencia (2021) junto a una universidad chilena, tienen una prueba comprobada junto al efecto que deja la epidemia y la coyuntura de confinamiento, en cuanto al avance de su psicomotricidad en la etapa preescolar. En los diferentes estudios que realizó la universidad se puede observar un retroceso en desarrollo motriz de los niños, muchos han disminuido su estado emocional, el juego le ha sido adverso debido al confinamiento además del temor, miedo, inseguridad que se puede observar en los niños. La disminución de las habilidades motrices trae consigo en poco desarrollo de su capacidad cognitiva siendo una de las consecuencias el bajo nivel de aprendizaje que han experimentado al retornar al aula de trabajo, ha esta mala experiencia se suma los familias con escaso espacio dentro del hogar que ha sido un gran limitante en el desarrollo de las diferentes actividades motrices, el poco desarrollo de la autoestima y además el estrés generalizado que se apoderó de todos los integrantes en el hogar, factor que hasta la fecha aún no se ha logrado superar

Karin Muñoz, se mantiene firme que "hay un valor en la destreza motriz debido al aislamiento que se tuvo a nivel mundial, por temor al contagio del virus, debido a ello los padres sobreprotegeron a sus niños, teniéndolos en casa aislados, distraídos en diferentes medios tecnológicos y dejando de lado el correr u moverse debido a ella es que no desarrollaron habilidades acordes a su edad".

La académica confirma que los niños en pequeños que no asistieron a una cuna, muestran disminución en cuanto a las diferentes habilidades motrices y sociales, aunque los preescolares retornen a su sala, aun se pueden evidenciar lo que el confinamiento dejó en ellos. "Los estudiantes que tuvieron un familiar contagiado o que viven en hogares reducidos, producto del encierro, se vieron privados de espacios cómodos, seguros que los ayuden a explorar, de misma manera, aprender con mayor libertad, socializa rmejor, no se les permitió experimentar y lograr un aprendizaje más acorde a su edad", precisa la maestra Muñoz. Es importante continuar con el desarrollo de las habilidades motoras ya que estas actividades contribuyen con el logro del desarrollo cognitivo del niño y es muy necesario estimular su desarrollo para fortalecer su autoestima y mejorar su estado emocional con el apoyo de los docentes y especial de los padres de familia.

Las autoras Guevara y Rodríguez (2006) en su ofrecimiento Los acciones a través de juegos realizando diversos movimientos para el desarrollo de habilidades motrices básicas en Preescolar realizan una propuesta de técnica metodológica hacia la dirección de la acción programada de la especialidad de Ed. Física en el IV ciclo. De este estudio se pudo comprobar que existe la obligación de desarrollar esta propuesta desde la acción científica en la especialidad de la Educación Física siendo una guía a facilitar el desarrollo de su motricidad en los niños a partir de una temprana edad, a través de una visión conciliadora comunitario beneficiando las capacidades del maestro de física, el objetivo de este proporcionar una mejor planificación del educando para aceptar las actividades educativas y docentes donde se le confíe en el ámbito escolar en grados postremo, pues en la nación venezolana se refuerza la actividad educativa desde lo comunitario con el fin de promover la cualidad de educación

En la I.E.N ° 22228 los niños de 4 años tienen dificultad para realizar movimientos motrices como: Equilibrio, coordinación, locomotrices, estabilidad, que faciliten su expresión corporal, los niños debido al confinamiento en estos dos últimos años han visto limitado su trabajo motriz debido al trabajo virtual, en la cual ha sido un obstáculo en el desarrollo de sus habilidades, asimismo los docentes no han aplicado las herramientas tecnológicas adecuadas para fortalecer el desarrollo psicomotor en los niños, esta falencia no solo se debe al trabajo docentes , en esta actividad que aún se puede superar y mejorar es muy necesario el apoyo de los padres de familia quienes cumplen un rol importante en el proceso de formación de sus hijos.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Qué relación existe entre la estrategia de Ludomotricidad y las Habilidades motrices en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de Chíncha 2022?

1.2.2. Problema Específico

- ¿De qué manera la estrategia de ludomotricidad se relaciona con la dimensión de equilibrio en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de Chíncha 2022?
- ¿De qué manera la estrategia de ludomotricidad se relaciona con la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de Chíncha 2022?
- ¿De qué manera la estrategia de ludomotricidad se relaciona con la dimensión locomotriz en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de Chíncha 2022?

1.3. Formulación de Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Establecer la relación que existe entre la estrategia de ludomotricidad y las habilidades motrices en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de Chíncha 2022.

1.3.2. Objetivo Específicos

- Determinar la relación entre la estrategia de ludomotricidad y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de Chíncha 2022.
- Determinar la relación la estrategia de ludomotricidad y la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de Chíncha 2022.
- Determinar la relación la estrategia de ludomotricidad y la dimensión de locomotriz en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de Chíncha 2022.

1.4. Justificación de la Investigación

1.4.1 Justificación teórica:

La teoría va junto con la práctica es por ello que el grupo de trabajo de investigación se ha enfocado en indagar, analizar y desarrollar las diversas teorías relacionadas con la estrategia de ludomotricidad y las habilidades motrices donde se tendrán aportaciones bibliográficas de diferentes autores que permitirán fortalecer los aportes teóricos de las diferentes variables de estudio.

1.4.2 Justificación Práctica:

En la praxis es de suma importancia realizar este trabajo de investigación en la cual se va a observar el enlace que se da entre la estrategia de ludomotricidad con las habilidades motrices, donde los resultados que vamos a obtener van a permitir ampliar más nuestro perfil docente, ya que para ello se utilizarán diversas técnicas, aplicando la planificación en donde los beneficiarios directos son ellos los niños y niñas. Las actividades de mayor trascendencia que se pueden plantear son las actividades físicas, recreativas, el juego, trabajo en equipo, trabajo de campo que contribuirán con el logro y desarrollo de las habilidades motrices de los niños.

1.4.3 Justificación Metodológica:

La labor a realizarse es con el fin de desarrollar estrategias con un propósito en la cual se va utilizar técnica y herramientas, la cual nos ayudaran con el proceso y de enfocarnos en los resultados a obtener donde va a permitir que tan importante relación tienen ambas variables y que tanto se ha desarrollado las habilidades motrices, es por ello que esta metodología a utilizar puede servirnos en un futuro. Se han elaborado instrumentos que nos permiten medir la relación entre ambas variables de estudio.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación:

Nacionales:

Para Cruz, Villegas y López (2020) Proponen disponer la importancia del juego motor en las diversas etapas del sistema educativo peruano, finalizaron que el juego motor fundar uno de las nociones educativas calificadas en la praxis de aprendizajes, sugerir la medición de una tabla de ideas que favorecen la correcta realización de las actividades por el alumno y así favorecer el acuerdo de los docentes por cumplir dicho desafío.

Andrade (2019) averiguó instaurar la conexión entre la motivación y el desarrollar las habilidades motrices en alumnos nivel secundaria en la escuela en Lima. Los logros se evidenciaron una correlación positiva y moderada entre ambas variables, reconociéndose el nivel dominante de motivación es un 45%, continuo por un nivel bueno de 36% y un mínimo porcentaje 18.3% en un nivel malo.

Martínez (2018), Habilidades motrices básicas en niños de 5 años de la I.E.I. n°001 Jaén — 2016; teniéndose disponer las habilidades y/o destrezas motoras. Dicha estrategia tuvo una perspectiva cuantitativa, tipo exploratoria descriptiva, diseño descriptivo. La cantidad fue de 174 menores. Concluyeron, que ellos dan a conocer un grado en donde la mayoría se encuentra en sucesión; por ello, se hayan restricciones en sus diversas dimensiones.

Lara (2020), desarrollo una investigación titulada: “La Ludo motricidad para fomentar la noción matemática en la I.E. N° 10030-Naylamp”. Su fin fue definir el propósito de la aplicación del programa ludo motricidad para sumar el intelecto matemático en estudiantes de primer grado. Fue una indagación cuantitativa, básica, explicativa y no cuasi experimental. Se exhibe una población formada por 62 niños con 6 años formada por los grupos control y experimental. Utilizó como instrumento de recopilación de datos la lista de cotejo y un cuestionario. Finalizando se dio a conocer que el 69% de niños no mostraron un buen crecimiento en nociones matemáticas anticipado a desarrollar el esquema de propuesta de mediación pedagógica y luego el 100% mostró un incremento apropiado de nociones matemáticas. Finalizando que la ludo motricidad logró un

significativo resultado, positivo con el juego. Al desarrollarse consiente y divertida, de forma que el sujeto pueda facilitar toda su atención, expresarse, y dominar sus emociones.

Internacionales:

Tirado (2022) realizó un estudio con alcance descriptiva para analizar la ludomotricidad y la expresión de alegría en los niños, en su recojo de información aplicó una guía de entrevista con preguntas abiertas dirigidas en especial a los docentes, asimismo aplicó una ficha de observación y una escala de valoración luego del proceso de validación de los instrumentos, y recojo de datos obtuvo como resultado que ambas variables se relacionan de manera significativa, debido que los juegos lúdicos permiten una libre expresión en los niños, ellos realizan sus actividades sin temores, se emociona y participan de forma activa, llegando a la conclusión que el desarrollo de las actividades lúdicas fortalece la expresión de alegría en los niños el mismo que se ve reflejado en sus emociones permanentes.

Soto (2020) realizó un estudio con la finalidad que los niños de jardín puedan desarrollar sus habilidades motrices a través de las diferentes actividades física como el juego, en especial el deporte ofreciendo una forma más divertida de desarrollar las habilidades de los niños, esperando además de consolidar actividades deportiva, el trabajo estaba determinado a fortalecer los valores respeto y solidaridad entre los niños. En su estudio plantean la integrar a los niños a través de la práctica permanente del futbol, como deporte de mayor interés en los integrantes de las diferentes aulas de trabajo

I.N. del Deporte de Chile (2019), realizo el plan titulado “Vacaciones en mi Jardín”, teniendo como principal objetivo desarrollar un plan en la cual se ejecutó circuitos psicomotrices, juegos inflables, etc para promover la acción física, se tuvo 50 estudiantes de 5 años del jardín de la Fundación Integra, pues se tuvo inconveniente al ejercer juegos motrices, de diversos movimientos, de postura y de manipulación. Dicho plan estuvo diseñado en alcanzar resultados reales, por medio de juegos motrices donde se obtenga esfuerzos al realizar estas actividades donde desarrollen y ejecuten habilidades acordes a su edad.

Autores Ruegger y Torrón (2013), desarrollando su plan “aula especial” en Argentina, ejecutado por la etapa preescolar, ya que se tiene inconvenientes en estudiantes que se le dificulta reconocer su corporeidad, en el plan, con el objetivo de que reconozca las diversas

partes de su cuerpo y de otras personas, la cual conozca sus potencias y competencias de su aspecto que desarrolle.

Cañizares y Carbonero (2017) Señalan la moralidad del espesor y gozar de las potencias motoras donde se logra el aprendizaje venidero siendo espacioso para los niños (p.233). es esencial dar a conocer las variables para los niños, pues son facultativos en la vida del humano, teniendo en cuenta la idea de su cuerpo y los movimientos que tiene que ejecutar al interactuar con su habilidad motriz siendo competente

2.2. Bases Teóricas de Referencia:

2.2.1 Definición de estrategias de ludomotricidad: Está relacionada con la diversidad de actividades motrices que permite que los niños puedan aprender y desarrollar ciertas actividades a partir del juego, el mismo que tiene que estar enfocado a acciones divertidas. Desde el área de educación física se debe promover el desarrollo de esta estrategia ya que el área de por sí, posee un mayor campo de acción en especial cuando se trata de hacer actividades de disfrute que favorecen un adecuado aprendizaje de manera interesante a través del uso de variedades de objetos que ayuden al niño a obtener una actitud activista que le ayuden al desarrollo de los patrones básicos del movimiento que al mismo tiempo contribuirá con el desarrollo de su capacidad intelectual al ejecutar diversidad de juego que muchos de ellos son aquellos que ha ido aprendiendo durante el desarrollo de su vida o aquellos que han vivido en su convivencia familiar y muchos de ellos forman parte de su experiencias significativas y que como docente debemos tomar atención y utilizar como experiencia para un adecuado aprendizaje (Sarmiento, 2021).

Tiene relación con la naturaleza en diferente posición motriz, compensan a los juegos de deporte, entonces alude al placer que sienten los niños en la realización de los distintos juegos, se desarrolla en su espacio social y lo que vive diariamente, en muy variadas condiciones (Parlebas, 2001).

Pérez et al. (2022) señalan que el desarrollo de la estrategia de Ludomotricidad está relacionado directamente con el juego y este recurso pedagógico se debe aplicar de forma sucesiva, porque contribuyen con el desarrollo de las habilidades motrices de los niños si se aplica desde temprana edad, ya que todos los juegos siempre tiene un mensaje y generan nuevos aprendizajes, si se sabe utilizar de manera correcta por el ello el juego debe formar parte de las actividades diarias de todos los docentes, ya que al hacer actividades bastantes

dinámicas ayudan al desarrollo de las capacidades motrices de los niños generando además una identidad corporal y motriz llevando a los niños a un ambiente de libertad para que el pueda actuar de forma creativa y asuma su responsabilidad frente a diferentes acciones que ejecute como parte de su nuevo aprendizaje. Por otra parte los autores señalan que es muy necesario el proceso de implementación del desarrollo de las habilidades motrices desde los primeros años de edad ya que una adecuada manipulación de objetos al momento de lanzar, atrapar, arrojar incrementa y mejora el estado emocional de los niños, fortalecer su seguridad emocional y mejorar su estado de ánimo. Asimismo, Padilla (2021) señala que las actividades de ludomotricidad las mismas que están directamente relacionadas con el juego, van a permitir que el niño puedan solucionar problemas que se den tanto dentro o fuera del aula, ya que lo harán más independiente y cualquier actividad que realice siempre lo hará con una mayor seguridad sea esta saltar, correr, trepar e inclusive caer.

Por su parte Salazar et al. (2017) señalan que estrategias de ludomotricidad son experiencias significativas y con carácter vivencial que permiten el desarrollo de las habilidades motrices si se aplica de manera correcta, permite el desarrollo emocional, fortalece los sentimientos, conlleva al desarrollo de la exploración, el descubrimiento y el logro de aprendizaje según el interés en el niño. A través juego se debe aprovechar una nueva forma de aprendizaje en el niño, ya que al ser espontáneo el niño pueden desarrollarse con suma libertad, sin presión, lo que facilita su desarrollo intelectual, moral, psicológico además de su perfeccionamiento personal, por ello se debe considerar desde la educación inicial.

Tamayo & Restrepo (2016) señalan que el juego dentro del ludomotricidad se debe asumir como una herramienta pedagógica que contribuye con el desarrollo de las emociones, experiencia que convive el niño al correr, saltar, caer y al ser una actividad espontánea está siempre presente en la vida del niño, esto ayuda a darle seguridad, tranquilidad y felicidad al ejecutar diversidad de actividades frente a sus demás compañeros. El juego de por sí desarrolla la actividad corporal del niño y es responsabilidad del docente fortalecer y estimular esta área para que el niño asuma otras responsabilidades con suma libertad, siendo esta actividad una herramienta de suma importancia ya que se convierte en una estrategia de enseñanza altamente motivante que debe ser aprovechado en su totalidad dentro y fuera del aula.

Respecto a la ludomotricidad: es una enseñanza se basa en una concepción global del ser humano, teniendo en cuenta la interacción que se tiene entre el intelecto, sensación y la acción y de su propósito para el desarrollo del sujeto, de su corporalidad, así como la posibilidad de expresar e interactuaren el ambiente que lo rodea. (Cervantes, 2014, p.20)

Es la expresión de como la lúdica favorece en la motricidad del ser humano realizando diferentes acciones motrices expresando diversas emociones para obtener un aprendizaje con intención pedagógica. (Secretaría de Educación Pública México, 2018, p. 5)

La expresión ludomotricidad está compuesta por lúdico y motricidad. Lúdico: Laetimología de “juego”, del latín iocus o jugar, diversión, broma. El origen de dicha palabra nos enseña que el juego es “diversión”. Para semejanza a lo relativo al juego nos apoya con el término lúdico, pues su raíz latina es ludus o juego. Motricidad: La Motricidad, como competencia humana, es la propia concentración de la humanidad en sus diversos modos de enunciar y conmovier. Su propósito es el avance de la toma de consciencia desde el contacto sensorial con la realidad y su propósito es el desarrollo humano de cara a la perspicacia, es decir, la modificación del yo, el otro y el universo. (Luis Guillermo Jaramillo y Eugenia Trigo)

Dimensiones de ludo motricidad:

Juego: es una acción que se ejecuta entre diversos jugadores, donde desarrollan el ingenio o instrumento y así establecer la posición con diversas pautas, en la cual se tiene ganadores y/o perdedores con un solo propósito de brindar entretenimiento y/o diversión, hasta como estrategia en el ámbito educativo, ya que operan impulsando destrezas praxis y espiritual.

Participación activa: es la contribución activa que realiza el sujeto en la ejecución del grupo de clase.

Movimiento: es una manifestación física siendo cambio de postura que prueban los cuerpos en el área

2.2.2 Definición de habilidades motrices: Las habilidades motrices y la expresión corporal están relacionadas entre sí con el desarrollo que logra el niño en el rendimiento en las áreas motores a través de acciones físicas. Es por ello que las habilidades motoras son eficaces para la evolución, desenvolvimiento del ser humano y a la vez para desenvolverse, tanto a nivel académico como el social, se recomienda realizar diversas acciones motoras teniendo como propósito una buena relación con su corporeidad. Peña (2015)

Otra definición de habilidades motrices: es un propósito a lograr por los maestros, ya

que será el fundamento del porvenir de enseñanzas y actitud en los diversos ejercicios.

Las habilidades básicas motrices:

Desplazamientos: estar de un lado a otro en el área, teniendo las habilidades básicas fundamentales, ya que muestran sus destrezas.

Salto: surge en el modelo primordial del movimiento, se define como movimiento en el que está involucrado donde se desprende el cuerpo del piso, realizado por el empuje de los pies, manteniéndose por un momento en el viento luego regresar a tocar el piso.

Los divisores lo cual intervienen en este ejercicio son:

- Coordinación dinámica general.
- Fuerza.
- Equilibrio

Dimensiones de habilidades motrices:

Equilibrio: es el talento que tiene el sujeto para perdurar el cuerpo en equilibrio en las diversas posiciones que tenga de los movimientos, algún movimiento ocasiona la alteración del peso del cuerpo.

Coordinación: se dispone con atención para dar cuenta de la habilidad que determinan los músculos esqueléticos de nuestro tronco a la hora de simultanear siguiendo predispuestos parámetros de movimiento.

Locomotriz: es el viaje del tronco de un lugar a otro en el área, y en su ejecución se relacionan los diversos componentes espaciales.

Teoría acorde con las habilidades motrices

TEORIA DE JEAN PIAGET: trata del desarrollo cognitivo, nos hace mención que la inteligencia se establece de acuerdo a la acción motriz de los pequeños. La etapa importante en la psicomotricidad desde que nace el estudiante, es esencial, puesto que la enseñanza motiva a través del trasiego, la actividad del párvulo en el entorno y la experiencia.

Para Piaget el desarrollo sensorio motriz se debe fortalecer desde los primeros años,

pero se debe tener en cuenta en primer lugar la particularidad de los niños, ya que cada uno tiene su propia forma de aprendizaje, para Piaget desde los primeros años el niño tiene reflejos innatos que se deben fortalecer y direccionar de una forma adecuada, asimismo conforme avanza la edad va repitiendo juegos, realiza nuevos descubrimientos y se van adaptado a nuevas situaciones. Por lo tanto se debe promover el desarrollo de las habilidades motrices desde los primeros años ya que estas actividades le dan mayor seguridad y tanto psicológica y emocional en el niño. En esta etapa sensorio motriz el niños inicia con un proceso de repetición utilizando su cuerpo, golpea, salta, tira objetos y jala objetos, muchos de estos suceso los hace al azar pero luego va asimilando lo aprendido, asimismo adquiere la capacidad de distinguir objetos al observa otros similares.

TEORIA DE LEV VIGOTSKY: Vygotsky (1987), la actividad del ser humano trata sobre todo del medio socio-cultural donde se ejecute. Según el autor, la causa del movimiento y de todo acto voluntario, no ayuntarse ni dentro del cuerpo, ni en el dominio directo del experimento pasado; sino en el suceso social del ser humano.

TEORIA DE HOWARD GARDNER: Inteligencia corporal kinestésica

El desarrollo de las diferentes acciones corporales, es fundamental para el ser humano; en ellos la adecuación se expande el utilizar instrumentos. La actividad de la corporeidad tiene una ejecución definida en los párvulos.

Para Gardner es fundamental el desarrollo de la inteligencia Kinestésica, ya que permite que el niño alcance un ritmo, desplazamiento y coordinación adecuado, y la practica con objetos le dará una mayor tranquilidad y seguridad durante el proceso de manipulación, debido que el cuerpo es siempre el centro de atención debemos acostúmbraos a movernos con gracia, dentro del entorno social. Para Gardner el proceso de conexión cuerpo y mente están directamente relacionado con el desarrollo de la inteligencia kinestésica, mantener la precisión y control de acciones contribuye con la adecuada capacidad de manipulación de objetos que va ir utilizando el niño desde temprana edad. Además, el docente debe realizar actividades que promuevan la fuerza, equilibrio, velocidad que lleve al niño a un aprendizaje autónomo posteriormente. Las personas que logran el desarrollo de esta inteligencia, mantienen un adecuado ritmo, les gusta explorar el entorno, mejoran de forma efectiva su coordinación, interactúan con facilidad, son más activos, mantienes una

adecuada interrelación con los demás y se sienten mejor frente a las diversas actividades como la danza, la pintura, música entre otros

2.3. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

2.3.1 HIPÓTESIS GENERAL

La estrategia de Ludomotricidad se relaciona significativamente con las Habilidades motrices en los niños y niñas de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022

2.3.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICA

H.E.1 La estrategia de Ludomotricidad se relaciona significativamente con el equilibrio en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022.

H.E.2 La estrategia de Ludomotricidad se relaciona significativamente con la coordinación en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022.

H.E.3 La estrategia de Ludomotricidad se relaciona significativamente con la locomotriz en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022.

2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES: VARIABLE 1: ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD

Variabl e	Definición Conceptual	Definició n Operacion al	Dimensiones	Indicador es	Ítems	Instrumento	Escala de Medició n
LUDOMOTRICIDAD	La estrategia de Ludomotricidad tiene que ver con la naturaleza de las diferentes situaciones motrices, corresponden a los juegos de deporte, entonces alude al placer que sienten los niños en la realización de los distintos juegos, se desarrolla en condiciones variadas según su contexto social y sus vivencias diarias de cada niño (Parlebas, 2001)	Se pretende hacer una medición en el nivel de ludomotricidad a través de un cuestionario que está constituida por 20 ítems.	Juego: es una acción que se ejecuta entre uno o más jugadores, donde desarrollan su ingenio o instrumento para establecer una posición con un número de pautas, donde puede o no haber ganadores y perdedores con el propósito de brindar entretenimiento o diversión, hasta como estrategia en el ámbito educativo, ya que operan impulsando destrezas praxis y espiritual.	✓ Habilidad	1,2,3,4,5, 6	Cuestionario	Ordinal Siempre A veces Nunca
				✓ Imaginación			
				✓ Expresión			
			Participación activa: es la contribución activa que realiza el sujeto en la ejecución del grupo de clase.	✓ Concentrado	7,8,9,10, 11,12		
✓ Atento							

			<p>Movimiento: es una manifestación física siendo cambio de postura que prueban los cuerpos en el área.</p>	<p>✓ Desplazamiento</p>	<p>13,14,15 ,16, 17,18,19 ,20</p>	
				<p>✓ Reacción</p>		

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES: VARIABLE 2: HABILIDADES MOTRICES

Variabl e	Defini ción Conce ptual	Definió n Operacio nal	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrum ento	Escala de Medició n
HABILIDADES MOTRICES	La habilidad motriz es toda aquella acción, movimiento del cuerpo que se realiza para lograr una acción deseada. Singer (1)	Se va medir el nivel del incremento de las habilidades motoras por medio de un cuestionario que está constituida por 20 ítems.	Equilibrio: es el talento que tiene el sujeto para perdurar el cuerpo en equilibrio en las diversas posiciones que tenga de los movimientos, algún movimiento ocasiona la alteración del peso del cuerpo.	✓ Control corporal	1,2,3,4,5,6	Cuestiona rio	Ordinal Siempre A veces Nunca
			Coordinación: se dispone con atención para dar cuenta de la habilidad que determinan los músculos esqueléticos de nuestro tronco a la hora de simultanear siguiendo predispuestos parámetros de movimiento	✓ Postura corporal			
			Locomotriz: es el desplazamiento del tronco de un lugar a otro en el área, y en su ejecución se interrelacionan los diversos componentes espaciales.	✓ Precisa	13,14,15,16,17,18,19,20		
				✓ Ordenada			
				✓ Rodar			

CAPITULO III

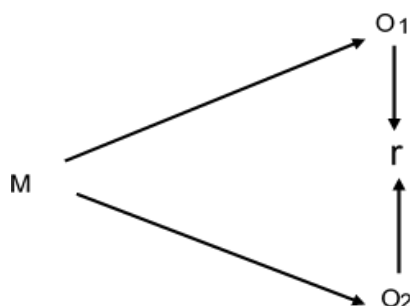
METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Nuestro trabajo es de método cuantitativo, no experimental, podemos decir que: los métodos, son instrumentos que utilizan los proyectos como recursos de apoyo; siendo propio y tienen un tipo de herramienta. Por ejemplo: técnicas de muestreo, cuestionarios, etc., Dicha indagación plantea un diseño, donde emplea distintas estrategias (Vara, 2012). Las estrategias son diferentes, adaptándose al problema de investigación, dado el modo diferenciado de sus objetivos y el tipo de variables con las que se va a ejecutar.

Vara (2012) asegura que el diseño permite diversas acciones sucesivas y organizadas, teniendo que ajustarse a la singularidad de las tesis la cual señalan los pasos y pruebas a realizar y las técnicas a usar para recolectar y analizar los datos.

Figura 1 Correlación de las Variables de Estudio



Donde:

M = Muestra

O1 = Estrategia de ludomotricidad

O2 = Habilidades motrices

r = Relación entre variables.

3.2. Variables y dimensiones

La definición conceptual: La estrategia de ludomotricidad el cual Pérez & Simoni (como se citó en SEP, 2018) señala como: “es una definición agregada por dos términos: Ludo en latín ludus o ludere, equivalente a "perteneciente o relativo al juego" y motricidad, como la habilidad que tiene el ser humano de expresar de manera corporal en el entorno de forma intencional y consciente, que busca extenderse y así superarnos, hacia nuestro crecimiento propio”. (p.5).

Así mismo, Pérez & Simoni (2019) “La ludomotricidad se entiende como el uso de la lúdica para lograr la motricidad humana a través de actividades motrices relacionadas con diversas emociones, generando un aprendizaje significativo con una intención pedagógica” (p.42).

En cuanto a la definición operacional: La variable estrategia de **Ludomotricidad** está compuesta de tres dimensiones según el autor las cuales son: Juego, participación activa y movimiento (Díaz F. y., 1999, citado por Flores 2017).

La definición conceptual: Gorófano (2017) en su estudio relacionado con las habilidades motrices, señala que esta se divide en: Locomotrices que abarca diferentes actividades entre las cuales se indica acciones de correr, pasear, realizar variedades de saltos, correr, pararse, así como acciones de subir y bajar entre otros. Respecto a la no locomotrices están se integran con acciones de equilibrio de nuestro cuerpo entre las cuales se puede señalar el adecuado balanceo, las acciones de estiramiento, girar, además de actividades como colgarse y girar. Lo fundamental de las habilidades motoras, está en la coordinación y equilibrio, acciones lo cual conciernen en la misión para fortalecer las actividades relacionadas con la motora fina y gruesa el mismo que debe iniciar desde temprana edad (Pikler, 2016).**En cuanto a la definición operacional:** La variable **Habilidades motrices** está compuesta de tres dimensiones según el autor las cuales son: Equilibrio, coordinación y locomotriz.

3.3. Población, muestra y muestreo

Para Tamayo (2012) la población hace referencia a total de integrantes de un estudio definido, tiene en cuenta el conjunto de acuerdos de estudio relacionando dicha manifestación, teniendo que medirse, hacia el estudio relacionando un total N de consideración que colaboran de la cualidad, la cual se conoce como el lugar por formar la totalidad del fenómeno agregado a una indagación

Es por ello que la población en el diagnóstico que se realizó en la presente investigación estuvo constituida por 80 niños de la institución educativa y para el trabajo de investigación se trabajó con una muestra de 50 niños, que corresponden a 2 aulas de 4 años de la

escuela.

Tabla 1
DISTRIBUCIÓN DE LOS SUJETOS DE INVESTIGACIÓN

POBLACIÓN	AÑOS	CANTIDAD
Niños y niñas del nivel Inicial	4 años B 4 años C	25 25
Total		50

Fuente: Cuadro de niños y niñas matriculados – UGEL Chincha, 2022 – Sunampe

Muestra: Son parte de una población; se da a conocer el tamaño de la muestra y cómo se determinó ésta.

Muestreo: lo conforma un conjunto de individuos, aquellos quienes fueron parte de un estudio

a. Criterios de inclusión:

La población a estudiar tiene las siguientes cualidades de inclusión, ya que todos los niños varones y mujeres de 4 años fueron los participantes.

b. Criterios de exclusión:

Estudiantes de 4 años y niños con problemas de salud o que los PP. FF no desean ser parte de la ejecución de la encuesta

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Yuni & Urbano (2014) señalan que la dimensión se desprenden de las variables de estudio y frena al desarrollo de toma de decisiones para elegir las técnicas adecuadas a los fines de la indagación. Para nuestro trabajo de investigación tendremos:

En la variable I denominada estrategia de ludomotricidad usaremos como instrumento a la entrevista a través de lista de cotejo.

Así mismo Abarca, Alpizar, Sibaja y Rojas (2013), señalan que adecuada técnica en el proceso de recojo y posterior análisis de la información es la entrevista que acompañado de un adecuado cuestionario nos lleva a obtener adecuados resultados según lo que se pretende alcanzar.

En la variable II denominada Habilidades motrices usaremos como instrumento a la lista de cotejo.

Teniendo en cuenta las referencias antes mencionadas se trabajó con la lista de cotejo para los niños de 4 años incluidos las variables y sus dimensiones, tendremos un total de 40 ítems de estrategia de Ludomotricidad y Habilidades motrices.

A) Técnica.

El proceso desarrollado a través de una encuesta, orientándonos del autor Bernal (2016, p.245), el cual estimo que son instrumentos ejecutados con el fin de lograr antecedentes exactos del estudio.

B) Instrumento.

El autor Bernal (2016), nos señala el lograr objetivos en una investigación, para ello se debe de realizar una serie de interrogantes para obtener información según lo planteado e la investigación.

Como primer instrumento se recolecto información en la variable estrategia de ludomotricidad con una escala tipo Likert, utilizando 20 ítems, tres dimensiones: equilibrio, coordinación y locomotriz; el segundo instrumento para habilidades motrices teniendo 20 ítems y comprende de tres dimensiones: juego, participación activa y movimiento

Tabla 2

Ficha técnica:

Variable 1: ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD

Nombre del instrumento	:	Escala de medición tipo Likert
Autor	:	GABRIELA A. ALMEYDA SALVADORMELANIA T. PACHAS TORRES
Fecha de aplicación	:	2022
Administración	:	Individual y colectiva
Ámbito de Aplicación	:	Institución Educativa N°22228
Significación	:	Medir la variable Estrategia de ludomotricidad

Duración : 30 minutos

Estructura: como instrumento se tuvo la guía de observación la cual estuvo conformada por tres dimensiones: equilibrio (6 ítems), coordinación (6 ítems) y locomotriz (8 ítems)

- 1: Alto
- 2: Medio
- 3: bajo

Tabla 3

Ficha técnica:

Variable 2: HABILIDADES MOTRICES

Nombre del instrumento	:	Escala de medición tipo Likert
Autor	:	GABRIELA A. ALMEYDA SALVADORMELANIA T. PACHAS TORRES
Fecha de aplicación	:	2022
Administración	:	Individual y colectiva
Ámbito de Aplicación	:	Institución Educativa N°22228
Significación	:	Medir la variable dependiente HABILIDADES MOTRICES
	:	
Duración	:	30 minutos

Estructura: como instrumento se tuvo la guía de observación la cual estuvo conformada por tres dimensiones: juego (6 ítems), participación activa (6 ítems) y movimiento (8 ítems)

- 1: Alto
- 2: Medio
- 3: Bajo

Validez:

La validez de contenido se dispone por un juicio de expertos, en la cual se tomó en cuenta su opinión sobre los instrumentos a aplicarse diseñados por las investigadoras

Confiabilidad:

Dichos datos de un ejemplar piloto se tuvo en cuenta la confiabilidad de los instrumentos por medio del coeficiente alfa de Cronbach (α), al examinar que los resultados de los ítems fueron excelentes.

Tabla 6*Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio*

Variable	Alfa de Cronbach	N° ítems
Estrategia de Ludo motricidad	0,702	20
Habilidades motrices	0,706	20

Nota: Base de datos de Prueba Piloto.

Señala la tabla 6, de acuerdo a la variable estrategia de ludomotricidad, el primer factor de Cronbach se tuvo una magnitud de 0,702, que nos señala que el instrumento empleado ha sido transparente para el beneficio de datos de la investigación. De la misma manera se obtuvo, en las habilidades motrices, el factor primero de Cronbach fue de 0,706.

3.4.1. Método de análisis de datos

Para el proceso de análisis de datos se utilizó en un primer momento la estadística descriptiva en el proceso de elaboración de tablas y figuras de las variables y dimensiones en la cual se han colocado los datos agrupados y manera porcentual. Para el diseño de la tabla se utilizó software con bases estadísticas así como también el Excel.

Respecto al desarrollo de la estadística inferencial nos permitió analizar la prueba de normalidad y según los resultados obtenidos realizar la prueba de hipótesis.

Luego del análisis de los resultados se aplicó la prueba estadística Rho de Spearman (ρ), teniendo en cuenta que este estadígrafo no permite determinar la correlación entre ambas variables en estudio.

3.4. Procedimientos

Este trabajo de investigación se ejecutó de la siguiente forma; se emplea la técnica de la observación para hallar el problema que se tiene actualmente en la institución educativa,

para así elaborar una lista de cotejo el cual tiene el V.B de los expertos, así mismo se logró la autorización de la directora de la institución para ejecutar los instrumentos a los niños de 4 años, siendo un total de 80 niños entre varones y mujeres, se recogió información, se le señala que los logros obtenidos se le hará llegar con la recapitulación realizada, para que así se tenga en cuenta la realidad en la que se hayan los niños con respecto sus habilidades motrices.

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el estudio estadístico la escala de valoración tipo Likert se consideró desde alto, medio y bajo, así mismo se tomó en cuenta los ítems opuestos, en sede a las valoraciones, se inició la labor en la estadística de los datos por cada medida y así mismo de su totalidad. De la misma manera se elaboró los cuadros estadísticos esto conforme a la base de datos desarrollada a los padres de familia del nivel inicial, para realizar el respectivo análisis e interpretación de estos y de los gráficos teniendo en cuenta la dimensión de análisis de datos.

3.6. Ética investigativa

Los integrantes de la investigación fueron debidamente asesorados durante el desarrollo de la investigación, de la misma manera, se solicitó un permiso, es por ello que se dio la participación de aquellos quienes dieron el consentimiento, así mismo se tomó el debido cuidado de los integrantes.

El objetivo de nuestra investigación fue de mutuo acuerdo, los niños en la estrategia de ludomotricidad, la escuela con el descubrimiento en las habilidades y destrezas de los niños y las investigadoras extraen informe para así obtener éxito en la investigación.

Durante el trabajo de investigación se ha aplicado la Norma APA en su séptima edición en todo el proceso de referenciación, respetando el derecho de autor de los diferentes repositorio investigado.

**CAPITULO IV
RESULTADOS**

4.1. Presentación y análisis de resultados

Tabla 7

Distribución de frecuencia de la dimensión equilibrio

EQUILIBRIO (Agrupada)					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj eválido	Porcentaje acumulado	
Válido	12-14	15	30,0	30,0	30,0
	15-16	20	40,0	40,0	70,0
	17-18	15	30,0	30,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

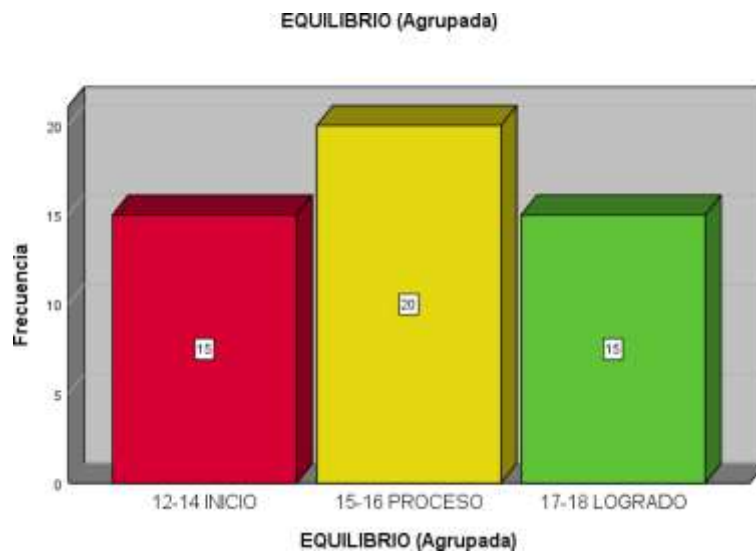


Figura 1. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión equilibrio

Interpretación: En la tabla 7 y figura 1, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados de la dimensión equilibrio donde se demuestra que 15 alumnos que representan el 30 % de los evaluados, expresaron que el equilibrio les ayuda en un nivel de inicio, sin embargo, el 40 %, conformado por 20 estudiantes mostraron que dicha variable ha favorecido en un nivel de proceso. En efecto 15 estudiantes que simbolizan el 30 %, reflejaron que el uso de la presente dimensión les ha facilitado en un nivel de logrado.

Tabla 8

Distribución de frecuencia de la dimensión coordinación

COORDINACIÓN (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj eválido	Porcentaje acumulado
Váli do	12-14	19	38,0	38,0	38,0
	15-16	19	38,0	38,0	76,0
	17-18	12	24,0	24,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

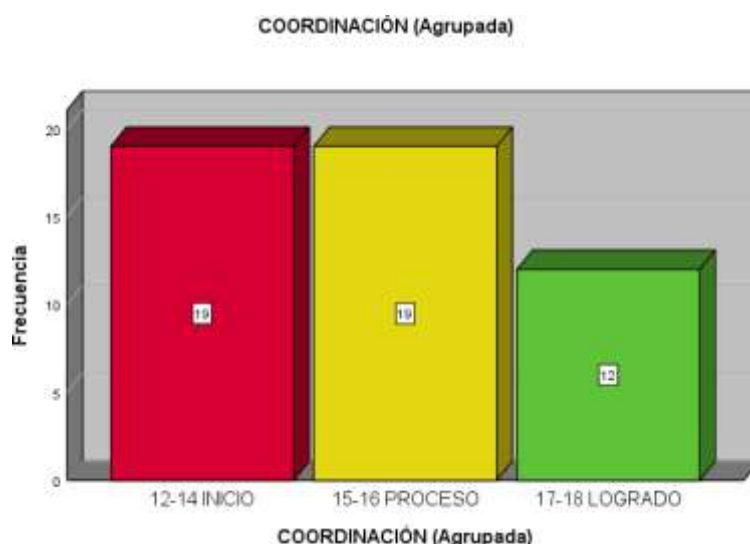


Figura 2. Gráfico de barras de la dimensión coordinación.

Interpretación: En la tabla 8 y figura 2, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión coordinación donde se demuestra que 19 alumnos que representan el 38 % de los evaluados, expresaron que dicha dimensión les ayuda en un inicio, sin embargo, el 38 %, conformado por 19 estudiantes mostraron que el desarrollo del dibujo les ha favorecido en un nivel de proceso. En efecto 12 estudiantes que simbolizan el 24 %, reflejaron que el uso de la dimensión de coordinación ha favorecido en un nivel de logrado.

Tabla 9

Distribución de frecuencia de la dimensión locomotriz

LOCOMOTRIZ (Agrupada)				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidoo	17-19	14	28,0	28,0
	20-21	26	52,0	80,0
	22-23	10	20,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0

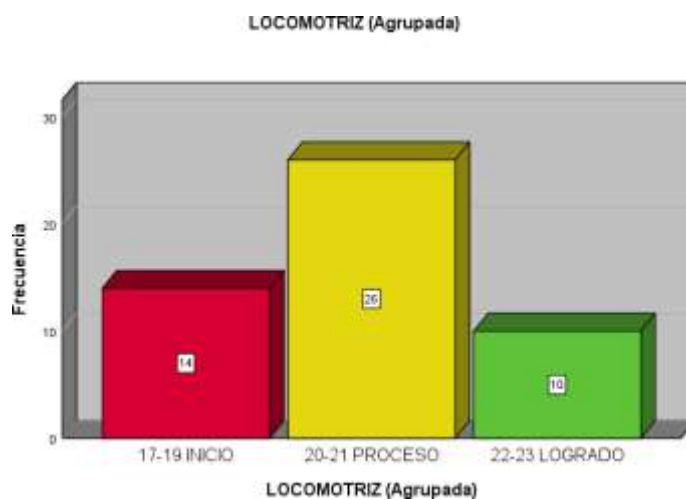


Figura 3. Gráfico de barras de la dimensión locomotriz

Interpretación: En la tabla 9 y figura 3, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión locomotriz donde se demuestra que 14 alumnos que representan el 28% de los evaluados, expresaron que la dimensión mencionada les ayuda en un nivel de inicio, sin embargo, el 52 %, conformado por 26 estudiantes mostraron que la lo les ha favorecido en un nivel de logrado. En efecto 20 estudiantes que simbolizan el 10%, reflejaron que el uso de la dimensión locomotriz les ha facilitado en un nivel alto.

Tabla 10

Distribución de frecuencia de la variable habilidades motrices

HABILIDADES MOTRICES (Agrupada)				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	42-47	9	18,0	18,0
	48-52	22	44,0	62,0
	53-57	19	38,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0

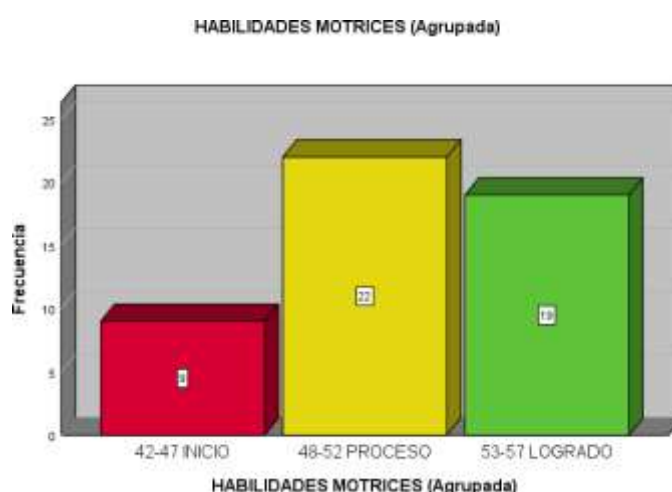


Figura 4. Gráfico de barras de la variable habilidades motrices

Interpretación: En la tabla 10 y figura 4, se detalla la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la variable de habilidades motrices donde se demuestra que 9 alumnos que representan el 18 % de los evaluados, expresaron que dicha variable les ayuda en un nivel bajo, sin embargo, el 44 %, conformado por 22 estudiantes mostraron que las habilidades motrices les ha favorecido en un nivel medio. En efecto 19 estudiantes que simbolizan el 38%, reflejaron que el uso de la variable de habilidades motrices les ha facilitado en un nivel alto.

Tabla 11

Distribución de frecuencia de la dimensión del juego

JUEGO (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	13- 14	18	36,0	36,0	36,0
	15- 16	25	50,0	50,0	86,0
	17-18	7	14,0	14,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

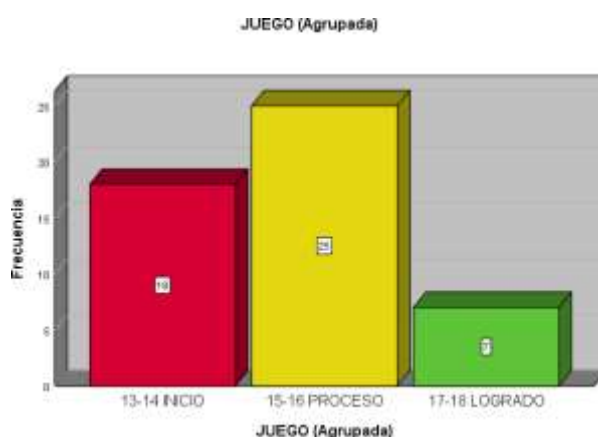


Figura 5. Gráfico de barras de la variable juego

Interpretación: En la tabla 11 y figura 5, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la variable juego donde se demuestra que 18 alumnos que representan el 36 % de los evaluados, expresaron que el juego les ayuda en un nivel bajo, sin embargo, el 50%, conformado por 25 estudiantes mostraron que el juego ha favorecido en un nivel medio. En efecto 7 estudiantes que simbolizan el 14%, reflejaron que el uso de la presente variable les ha facilitado en un nivel alto.

Tabla12

Distribución de frecuencia de la dimensión participación activa

PARTICIPACIÓN ACTIVA (Agrupada)				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
13-14	13	26,0	26,0	26,0
15-16	23	46,0	46,0	72,0
Válido 17-18	14	28,0	28,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	



Figura 6. Gráfico de barras de la dimensión participación activa

Interpretación: En la tabla 12 y figura 6, se detalla la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión participación activa donde se demuestra que 13 alumnos que representan el 26 % de los evaluados, expresaron que dicha dimensión les ayuda en un nivel bajo, sin embargo, el 46 %, conformado por 23 estudiantes mostraron que la dimensión participación activa les ha favorecido en un nivel medio. En efecto 14 estudiantes que simbolizan el 28 %, reflejaron que el uso de la dimensión participación activa les ha facilitado en un nivel alto.

Tabla 13

Distribución de frecuencia de la dimensión movimiento

MOVIMIENTO (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje e válido	Porcentaje acumulado
	16-18	14	28,0	28,0	28,0
Válido	19-20,5	22	44,0	44,0	72,0
	21- 23	14	28,0	28,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

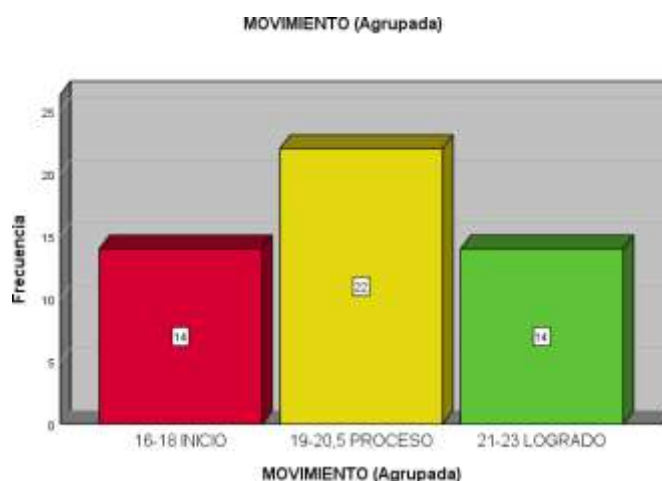


Figura 7. Gráfico de barras de la dimensión Movimiento

Interpretación: En la tabla 13 y figura 7, se detalla la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión Movimiento donde se demuestra que 14 alumnos que representan el 28 % de los evaluados, expresaron que dicha dimensión les ayuda en un nivel bajo, sin embargo, el 44 %, conformado por 22 estudiantes mostraron que la dimensión Movimiento les ha favorecido en un nivel medio. En efecto 14 estudiantes que simbolizan el 28%, reflejaron que el uso de la dimensión Movimiento les ha facilitado en un nivel alto.

Tabla 14

Distribución de frecuencias de la variable ludomotricidad

LUDOMOTRICIDAD (Agrupada)					
		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válid o	42- 47	13	26,0	26,0	26,0
	48- 52,5	24	48,0	48,0	74,0
	53- 58	13	26,0	26,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

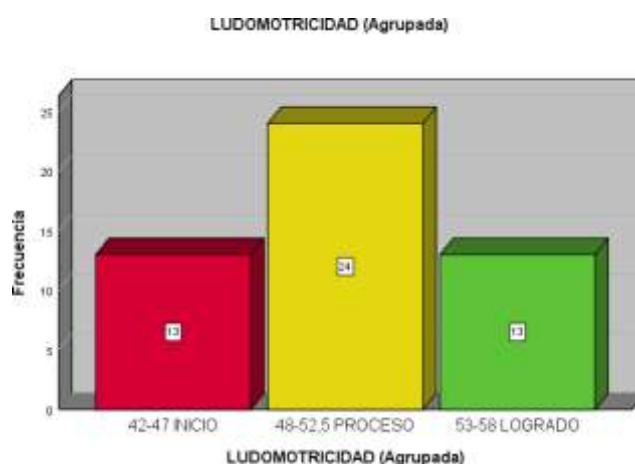


Figura 8. Gráfico de barras de la variable Ludo motricidad

Interpretación: En la tabla 14 y figura 8, se detalla la distribución de frecuencia de los datos agrupados en dicha variable ludo motricidad donde se demuestra que 13 alumnos que representan el 26 % de los evaluados, expresaron que la variable mencionada les ayuda en un nivel bajo, sin embargo, el 48 %, conformado por 24 estudiantes mostraron que la ludo motricidad les ha favorecido en un nivel medio. En efecto 13 estudiantes que simbolizan el 26 %, reflejaron que la ludo motricidad les ha facilitado en un nivel alto.

4.1.2 Prueba de normalidad

Para la prueba de normalidad se usó al estadístico Kolmogorov debido a que la muestra es mayor a 50. Esta prueba permitió determinar que estadístico usar para ejecutar la prueba de hipótesis según los siguientes criterios:

H₀: Los datos de la muestra provienen de una distribución normal.

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

Tabla 15.
Prueba de normalidad Kolmogorov

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
EQUILIBRIO	,127	50	,044	,931	50	,006
COORDINACIÓN	,170	50	,001	,938	50	,012
LOCOMOTRIZ	,154	50	,004	,951	50	,037
HABILIDADES						
MOTRICES	,094	50	,200*	,957	50	,064
JUEGO	,178	50	,000	,928	50	,005
PARTICIPACIÓN						
ACTIVA	,135	50	,023	,929	50	,005
MOVIMIENTO	,145	50	,010	,945	50	,022
LUDOMOTRICIDAD	,104	50	,200*	,984	50	,714

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: En la tabla 15, se muestra que el nivel de significancia $p > 0,05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Utilizando de esta manera la prueba paramétrica de Pearson en la prueba de hipótesis.

4.2 Prueba de Hipótesis

Se determinó la correlación de las variables de estudio, tomando como referencia el nivel de significancia el 0,05 (5%) para aceptar y/o rechazar la hipótesis general y las hipótesis específicas, teniendo en cuenta los criterios:

No existe relación, si el valor p es mayor a

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

menor a 0,05

4.2.1 Prueba de hipótesis general

Ho: La Ludo motricidad se relaciona significativamente con las Habilidades motrices en los niños y niñas de la I.E. 22228 en la provinciade chincha 2022

Ha: La Ludo motricidad se relaciona significativamente con las Habilidades motrices en los niños y niñas de la I.E. 22228 en la provinciade chincha 2022

Tabla 16.

Prueba de correlación: Ludo motricidad y habilidades motrices

Correlaciones				
			ESTRATEGÍA DE LUDOMOTRICIDAD	HABILIDADE SMOTRICES
	Correlación de Pearson	de	1	,365**
ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD	Sig. (bilateral)			,009
	N		50	50
	Correlación de Pearson	de	,365**	1
HABILIDAD ES MOTRICES	Sig. (bilateral)		,009	
	N		50	50

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

Interpretación: Según la tabla 16, el nivel de correlación de las variables es de p valor ,009 ($p < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe una relación significativa entre la estrategia de Ludo motricidad y habilidades motrices

4.2.2 Prueba de hipótesis específicas

Hipótesis específica 1:

Ha: La Ludo motricidad se relaciona significativamente con el equilibrio en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de Chíncha 2022

Tabla 17.

Prueba de correlación: Ludo motricidad y equilibrio

Correlaciones			
		ESTRATEGIA DE LUDOMOTRI CIDAD	EQUILIB RIO
ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD	Correlación de Pearson	1	,121
	Sig. (bilateral)		,401
	N	50	50
EQUILIBRIO	Correlación de Pearson	,121	1
	Sig. (bilateral)	,401	
	N	50	50

Interpretación: Según la tabla 17, el nivel de correlación entre la variable Ludo motricidad y equilibrio es de p valor ,401 ($p > 0,05$). Por lo tanto se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Existe una relación significativa entre la Ludo motricidad y equilibrio

Hipótesis específica 2:

Ha: La Ludo motricidad se relaciona significativamente con la coordinación en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022. **Tabla 18.** Prueba de correlación: la Ludo motricidad y coordinación

Correlaciones			
		ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD	COORDINACIÓN
ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD	Correlación de Pearson	1	,461**
	Sig. (bilateral)		,001
	N	50	50
COORDINACIÓN	Correlación de Pearson	,461**	1
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	50	50

****.** La correlación es significativa en el nivel 0,0

Interpretación: Según la tabla 18, el nivel de correlación entre ambas la variable la Ludo motricidad y coordinación es de p valor ,001 ($p < 0,05$). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe una relación significativa entre la Ludo motricidad y coordinación.

Hipótesis específica 3:

Ha: La Ludo motricidad se relaciona significativamente con la locomotriz en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022

Tabla 19.

Prueba de correlación: Ludo motricidad y locomotriz

Correlaciones		ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD	LOCOMOTRIZ
ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD	Correlación de Pearson	1	,283*
	Sig. (bilateral)		,047
	N	50	50
LOCOMOTRIZ	Correlación de Pearson	,283*	1
	Sig. (bilateral)	,047	
	N	50	50

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación: Según la tabla 19, el nivel de correlación entre ambas la variable ludo motricidad y locomotriz es de p valor ,047($p < 0,05$). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe una relación significativa entre la ludo motricidad y locomotriz.

4.3. Discusión de resultados

El siguiente trabajo de investigación tiene como objetivo hallar el nivel de relación que existe entre la Ludo motricidad y las habilidades motrices, la correlación se llevó a cabo con kolmorog, donde se consideró los datos encontrados en la guía de observación, que fueron procesados en el programa SPSS versión 26, para ello se tuvo en cuenta el análisis de forma descriptiva y de manera inferencial.

Dentro de los resultados del objetivo general, según la tabla 16, la prueba entre la estrategia

de Ludo motricidad y habilidades motrices el nivel de correlación entre ambas variables es de p valor ,009 ($p < 0,05$). En donde se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Teniéndose una relación significativa entre la Ludo motricidad y habilidades motrices. Los autores Cañizares y Carbonero (2017) nos muestran que la moralidad del espesor y gozar de las potencias motrices donde se logra el aprendizaje venidero siendo espacioso para los niños (p.233). Es esencial dar a desarrollar estas variables para los niños, pues son facultativos en la vida del humano, teniendo en cuenta la idea de su cuerpo y los movimientos que tiene que ejecutar al interactuar con su habilidad motriz siendo competente. De ello va tomado de la mano con la teoría de Piaget del desarrollo cognitivo, donde nos hace mención que la inteligencia se establece de acuerdo a la acción motriz de los pequeños. La etapa importante en la psicomotricidad desde que nace el estudiante, es esencial, puesto que la enseñanza motiva a través del trasiego, la actividad del párvulo en el entorno y la experiencia. Como investigadoras nos hemos enfocado en desarrollar las habilidades motrices en los infantes, debido a que la pandemia trajo consigo una sobre protección que los llevo al aislamiento, donde ellos no han desarrollado estas habilidades al no interactuar con su entorno, por ello utilizamos la ludo motricidad siendo esta la variable independiente.

Para el objetivo específico 1 determinar la relación entre la estrategia de ludomotricidad y la dimensión de Equilibrio, Nos señala Según tabla 17, el nivel de correlación entre la variable estrategia de Ludomotricidad y Equilibrio, es de p valor ,401 ($p > 0,05$). Por lo tanto se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Donde no existe una relación significativa entre la Ludo motricidad y equilibrio. Este siguiente autor Lara (2020), desarrolló una investigación titulada: “La Ludo motricidad para fomentar la noción matemática en la I.E. N° 10030-Naylamp”. Su fin fue el definir el propósito de la aplicación del programa ludo motricidad para sumar el intelecto matemático en estudiantes de primer grado. Para ello se tiene en cuenta la siguiente Teoría De Howard Gardner aquella de las inteligencias múltiples enfocándonos en la Inteligencia corporal kinestésica, ya que se desarrolló las diferentes acciones corporales, siendo este fundamental para el ser humano en su desarrollo físico.

La dimensión del equilibrio juega un papel fundamental en la variable de estrategia de

ludomotricidad, ya que se necesitará que el estudiante sea autónomo al momento de ejecutar esta dimensión y para ello se necesitó la motivación, donde se tuvo diversas estrategias en su desarrollo con el fin de que ellos pierdan el temor al realizarlo

Siendo el objetivo específico 2 el Determinar la relación entre la estrategia de ludo motricidad y la dimensión de coordinación nos señala Según la tabla 18, el nivel de correlación entre ambas la variable estrategia de Ludo motricidad y coordinaciones de p valor ,001 ($p < 0,05$). Es por ello que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna existiendo una relación significativa entre la estrategia de Ludomotricidad y habilidades motrices. El siguiente autor Martínez (2018) en su trabajo de investigación Habilidades motrices básicas en niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 001 Jaén — 2016; se obtuvo como fin de disponer las destrezas motoras en niños. En donde Su estrategia tuvo un enfoque cuantitativo, tipo exploratoria descriptiva, diseño descriptivo. La cantidad fue de 174 menores. Se concluye, que los niños dan a conocer un grado en donde la mayoría se encuentra en proceso; por ello, se hayan limitaciones en sus diversas dimensiones. Se tiene en cuenta la siguiente Teoría De Howard Gardner: Inteligencia corporal kinestésica donde El desarrollo de las diferentes acciones corporales, es fundamental para el ser humano; en ellos la adecuación se expande el utilizar instrumentos donde la actividad de la corporeidad tiene una ejecución definida en los párvulos. Al ejecutar esta dimensión las investigadoras logramos que los niños la desarrollen sin ninguna dificultad, todo esto se obtuvo gracias a las estrategias para emplear la estrategia de ludomotricidad de la mano con la dimensión de la coordinación pues los estudiantes se recrearon y sobre todo desarrollaron dicha dimensión a través del juego.

Siendo el objetivo específico 3 que nos señala determinar la relación entre la estrategia de ludo motricidad y la dimensión de locomotriz. Que según la tabla 19, el nivel de correlación entre ambas la variable ludo motricidad y locomotriz es de p valor ,047 ($p < 0,05$). Es por ello que, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Teniendo como resultado una relación significativa entre la estrategia de ludomotricidad y locomotriz, es por ello que los siguientes autores Ruegger y Torrón (2013), en su plan “aula especial” en Argentina, ejecutado por la etapa preescolar, ya que se tiene inconvenientes en estudiantes que se le dificulta reconocer su corporeidad, en el plan, con el objetivo de que reconozca las diversas

partes del cuerpo y de las demás personas y que conozca sus potencias y competencias físicas que desarrollen. Teoría De Jean Piaget la teoría de Piaget del desarrollo cognitivo, nos hace mención que la inteligencia se establece de acuerdo a la acción motriz de los pequeños. La etapa importante en la psicomotricidad desde que nace el estudiante, es esencial, puesto que la enseñanza motiva a través del trasiego, la actividad del párvulo en el entorno y la experiencia. Al ejecutar esta dimensión se obtuvo excelentes resultados, ya que, se logró que en su gran mayoría se divirtieran, recrearan y sobre todo desarrollaran la dimensión de esta variable, y esto a la búsqueda de estrategias en la cual los infantes perdieran el temor, logran ser autónomos y desarrollaran la locomotriz con ayuda de la ludo motricidad.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

Primera: Se evidenció que entre la estrategia de ludomotricidad y habilidades motrices el nivel de correlación entre ambas variables es de p valor ,009 ($p < 0,05$). Donde se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe una relación significativa entre la Ludo motricidad y habilidades motrices

Segunda: Respecto al objetivo específico 1, se evidenció que entre la estrategia de ludo motricidad y equilibrio el nivel de correlación entre la variable Ludo motricidad y equilibrio es de p valor ,401 ($p > 0,05$). Por ello se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Tercera: Respecto al objetivo específico 2, se evidenció que entre la estrategia de ludo motricidad y coordinación hubo el nivel de correlación entre ambas Ludo motricidad y coordinación es de p valor ,001 ($p < 0,05$). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe una relación significativa entre la coordinación

Cuarta: De acuerdo al objetivo específico 3, se evidenció que entre la estrategia de ludo motricidad y locomotriz hubo el nivel de correlación entre ambas la variable ludo motricidad y locomotriz es de p valor ,047($p < 0,05$). Es por ello que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Donde se da una relación significativa de la variable ludo motricidad y la dimensión locomotriz

5.3. Sugerencias

Primera: En base al resultado del objetivo general, la evidencia de relación entre la estrategia de ludomotricidad y habilidades motrices, se recomendó al equipo directivo de la I.E.22228 elaborar un plan de trabajo donde se desarrollen las Habilidades motrices, teniendo en cuenta la Ludomotricidad y así promover prácticas saludables que ayuden en la evolución integral de los párvulos, mediante su motricidad. De la misma equipar el área de psicomotricidad con los materiales necesarios para tal fin.

Segunda De acuerdo al resultado sobre el nivel de la variable estrategia de ludomotricidad, y equilibrio, se destacó la necesidad de contar con espacios adecuados para el desarrollo de esta actividad, permitiendo a todos los niños lograr equilibrio mediante el juego en horarios recreativos o durante el taller.

Tercero: De acuerdo al resultado sobre el nivel de la variable estrategia de ludomotricidad y coordinación, se recomendó a la dirección del colegio promover el trabajo participativo junto a los docentes y aliados, para contar con ambientes mejorados, para así proporcionar un aprendizaje integral en los estudiantes del nivel inicial.

Cuarta: De acuerdo al resultado sobre el nivel de la variable estrategia de ludomotricidad, y locomotriz, se destacó la necesidad de afianzar el taller de psicomotricidad con ambientes y materiales que favorezcan a los niños, teniendo en cuenta su edad.

REFERENCIAS

- Arredondo, L.R.(2014), Estrategia lúdica para favorecer al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años. *Revista digital*, 19(196)<https://efdeportes.com/efd196/desarrollo-de-las-habilidades-motrices-basicas.htm>
- Bembibre, C. (julio, 2009). Definición de Coordinación. Definición ABC <https://www.definicionabc.com/general/coordinacion.php>
- By Aloha- Colombia Julio 21, 2021 Estrategias para promover la participación infantil <https://alohacolombia.co/estrategias-promover-participacion-infantil/>
- Evelyn Pillajo, Paola Villarroel, Enith, Jhoana Guijarro: 2020-10-30 recibido, 2021- 03-26 aceptado. El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/19_55
- Kabta 4 de diciembre 2022 última edición Wikipedia, Juego <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Juego>
- Lara, G. M. (2020). Ludomotricidad para mejorar las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10030 Naylamp, Chiclayo [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejos].Repositorio de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49453/Lara_TGM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez Córdova Lilian 2018 Habilidades Motrices Basicas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Jaén - 2016 <https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Mata Solís, Luis Diego 4 de febrero 2020, La entrevista en la investigación cualitativa <https://investigaliacr.com/investigacion/la-entrevista-en-la-investigacion-cualitativa/>
- Moreno-Galindo Eliseo 21 de marzo 2021 Blog, La población en una investigación, <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la- poblacion.html>
- Pádilla, D. (2021). La importancia de la ludomotricidad en el juego. Medium. <https://dpadillac.medium.com/la-importancia-de-la-ludomotricidad-en-el->

[juego- 5d1fa84c901d](#)

Pérez, H. J., Simoni, C., Fuentes, M., & Castillo, A. (2022). Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México (Ludomotricity and Basic Locomotion Motor Skills (Walk, Running and Jump). A didactic proposal for. Retos, 44, 1141–1146. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.91338>

Pontificia Universidad Católica de Chile: Advierten un retroceso en el desarrollo motor de preescolares y escolares debido a la pandemia 29 de abril del 2022 (noticias)

<https://www.uc.cl/noticias/advierten-un-retroceso-en-el-desarrollo-motor-de-preescolares-y-escolaresdebidoa-la-pandemia/>

Revista Digital. Año 14. N° 142 marzo 2010 Buenos Aires, Fernando Trujillo Navas
Desarrollo de las habilidades básicas locomotrices
<https://efdeportes.com/efd142/desarrollo-de-las-habilidades-basicas-locomotrices.htm>

Ruegger Otermin, M. Torrón Preobrayensky, A. 2013, La Alfabetización corporal como necesidad constituida de un posible lenguaje corporal 10° congreso argentino en educación física y ciencias.
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3233/ev.3233

Salazar, E. Uribe, A.M. & Tomalá, M.D. (2017). La ludomotricidad en el proceso cognitivo de los niños de primer grado de educación básica, Cantón La Libertad. Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación, 5(2), 41-48 DOI <http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v5i2.173>

Sánchez, Flor (Última edición: 28 de octubre del 2022) Definición de Equilibrio
<https://conceptodefinicion.de/equilibrio/>

Santa Cruz 26 de octubre 2015 Blog, TIPOS Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

<http://florfansantacruz.blogspot.com/2015/10/tipos-y-diseno-de-investigacion.html?m=1>

Shiavello, Adrián 13 de octubre 2015 por tenuncuerpo10, La función del movimiento
<https://www.tenuncuerpo10.com/2015/10/la-funcion-del-movimiento/>

Sarmiento, A., (2021). La ludomotricidad a través del juego para el aprendizaje. Revista

Impetus, 15(1), 16-26. <https://doi.org/10.22579/20114680.858>

Soto, B. S. A. (2020). Desarrollo de habilidades motrices por medio del juego en niños y niñas del Jardín Mi Universo de Luz y práctica deportiva para el fortalecimiento de valores en adolescentes del Centro San Patricio [Tesis de grado, Universidad Santo Tomás].

Repositorio de la
USTA.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27615/2020sergiosoto.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Tamayo, A. & Restrepo, J.A. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128.

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Tirado, N. (2022). La ludomotricidad y la expresión de la alegría en niños de educación inicial [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de la UTA.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37425/1/12.1.TESIS%20FINAL.pdf>

Villegas Garay y Cruz Aguilar año 2020, Importancia de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes de la educación básica regular <http://repositorio.uct.edu.pe>

ANEXOS Y/O APÉNDICES



Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Nosotras, **Gabriela Angelina Almeyda Salvador** y **Melania Teresa Pachas Torres**, identificadas con DNI N° **71335295** y N° **40956927** respectivamente, egresadas del Programa de Estudio de Educación Inicial desarrollados a través del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, Si (X) No () autorizamos que nuestro trabajo de investigación denominada:

“ESTRATEGIA DE LUDOMOTRICIDAD Y LAS HABILIDADES MOTRICES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. 22228, CHINCHA, 2022”

Se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela (<http://repositorio.sfa.edu.pe/>), en forma:

Total



Parcial

Acceso Restringido

Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

Chincha Alta, 09 de octubre del 2023

Apellidos y Nombres del Autor: ALMEYDA SALVADOR, Gabriela	
DNI: 71335295	Firma 
ORCID: 0000-0003-0470-4630	
Apellidos y Nombres del Autor: PACHAS TORRES, Melania Teresa	
DNI: 40956927	Firma 
ORCID: 0000-0001-8122-2286	

Las filas de la tabla dependerán del número de estudiantes implicados.

Anexo2: Resultado turnitin

NOMBRE DEL TRABAJO

ESTRATEGIA_LUDOMOTRICIDAD_TURNITIN.docx

AUTOR

TESIS_ALMEYDA_PACHAS_TURNITIN

RECuento DE PALABRAS

9762 Words

RECuento DE CARACTERES

51764 Characters

RECuento DE PÁGINAS

44 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.5MB

FECHA DE ENTREGA

May 22, 2023 11:24 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 22, 2023 11:25 PM GMT-5

● 21% de similitud general

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

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**GUIA DE OBSERVACION PARA MEDIR LA HABILIDAD
MOTRIZ**

Instrucciones: Para la aplicación correcta de la guía de observación se marcará con una (X) el ítem que más se aproxime a la escala valorativa

Las valoraciones son las siguientes:

ITEMS	ALTO	MEDIO	BAJO
DIMENSION 1: JUEGO			
Camina sobre las líneas con rapidez.			
Crea propias actividades para su corporeidad			
Menciona que se le hace difícil en el juego			
Lanza la pelota a la cesta con precisión.			
Corre pateando la pelota			
Corre siguiendo las líneas.			
DIMENSION 2: PARTICIPACION ACTIVA			
Sigue las indicaciones con interés.			
Se muestra concentrado al realizar los movimientos.			
Se relaciona con sus compañeros al realizar el juego			
Espera su turno para participar			
Aporta acuerdos para realizar diversas actividades lúdicas			
Trabaja en equipo las veces que sea necesaria			
DIMENSION 3: MOVIMIENTO			
Salta con un pie con seguridad,			
Salta con los dos pies con seguridad.			
Rueda en la colchoneta			
Rueda en el piso.			
Corre en un tiempo determinado.			
Realiza voltaretas sobre la colchoneta			
Lanza la pelota con la mano.			
Lanza la pelota con los pies.			

¡Gracias por su colaboración!

GUIA DE OBSERVACION PARA MEDIR LA ESTRATEGIA DE LA LUDOMOTRICIDAD

Instrucciones: Para la aplicación correcta de la guía de observación se marcará con una (X) el ítem que más se aproxime a la escala valorativa

Las valoraciones son las siguientes:

ITEMS	ALTO	MEDIO	BAJO
DIMENSION 1: EQUILIBRIO			
Camina como cangrejo			
Camina dando saltos			
Camina con las manos			
Se arrastra sobre el suelo			
Eleva ambos talones			
Gatea sobre las líneas señaladas			
DIMENSION 2: COORDINACION			
Juega con la pelota			
Salta la cuerda con un solo pie			
Salta la cuerda con ambos pies			
Esquiva los obstáculos			
Juega a la estatua			
Construye con bloques			
DIMENSION 3: LOCOMOTRIZ			
Se desliza despacio			
Se desliza lento			
Se desliza hacia adelante			
Se desliza hacia atrás			
Sube y baja su cuerpo			
Se impulsa hacia adelante			
Se impulsa hacia atrás			

¡Gracias por su colaboración!

Ficha técnica:

Variable 1: ESTRATEGIA DE LA LUDOMOTRICIDAD

Nombre del instrumento	:	Escala de medición tipo Kolmogorov
Autor	:	GABRIELA A. ALMEYDA SALVADORMELANIA T. PACHAS TORRES
Fecha de aplicación	:	2022
Administración	:	Individual y colectiva
Ámbito de Aplicación	:	Institución Educativa N°22228
Significación	:	Medir la variable independiente LUDOMOTRICIDAD
Duración	:	30 minutos

Variable 2: HABILIDADES MOTRICES

Nombre del instrumento	:	Escala de medición tipo Likert
Autor	:	GABRIELA A. ALMEYDA SALVADORMELANIA T. PACHAS TORRES
Fecha de aplicación	:	2022
Administración	:	Individual y colectiva
Ámbito de Aplicación	:	Institución Educativa N°22228
Significación	:	Medir la variable dependiente HABILIDADES MOTRICES
Duración	:	30 minutos

ANEXO: VALIDEZ DE LOS INSTRUMENTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES MOTRICES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1- EQUILIBRIO	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Camina como cangrejo	X		X		X		
2	Camina dando saltos	X		X		X		
3	Camina con las manos	X		X		X		
4	Se arrastra sobre el suelo	X		X		X		
5	Eleva ambos talones	X		X		X		
6	Gatea sobre las líneas señaladas	X		X		X		
	DIMENSION 2- CORDINACION	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Juega con la pelota	X		X		X		
8	Salta la cuerda con un solo pie	X		X		X		
9	Salta la cuerda con ambos pies	X		X		X		
10	Esquiva los obstáculos	X		X		X		
11	Juega a la estatua	X		X		X		
12	Construye con bloques	X		X		X		
	DIMENSION 3- LOCMOTRIZ	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Se desliza despacio	X		X		X		
14	Se desliza lento	X		X		X		
15	Se desliza hacia adelante	X		X		X		
16	Se desliza hacia atrás	X		X		X		
17	Sube y baja su cuerpo	X		X		X		
18	Se impulsa hacia adelante	X		X		X		
19	Se impulsa hacia atrás	X		X		X		
20	Esquiva la pelota	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia en la elaboración de los ítems, por lo que es aplicable.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable**
[]

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: ROSA ALBINA DE LA CRUZ OLIVARES

DNI: 21811546

Especialidad del validador: Maestra Del Nivel Inicial.



1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. **2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: E S T R A T E G I A LUDOMOTRICIDAD

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1- JUEGO							
1	Camina sobre las líneas con rapidez.	X		X		X		
2	Crea propias actividades para su corporeidad	X		X		X		
3	Menciona que se le hace difícil en el juego	X		X		X		
4	Lanza la pelota a la cesta con precisión.	X		X		X		
5	Corre pateando la pelota	X		X		X		
6	Corre siguiendo las líneas.	X		X		X		
	DIMENSION 2- PARTICIPACION ACTIVA	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Sigue las indicaciones con interés.	X		X		X		
8	Se muestra concentrado al realizar los movimientos.	X		X		X		
9	Se relaciona con sus compañeros al realizar el juego	X		X		X		
10	Espera su turno para participar	X		X		X		
11	Aporta acuerdos para realizar diversas actividades lúdicas	X		X		X		
12	Trabaja en equipo las veces que sea necesaria	X		X		X		
	DIMENSION 3- MOVIMIENTO	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Salta con un pie con seguridad,	X		X		X		
14	Salta con los dos pie con seguridad.	X		X		X		
15	Rueda en la colchoneta	X		X		X		
16	Rueda en el piso.	X		X		X		
17	Corre en un tiempo determinado.	X		X		X		
18	Realiza voltaretas sobre la colchoneta	X		X		X		
19	Lanza la pelota con la mano .	X		X		X		
20	Lanza la pelota con los pies.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia en la elaboración de los ítems, por lo que es aplicable.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable**
[]

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: ANA MARIA TOMAILLA TAIPE
DNI: 22090814

Especialidad del validador: MAESTRA DEL NIVEL



Firma del Experto Informante

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES MOTRICES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1- EQUILIBRIO							
1	Camina como cangrejo	X		X		X		
2	Camina dando saltos	X		X		X		
3	Camina con las manos	X		X		X		
4	Se arrastra sobre el suelo	X		X		X		
5	Eleva ambos talones	X		X		X		
6	Gatea sobre las líneas señaladas	X		X		X		
	DIMENSION 2- CORDINACION	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Juega con la pelota	X		X		X		
8	Salta la cuerda con un solo pie	X		X		X		
9	Salta la cuerda con ambos pies	X		X		X		
10	Esquiva los obstáculos	X		X		X		
11	Juega a la estatua	X		X		X		
12	Construye con bloques	X		X		X		
	DIMENSION 3- LOCMOTRIZ	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Se desliza despacio	X		X		X		
14	Se desliza lento	X		X		X		
15	Se desliza hacia adelante	X		X		X		
16	Se desliza hacia atrás	X		X		X		
17	Sube y baja su cuerpo	X		X		X		
18	Se impulsa hacia adelante	X		X		X		
19	Se impulsa hacia atrás	X		X		X		
20	Esquiva la pelota	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia en la elaboración de los ítems, por lo que es aplicable. **Opinión de aplicabilidad:** **Aplicable [X]** **Aplicable**
después de corregir [] **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: ANA MARIA TOMAILLA TAIPE
DNI:22090814ESPECIALIDAD DEL VALIDADOR: MAESTRA DEL NIVEL



Firma del Experto Informante

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: E S T R A T E G I A LUDOMOTRICIDAD

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1- JUEGO	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Camina sobre las líneas con rapidez.	X		X		X		
2	Crea propias actividades para su corporeidad	X		X		X		
3	Menciona que se le hace difícil en el juego	X		X		X		
4	Lanza la pelota a la cesta con precisión.	X		X		X		
5	Corre pateando la pelota	X		X		X		
6	Corre siguiendo las líneas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2- PARTICIPACION ACTIVA	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Sigue las indicaciones con interés.	X		X		X		
8	Se muestra concentrado al realizar los movimientos.	X		X		X		
9	Se relaciona con sus compañeros al realizar el juego	X		X		X		
10	Espera su turno para participar	X		X		X		
11	Aporta acuerdos para realizar diversas actividades lúdicas	X		X		X		
12	Trabaja en equipo las veces que sea necesaria	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3- MOVIMIENTO	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Salta con un pie con seguridad,	X		X		X		
14	Salta con los dos pies con seguridad.	X		X		X		
15	Rueda en la colchoneta	X		X		X		
16	Rueda en el piso.	X		X		X		
17	Corre en un tiempo determinado.	X		X		X		
18	Realiza voltaretas sobre la colchoneta	X		X		X		
19	Lanza la pelota con la mano.	X		X		X		
20	Lanza la pelota con los pies.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia en la elaboración de los ítems, por lo que es aplicable.
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable
[]]

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: SERGIO PECHO DONOLA
DNI: 21867593

Especialidad del validador: ADMINISTRACION



Firma del Experto Informante

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. **2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES MOTRICES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1- EQUILIBRIO	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Camina como cangrejo	X		X		X		
2	Camina dando saltos	X		X		X		
3	Camina con las manos	X		X		X		
4	Se arrastra sobre el suelo	X		X		X		
5	Eleva ambos talones	X		X		X		
6	Gatea sobre las líneas señaladas	X		X		X		
	DIMENSION 2- CORDINACION	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Juega con la pelota	X		X		X		
8	Salta la cuerda con un solo pie	X		X		X		
9	Salta la cuerda con ambos pies	X		X		X		
10	Esquiva los obstáculos	X		X		X		
11	Juega a la estatua	X		X		X		
12	Construye con bloques	X		X		X		
	DIMENSION 3- LOCMOTRIZ	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Se desliza despacio	X		X		X		
14	Se desliza lento	X		X		X		
15	Se desliza hacia adelante	X		X		X		
16	Se desliza hacia atrás	X		X		X		
17	Sube y baja su cuerpo	X		X		X		
18	Se impulsa hacia adelante	X		X		X		
19	Se impulsa hacia atrás	X		X		X		
20	Esquiva la pelota	X		X		X		

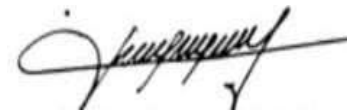
Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia en la elaboración de los ítems, por lo que es aplicable.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable

[] Apellidos y nombres del juez validador. Mg: SERGIO PECHO DONOLA DNI:

21867593

Especialidad del validador: ADMINISTRACION



Firma del Experto Informante

1Pertinencia:El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

VALIDEZ

Tabla 4

Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide ludo motricidad

Juez experto	Resultado
Mag. Ana María Tomailla Taipe	Aplicable
Mag. Rosa De La Cruz Olivares	Aplicable
Mag Sergio Pecho Dónola	Aplicable

Tabla 5

Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide habilidades motrices

Juez experto	Resultado
Mag. Ana María Tomailla Taipe	Aplicable
Mag. Rosa De La Cruz Olivares	Aplicable
Mag Sergio Pecho Dónola	Aplicable

Anexo 7: Base de datos

MISS GABY BASE DE DATOS.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

14 : D1V2A 2 Visible: 16 de 16 variables

	D1V1	D2V1	D3V1	V1	D1V2	D2V2	D3V2	V2	D1V1A	D2V1A	D3V1A	V1A	D1V2A	D2V2A
1	18	17	21	56	18	17	22	57	3	3	3	3	3	3
2	16	15	20	51	16	16	22	54	2	2	2	2	3	3
3	14	17	22	53	14	17	19	50	1	3	3	3	2	3
4	15	12	20	47	15	10	15	40	2	1	2	1	3	1
5	16	14	21	51	12	11	19	42	2	1	3	2	2	1
6	17	14	19	50	15	15	19	49	3	1	2	2	3	2
7	13	16	21	50	14	15	21	50	1	2	3	2	2	2
8	12	14	21	47	10	13	16	39	1	1	3	1	1	2
9	14	18	21	53	16	15	20	51	1	3	3	3	3	2
10	12	14	20	46	9	13	19	41	1	1	2	1	1	2
11	14	14	18	46	15	11	18	44	1	1	2	1	3	1
12	14	14	20	48	15	14	18	47	1	1	2	2	3	2
13	16	16	21	53	14	15	19	48	2	2	3	3	2	2
14	16	13	20	49	14	13	19	46	2	1	2	2	2	2
15	15	17	22	54	15	13	15	43	2	3	3	3	3	2
16	17	17	22	56	13	17	18	48	3	3	3	3	2	3
17	18	17	22	57	15	14	20	49	3	3	3	3	3	2
18	17	18	21	56	12	14	21	47	3	3	3	3	2	2
19	15	15	21	51	15	16	18	49	2	2	3	2	3	3
20	18	17	20	55	11	17	16	44	3	3	2	3	1	3
21	14	16	20	50	12	13	17	42	1	2	2	2	2	2
22	16	14	23	53	14	13	18	45	2	1	3	3	2	2
23	17	16	19	52	15	16	18	49	3	2	2	2	3	3

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Anexo 8: Matriz de consistencia

Integrantes:

- ALMEYDA SALVADOR, Gabriela
- PACHAS TORRES, Melania Teresa

TÍTULO: La Ludo motricidad y las Habilidades Motrices en niños de 4 años en la I.E. 22228 de la provincia de chincha 2022						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
PROBLEMA GENERAL	Establecer la relación existe entre la	Estrategia de la Ludo motricidad se relaciona significativamente con las Habilidades motrices en los niños y niñas de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022	Variable 1: Estrategia de la Ludomotricidad: Es una enseñanza se basa en una concepción global del ser humano, teniendo en cuenta la interacción que se tiene entre el intelecto, sensación y la acción y de su propósito para el desarrollo del sujeto, de su corporalidad, así como la posibilidad de expresar e interactuar en el ambiente que lo rodea. (Cervantes, 2014, p.20) Variable 2: Habilidades motrices Las habilidades motrices son eficaces para el desarrollo del ser humano y a la vez para desenvolverse, tanto a nivel académico como el social, se recomienda realizar diversas acciones motoras teniendo como propósito una buena relación con su corporeidad. Peña (2015)			
¿Qué relación existe entre la estrategia de la Ludo	Estrategia de la Ludo motricidad y las habilidades					
motricidad y las Habilidades	motrices en niños de 4 años de la I.E.					
motrices en niños de 4 años de la	22228 en la provincia de chincha 2022?					
I.E. 22228 en la provincia de						
chincha 2022?						
1. ¿De qué manera la estrategia de la ludo motricidad se relaciona con la dimensión de	1. Determinar la relación entre la ludo motricidad y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años	1. La Ludo motricidad se relaciona significativamente con el equilibrio en niños de	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Juego	Habilidad	Ítems 1 ,2 y 3	

<p>equilibrio en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022?</p> <p>2. ¿De qué manera la estrategia de la ludo motricidad se relaciona con la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022?</p> <p>3. ¿De qué manera la estrategia de La ludo motricidad se relaciona con La dimensión locomotriz en niños de 4 años de la I.E.22228 en la</p>	<p>de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022</p> <p>2. Determinar la relación entre las estrategia de la ludo motricidad y la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022</p> <p>3. Determinar la relación entre las estrategias de la ludo motricidad y la dimensión de locomotriz en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022</p>	<p>4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022</p> <p>2. La estrategia de la Ludo motricidad se relaciona significativamente con la coordinación en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022</p>		Imaginación	Ítems: 4 ,5 y 6	ALTO MEDIO BAJO	
				Expresión	Ítems:7,8 y 9		
			Participación activa	Concentrado	Ítems:10,11 y 12		
				Atento	Ítems: 13,14 y 15		
			Movimiento	Desplazamiento	Ítems: 16,17 y 18		
				Reacción	Ítems: 19 y 20		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems		Niveles o rangos
			Equilibrio	Control Corporal	Ítems: 21,22, 23 y 24		ALTO MEDIO BAJO
				Postura Corporal	Ítems: 25, 26 y 27		

provincia de chincha2022?					
---------------------------	--	--	--	--	--

		3. Estrategia de la Ludomotricidad se relaciona significativamente con la locomotriz en niños de 4 años de la I.E. 22228 en la provincia de chincha 2022	Coordinación	Precisa	Ítems: 28, 29 y 30
				Ordenada	Ítems: 31, 32 y 33
			Locomotriz	Rodar	Ítems: 34, 35, 36 y 37
				Trepar	Ítems: 38, 39 y 40

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL		
<p>TIPO Y NIVEL</p> <p>Investigación básica de nivel transversal o transeccional.</p> <p>NIVEL:</p> <p>Correlacional</p> <p>DISEÑO: No experimental</p> <p>MÉTODO:</p> <p>Cuantitativo.</p>	<p>POBLACIÓN:</p> <p>Niños de 4 años del colegio 22228 en el provincia de chincha del año 2022</p> <p>4 años A ,B y C total de niños 80 Muestra: 60 niños que equivalen a 2aulas</p> <p>Muestreo: No probabilística.</p>	<p>Variable I:</p> <p>Ludomotricidad:</p> <p>Entrevista Instrumentos: cuestionario Variable II:</p> <p>Habilidades Motrices</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guía de observación</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Saber recapitular una prueba estadística por medio de una dimensión de predisposición, separación, ubicación y estructura. Analizando los datos de ambas variables. Utilizando los métodos gráficos y así mostrar rasgos fundamentales de la muestra</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Usar estrategias que proporcionen la cualidad de la población, teniendo la determinación sobre este, a partir de los éxitos logrados en las muestras peculiares de la población.</p>		

Fotografias









