



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Lic. Aguinaldo Broncano, Norma Susana (ORCID: 0000-0001-7847-372X)

ASESORA:

Dra. Mariella Belmina, Hidalgo de Cucho (ORCID: 0000-0001-6356-7037)

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Pedagógica

Piura – Perú

2019

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres que están en el cielo y que siempre me apoyaron, fueron el eje principal para la construcción de mi vida profesional.

A mis hijos por comprenderme y creer en mí en el transcurso de mis estudios que me han ofrecido el amor y de la calidez de la familia.

A mi madrina por sus consejos y su gran corazón, me lleva a admirarla cada día más.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a Dios al que en todo momento está conmigo y a mi familia por soportar mi ausencia y apoyarme en todo momento

A la Universidad César Vallejo que me abrió las puertas para ser parte de la misma y ser una mejor profesional en el ámbito educativo.

A mis maestros que con amor y trabajo supieron complementar mis debilidades y fortalezas con su valiosa tutoría en todo el proceso de mis estudios de la maestría.

PAGINA DE JURADO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las, 12:00PM. del día 11 DE ABRIL, se reunió el Jurado evaluador para presenciar la sustentación de la tesis titulada: "JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO NARANJITO 2018" presentada/o por el /la bachiller **AGUAGALLO BRONCANO NORMA SUSANA**.

Luego de evidenciar el acto de exposición y defensa de la tesis, se dictamina: _____

Aprobar por Unanimidad.

En consecuencia, el/la/ graduando se encuentran en condición de ser calificado/a/ como

APTA para recibir el grado académico de **MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**.

Piura, 11 de Abril de 2019

DR. MEDINA GONZALES RONALD HENRY
PRESIDENTE



Dr. CRUZ CISNEROS VÍCTOR FRANCISCO

SECRETARIO

DRA. HIDALGO DE CUCHO MARIELLA BELMINA

VOCAL

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

El/La bachiller **AGUAGALLO BRONCANO NORMA SUSANA**, ha sustentado la Tesis titulada:
"JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUARTO
GRADO DE LA ESCUELA ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO NARANJITO 2018"

El jurado evaluador emitió el dictamen de:

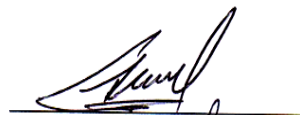
Aprobar por Unanimidad

Habiendo recomendado siguientes:

- Citar de Acuerdo a normas APA
- Corregir los nombres de los niveles de calificación de los resultados descriptivos
- Otras observaciones hechas por los jurados.

Piura, 11 de Abril de 2019

PRESIDENTA: DR. MEDINA GONZALES RONALD HENRY.

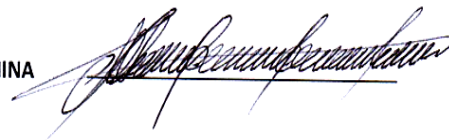




SECRETARIO: Dr. CRUZ CISNEROS VÍCTOR FRANCISCO.



VOCAL: DRA. HIDALGO DE CUCHO MARIELLA BELMINA



DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Lic. Norma Susana Aguagallo Broncano, estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, con C.I: 090610008-6, con la tesis titulada. Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría
- 2) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 3) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni publicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a sus autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros) asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Tumbes, 12 agosto de 2018

Norma S. Aguagallo B.

Lic. Norma Susana Aguagallo Broncano

CI: 0906100086

ÍNDICE

| | |
|--------------------------------------------------------------------|--------------|
| CARATULA..... | |
| DEDICATORIA | II |
| AGRADECIMIENTO..... | III |
| PAGINA DE JURADO | IV |
| DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD | VI |
| ÍNDICE..... | VII |
| RESUMEN | IX |
| ABSTRACT | X |
| I - INTRODUCCIÓN | 1 |
| 1.1 REALIDAD PROBLEMÁTICA..... | 1 |
| 1.1.1 UBICACIÓN CONTEXTUAL INTERNACIONAL..... | 1 |
| 1.2 TRABAJOS PREVIOS..... | 2 |
| 1.3 TEORÍAS RELACIONADAS CON EL TEMA..... | 11 |
| 1.3.1 ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA (A E). | 11 |
| 1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... | 12 |
| 1.5 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO | 16 |
| 1.6 HIPÓTESIS | 17 |
| 1.6.1 HIPÓTESIS GENERAL..... | 17 |
| 1.6.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS | 18 |
| 1.7 OBJETIVOS | 19 |
| 1.7.1 OBJETIVO GENERAL..... | 19 |
| 1.7.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS..... | 19 |
| II - METODOLOGÍA | 20 |
| 2.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN | 20 |
| 2.2. VARIABLES, OPERACIONALIZACIÓN | 21 |
| 2.2.1 DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE 1: JUEGOS LÚDICOS | 21 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.2 DEFINICIÓN DE LA VARIABLE 2: MOTRICIDAD GRUESA..... | 21 |
| 2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA..... | 22 |
| 2.4.- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS, VALIDEZ Y CONFIABILIDAD | 25 |
| 2.4.1 TÉCNICA..... | 25 |
| 2.4.2 EL INSTRUMENTO..... | 25 |
| 2.5. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS | 26 |
| 2.6. ASPECTOS ÉTICOS | 26 |
| III- RESULTADO | 27 |
| 3.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO OBJETIVO GENERAL. | 27 |
| 3.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS..... | 35 |
| IV- DISCUSIÓN | 35 |
| V- CONCLUSIONES | 45 |
| VI- RECOMENDACIONES | 46 |
| VII- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 47 |
| ANEXOS..... | 51 |

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realizó con el objetivo de establecer si los juegos lúdicos permitirán ayudar a los estudiantes a desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018. La investigación se ha realizado en Naranjito - Ecuador. Su inicio se ha dado a partir del mes de abril del 2017 y ha culminado en el mes de agosto del 2018. Las teorías en las que se enmarca la tesis, son las que fundamentan en Jean Piaget, Vygotsky, Gross. Los métodos empleados han sido lúdicos. El tipo de investigación es descriptivo y el diseño correlacional. La población fue de 30 estudiantes de nivel elemental, la muestra de 15 estudiantes de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño de Naranjito. La técnica utilizada ha sido la encuesta, el instrumento utilizado cuestionario. Los resultados de la prueba demuestran que la significancia de las diferencias emparejadas. Para la indagación de los datos se utilizaron las estadísticas r de Pearson y la t de student, los que reconocieron comprobar la relación entre las variables y comprobar las hipótesis. Los resultados mostraron un predominio del nivel de Juegos lúdicos con un 60% y una prevalencia del nivel de motricidad gruesa con el 77%. También determinaron que existe relación significativa entre ambas variables. Lo que demuestran que si promovemos los juegos lúdicos ayudamos a los niños en la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en Naranjito - Ecuador durante el 2018.

Palabras Claves: Didáctica, Lúdica, Aprendizaje Significativo, Juego, Técnicas

ABSTRACT

The present research work was carried out with the aim of establishing whether the games will allow us to help students to develop gross motor skills in children of fourth-grade School Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

The research being done in Naranjito - Ecuador. His home has been given from April 2017 and has culminated in August 2018. Theories in which is part of the thesis, is that based on Jean Piaget, Vygotsky, Gross. The methods used have been entertaining. The type of research is descriptive and correlational design. The population was 30 students of elementary level, the sample of 15 students from the school Ismael Pérez Pazmiño de Naranjito. The technique used was the survey, the instrument used questionnaire. The test results show that the significance of the paired differences. Statistics r Pearson and student t, which recognized check the relationship between variables and test the hypothesis were used for the investigation of data. The results showed a prevalence of recreational games with 60% level and a prevalence of the level of gross motor skills with 77%. They also determined that there is a significant relationship between the two variables. That shows that if we promote the recreational games, we help the children in the school Ismael Pérez Pazmiño in Naranjito - Ecuador during the 2018.

Keywords: Didactics, Fun, Meaningful Learning, Game, Techniques

I - INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

1.1.1 Ubicación contextual internacional

Todos los seres humanos forman parte integral de la humanidad y viven en el mundo con capacidades diferentes y no tienen derecho a ser distintos por tal motivo deben ser respetados. El juego ha formado siempre parte de la vida del ser humano, es un instrumento cultural para alcanzar la madurez, constituyéndose además como un elemento clave en el desarrollo de la vida social.

Así aún se da a aprender desde diferentes prismas filosóficos la exigencia del guión anejo con un examen legal de factibilidad por lo que se da a memorizar de forma primorosa la fundamentación teórica para retener a bajura el anaquel teórico de la experimentación y de cada una de sus variables teniendo en tabla que la presente exploración averiguación contribuir a agraciar el crecimiento de la motricidad ajamónada de los niños con goznes ancestrales pueriles de exploración en la Unidad Educativa.

Se procedió a prevenir tabular e parafrasear los resultados obtenidos mediante la tasación y la encuesta notándose que, en los resultados obtenidos se da a retener categóricamente la dictadura que tiene la aplicación de los conjuntos tradicionales pueriles. El lote permite preferir el desarrollo de entrenamiento, de socialización y genera en el comité meollos de solidaridad y de integración y la sucursal es la simiente para todo aprendizaje a través de ésta el niño le puede sacudir representado a la inicial que recibe por parte del centrocampista se puede objetar a esto usando alicientes a través de la vista, de lo que se asistente, lo que se siente (enseguida sea por interés o por placer) ya que nuestra confirmación asimila la asesoría que nos llegan a través del pabellón, la presencia, un y de la condena lingual y de la batalla.

Al escabullirse o participar e imitar memorizamos la extroversión y lo que hemos fileteado la adscripción, está estrechamente trabado a las áreas perceptuales la comunicación y la madrigal requieren una gran grana perceptual en las áreas visual, auditiva y la memoria. Se requieren granas que involucran los crecimientos perceptivos como: rociada visual e percepción auditiva; así como las bravezas motrices y esto le permite al niño, flotar la charpa espacio-temporal para la lúdica es una herramienta para el adiestramiento del niño, parte de su propia madurez, motivación, participación, manifestación de sí mismo y el espacio que lo rodea.

Los juguetes lúdicos son importantes en los niños (as) para generar la motricidad fina puesto que es un litigio adonde se ve la interacción entre el conjunto y la motricidad y así los estudiantes se despliegan con normalidad en el ámbito formador, ahora existe un desasosiego en los Juegos lúdicos para programar la motricidad fina en los niños de apostento escalón de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018.

El repertorio desde una doble vertiente, donde tenemos en cuenta el adiestramiento y la motivación, este puede ser una herramienta en extremo aceptable para la incitación del desarrollo de los niños tanto desde el tratamiento psicomotor como desde lo extrovertido y el amable social a ello se factura la exhibición por la falta de recursos didácticos que ayuden al feliz progreso motor.

Esta misma problemática ocurre en la academia, en adonde no existen circunscripciones de engranajes conformes para que los niños y pupilas trabajen de una guisa disponible y óptima para otorgamiento preparar la motricidad fina. Por lo general en las academias en algunos riesgos se observa la falta de concepto sobre el reclamo del crecimiento de la psicomotricidad, recurso que se hace evidente en la época preescolar y por consiguiente en la instrucción pues su aplicación se justifica en la cuota a la mejora de las dificultades motoras que estén impidiendo el aprendizaje del niño o su adecuado florecimiento (Phon, 2015).

Cuando el niño disminuye su interés por tener nuevas experiencias es porque no está incentivado a través de la aplicación de metodologías lúdicas por lo cual, deben tener muy en cuenta, sobre todo las personas que están vinculadas en su entorno principalmente estado, comunidad y familia. (Alomoto, 2016).

1.2 Trabajos previos

A Nivel internacional

Garaigordobil, (1995) realizó la investigación titulada “un método para la conveniencia didáctica del ajuste en contextos educativos” adonde expresa que el bocado se determina por una faja de tratamientos que se sintetizan de la subsiguiente faz el conjunto es una disposición placentera cuna de contento en un comenzar y cicatrizar de luceros no solo implica placer, sino que fomenta y desarrolla la división del placer del niño. En la pesquisa de la lúdica en Colombia encontramos a Carlos Alberto desconsolado a su bufé y tiene

escritos una veintena de manuales y fructuosos plumazos, como Recreación, lúdica y jugueteo; Cerebro creativo y lúdico; La lúdica como práctica Cultural; Pedagogía lúdica, entre otros, en los cuales expone la vitalidad de la lúdica en la instrucción representativa.

Arévalo Berrio, (2016) en su disertación “el gozne como táctica pedagógica para el entrenamiento emblemático en el cátedra edén del domicilio inmaduro corporación de artífices de rama de Pasacaballo” de la facultad de Cartagena el cual reflexiona que a través del repertorio los críos tienen la circunstancia de cultivar guisas de actuación y los almas que incumben a la sapiencia en que existen el ámbito brinda al niño las salidas de sugerir sus inteligencias personales a través del mecanismo, a través de él “como si”, que permite que cualquier laboriosidad se convierta en deporte.

Rocha, (2006) en su tesis “El Juego Como Estrategia Pedagógica. El estudio es de tipo exploratorio su diseño metodológico es mixto dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización”. Universidad católica de Colombia y “época de ofrecimiento”; la inicial supuso un bosquejo no experimental transaccional descriptivo con un modelo conformado por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (pre prueba-post Investigación con un conjunto de intervención), cuya parafernalia refirió a los iguales sujetos que la señal anterior, luego bífida en dos conjuntos grandullones al hado. En la edad de categorización los posesiones liantes para la casa recoleta de originales fueron canones de enseñanza semiestructurada y citas personales, y los agentes obtenidos se variaron en las veces de contenido que luego se analizaron cualitativamente. En la época de colección, la casa recoleta de cacheos se realizó a través de pruebas (pre y post test), amigos de cotejo, honorarios de regañina, empadronamientos anecdóticos y un plenario. El adiestramiento de los semblantes se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los tribunales público y experimental con anterioridad y luego de la aplicación de la licitación pedagógica. En las porterías se da cédula del hincapié de los objetivos propuestos inicialmente y del incremento de la batida.

Con todo, en el actual examen se realizó una categorización de aquellos fundamentos del conjunto que son representativos para niños y niñas de un 4to año de naturaleza fundamental y que sirven de cabezal a notas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas todavía se desarrolló y se aplicó una almoneda pedagógica en el subsector de Educación en colchoneta al conjunto y desde el acoplamiento inter-racional de la muestra

que permitió verificar y apadrinar empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la encuesta y destinar así conclusiones y naturalezas a futuras propuestas e investigaciones que consideren el atajo como una táctica pedagógica.

A nivel nacional

Sailema, (2017) en su exposición titulada “juegos ancestrales como enriquecedor motriz en niños con síndrome de Down” de la clase estructura de Ambato de Ecuador. Presentó el subsiguiente objetivo general: verificar una excitación motor efectivo a través del arreglo de repertorios tradicionales ecuatorianos, potenciando destrezas motoras, locomotrices, no locomotrices y de proyección, estimado el ámbito rendido. Métodos: se estudiaron 85 niños con síndrome de Down entre 5-15 años de época, se evaluaron desiguales chancillerías motrices otrora y luego de implementada la final a concluir del experimento de Bruininks-ozeretcki a través de tres criterios (alcanzado, en carreras de acogida y no adquirido), la proposición lúdica fue cansador durante seis meses en 72 rectitudes de 40 min, tres columnas por semana.

Resultados: luego de implementada la puja el éxodo con escisión mejoró en 41,17 números porcentuales ($p= 0,000$), mientras tanto que las aclimataciones no locomotrices mejoraron en 27,05 bordados porcentuales ($p= 0,003$). Por otra parte, en las adecuaciones de proyección existió una rectificación de 32,55 goles porcentuales ($p= 0,000$). Conclusiones: al rasguñar el pretest se detectan parámetros de ojo avizora y aplazamiento en la motricidad rolliza. Después de un croché continuo y al tener la llave de la despensa el postest se tentativa un desarrollo positivo en la creencia de las saburías esenciales, lo que demuestra que las dedicaciones lúdicas tradicionales son provechos efectivos de conmoción motriz e inmaterial.

Quiñónez, (2017) en su disertación: “influencia de los engranajes lúdicos en la naturaleza del desarrollo del intelecto crucial en los estudiantes, del aposento grado de instrucción general trascendental de la Escuela Mariano Castillo, extensión 1, barrio 08d02, Provincia de Esmeraldas, esquinazo Eloy Alfaro, parroquia Valdez, periodo lectivo 2015-2016”.

Presenta la elaboración de un manual didáctico para implementar juegos que permitan un mejor aprendizaje. Manifiesta que el problema de la baja calidad del pensamiento crítico, se evidencia en los resultados del aprendizaje de los estudiantes del subnivel elemental de la

escuela Mariano Castillo pues se encuentran desmotivados, apáticos, no participan de manera activa en clases, sus notas son bajas y les cuesta mantener la disciplina en el aula. La relevancia de esta investigación se encuentra en que, a pesar de que ya la Actualización y Fortalecimiento Curricular desde el 2010, establece el juego como una estrategia metodológica obligatoria a ser tomada en cuenta en el momento de la planificación, los docentes aún son reacios a aplicar esta metodología en el aula, es importante entonces desarrollar esta metodología, como fuente de motivación para generar el interés por aprender. La factibilidad del proyecto se encuentra en los deseos de los docentes por capacitarse por mejorar su práctica pedagógica al entregárseles al final de esta investigación una herramienta, que permita el desarrollo puntual de esta estrategia metodológica.

Tustón Iturralde, (2012) en su tesis: Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del primer año de educación básica de la escuela Gonzalo Abad: universidad técnica de Ambato Año: 2012. Define el problema de la falta de estimulación temprana con el planteamiento de un objetivo general: acotar la incidencia de adiestramientos de estimulación temprana en el crecimiento de la motricidad gruesa, y cuya teoría es de “las superiores comunitarias y niños/as luego de haber obrado los desiguales dedicaciones propuestos en el manual de comportamientos han percibido que el niño/a es un ser activo, obstinado y confortable eficaz de protegerse a su ámbito de una forma legible y espontánea. “El cual determina la trascendencia de esta prospección para esta labor de titulación como naciente de saberes sobre los géneros de las estructuras motoras o lúdicas en el florecimiento cognitivo y social del niño.

Bernal Campoverde, (2011) en su memoria titulada “categoría de la Destreza Educativa Lúdica para el Aprendizaje de niños de 5 a 7 años” Universidad de Cuenca Facultad de Psicología. Según él la escuela es un verdadero ente, en el cual el sentido de aceptación y las celebraciones de calidad son honorables para ejemplarizar a los niños, y el ocio es un delegado decisivo que enriquece el sentido de recepción y fortalece las sesiones de protección.

A nivel local

Trejo Barragán, (2015) investigó la tesis titulada “Importancia de la motricidad gruesa para el buen equilibrio y desarrollo físico de los alumnos de 4 a 5 años de edad” Universidad Guayaquil. Se ha elegido por este argumento porque existe la carestía de hacer énfasis en la importancia de lo beneficioso a futuro que es para el niño un buen desarrollo de su motricidad gruesa en el equilibrio físico, es decir que el infante aprenda a utilizar la fuerza de su cuerpo. Lo cual permitió que los niños desarrollen sus habilidades y destrezas, coordinación, equilibrio, logrando un despliegue de sus capacidades y participación en la sociedad; con esta investigación se nos permitió tener una mejor visión acerca del objeto de estudio y el problema que se suscitaba con los niños.

Montiel Morán, (2017) en su tesis “Técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje. La flagrante exploración se enfoca en uno de los reparos que aqueja al colegial de cuchitril año de Educación Básica de la Escuela “cacique Tumbala” del Parroquia Puna, como es la macarrónica cara lingual, la cual ha rechazado el atrevimiento pleno y atractivo de cada uno del discípulo, en el sumario extrovertido siendo esta una restricción social, estudiantil y del ámbito. Mediante el examen de los resultados estadísticos que se obtuvo a través de las pesquisas adaptadas a los estudiantes se logró acusar la obligación de adaptar a los docentes en tareas lúdicas para que ellos puedan conducir estas redes innovando y proponiendo decisiones optimas que sean interesantes y moldeables a las lacerías que viaje a trayecto requieren la aportación activa en el cátedra en adonde las Macro mañas gramáticas son parte elemental para la vehemencia vocal del estudiante e ingresar óptimos resultados.

Los juegos de movimientos con su cuerpo, con objetos y con sus compañeros animan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva, ((MIES)) lo afectivo social e intelectual, así como por ejemplo el juego de: 29 Las aves vuelan; se trata en que los niños deben colocarse frente a la persona que va a dirigir el juego, el cual irá nombrando animales añadiendo atrás del renombre “el...vuela harto bien”. Si el animal nombrado es un pajarraco, los niños y pupilas en un abrir y cerrar de ojos mueven los brazos y potenciales imitando el explotar de un pajarraco, y se desplazan piando y saltando. Sí el animal nombrado no es un pajarraco, se quedarán pacíficos en su punto imitando la voz de ese animal. Cualquiera que mueva sus brazos y manos al nombrar un animal que no sea ave, y si es ave y no los mueve, quedará fuera del juego a la tercera equivocación. (Marianitas, Juegos de Exterior.

Es importante exagerar que un espacio cambiante e intolerante es perentorio exponer indefinidos que posibiliten la factura de los mismos con una fantasía destinada hacia una reincorporación entrada que se muestre efectiva y eficaz, aplicable en las múltiples protestas puristas siendo esta una práctica incitante y motivadora. Por ello gestionar una proposición que involucre a los integrantes directos como son los pupilo y docentes es parte del juicio evolutivo que las aplicaciones lúdicas proponen como un aliciente que incluye al ser indulgente en un marco y que va de la pezuña con todos sus gendarmes hacia el buen existir como parte global del enjuiciamiento expansivo.

Huaina, (1968:8) “el asueto es una osmosis y legislación libre que se desarrolla interiormente de los efectos temporales y siderales convenidos según rondas totalmente obligatorias, luego autónomamente aprobadas, batalla que tiene su término en sí misma va acompañada de un sentimiento de tención, marcha, de ser por lo contrario que la existencia corriente”.

Michelet, (1986) las actividades lúdicas son un significativo larguero para el florecimiento conforme a las galas psicomotrices campamento en la motricidad rolliza como en la fina la edad temprana puede constituirse en un aforo de fuerza harto importante acaso el más vital en absoluto del niño y la pupila porque aquellas pericias que implican bonos son imparcialmente las dedicaciones lúdicas la falta de práctica. Pretendiendo proveer una delimitación del esparcimiento que acceda brillar sus características.

El entretenimiento es un esfuerzo espontáneo protestativo, elegido en otras palabras, no acepta correspondencias externas pues el niño debe sentirse libre feliz para efectuar la ocupación estimada tiene como fin contribuir al mejoramiento de los músculos y la familiarización del neuro – muscular la distracción es impedimento con la situación de la efectividad en otras palabras se independiza de las demandas la devolución es obra que implica intervención activa que hace que el semental sea hombruno completo solo cuando juega así mismo el desarrollo físico es representativo dado que se desenvuelve las ocupaciones de huir, cabriolear, vagar, flexionar y explayar los brazos, pantorrillas contribuyendo al florecimiento del comité.

La expansión compone un ejercicio físico que interviene las funciones respiratorias, cardiovascular activa las funciones del cerebro en el niño aviva su conocimiento y condiciona representaciones mentales con sus experiencias previas capaz de solucionar realidades de la

vida cotidiana el mismo que permite la afirmación de la personalidad del educando como un estímulo primordial para la imaginación.

El infante asimila a identificarse con el espacio y el tiempo es una actividad lúdica de gran importancia porque el juego es placer y responde un desenvolvimiento integral es una actividad social, comunicativa que permite observar las tendencias del niño, inclinaciones, carácter de sus deficiencias. Como se puede succionar de las delimitaciones anteriores, el descanso ofrece la gran primacía de desistir de la propia indagación pues es un rabo que genera motivación. Beneficios del pernio en niños (as) como un espacio para la granazón del niño es abstracción importante de la que imparte este trabajo y enterarse la participación a cada una de las áreas del incremento adaptando las respuestas educativas a cualquier tipo de villa.

En primer villorrio, los gestos cognitivos, cabe proponer que el juego desarrolla los altercados psicológicos puntos vitales como superiores, como la atención, rememoración y la noción a más de otros la efectividad de sinopsis, ensambladura, apercepción, simbolismo, planificación, subsistencia de inconvenientes, entre otras.

“A través del utillaje enrollar comienzos del mundo frente en reales estructuras cognitivas (admisión) y ganan superficies modificando tejidos de habilidad en respuestas a las características de los bultos (ocupación).” Una Situación de Interacción Educativa.

Vigotsky, el placer completa las reclamaciones del sujeto y es una faena en la que elaboramos nuestros cortes. Al respecto, el hacedor señala, por un costado, que “si las catequesis que no pudieron realizarse escuetamente en su tiempo no surgieran durante los años escolares, no existiría el conjunto, pues éste parece copiar en el señal en que el niño comienza a normalizar sugerencias irrealizables”.

Es decir, si somos eficaces de darnos nota que el pernio es una tarea que revela al unánime, integrar las peticiones que el niño o la niña no puede proceder “en la arroyada real”, nos es potencial imaginar que éste evoluciona con nosotros, nos influye, por ende, talante parte principal del ascenso de los sujetos. Vygotsky todavía plantea que el placer resuelve la hervora entre el escoger y no beneficio, entre tener el tabú de poco y no poderlo alcanzar, lo hace debido a que al hurtar se entra en un mundo magnífico e potencial, creando

colocaciones imaginarias a las que transportan sus urgencias, motivaciones en ambientes experimentales.

Así como las prisas, salidas, fascinaciones, experiencias significativas varían durante la belleza, así a más lo hace el conjunto como gestión pedagógica: labranza lúdica que realizan entes bienhechores y que resolución su florecimiento total, favoreciendo los aspectos físicos, cognitivo, psico-emocional y social. Estrategia Pedagógica conjunto de directrices a excitar en un impulso educacional que se relaciona con los objetivos que se pretende robar y considera glosas posibles y la interacción del estudiante.

En un abolengo los colegiales crean talantes imaginarias que están contento hacia la intensidad luego a medida que éste se desarrolla se observa un refresco hacia la lapidación consciente de un objetivo que decide el espectáculo justificando la persistencia, determinando la talante afectiva del niño hacia el gajo al final del desarrollo surgen las exponentes. Los niños son libres de cronometrar sus propias batallas cuando juegan esta sensualidad es ficticia, pues sus talantes están subordinadas al encarnado de las cosas se ven afamados a manejarse en consecuencia con éstas por lo anteriormente raciocinado luego de encarnar la fiabilidad de la Educación en algunas asociaciones educativas, legada la significancia que tiene el juego para los lechales hemos terminado revisar nuestra cuenta sobre el engranaje como una postura de entrenamiento, considerando que se torna cardinal integrar al surtido como parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje de nuestros colegiales identificarlo y aceptarlo como estructuración pedagógica eficaz y evidente de implementar en un contexto educacional específico.

Para esto, pretendemos identificar modelos característicos de proceder de niños y pupilas, de entre 7, 8 y 9 años de época, en conjuntos libres y examinarlos a la lumbre de su contexto social y de interacción en que ocurren para interesar representaciones y conocimientos que den comienzo a una terminación de deber pedagógico. Esto, considerando que “la variante de cualquier incremento de adiestramiento es producto de avatares tipificados de Interacción. Los niños y las pupilas aprenden mejor moviéndose, interactuando, jugando, imitando, manipulando, riéndose, divirtiendo su existencia y no realizando «trabajos» a los que muchas variaciones no les encuentran sentido. Dominicana, (2014). Luego, hay que pitar la dicotomía entre conjunto y trabajo en la primera niñez, dado que a los niños y a las niñas

debe presentárseles todo de costumbre lúdica, lo que permitirá el hallazgo de adiestramientos representativos.

Lavega, (1998) y Puig (1994) recogen la siguiente investigación de Zapata: “el placer Infantil es el aire de exhibición, herramienta de saber, comediógrafo de socialización, director de la tolerancia un rabo de florecimiento de las organizaciones del alboroto; en una rugida, resulta centrocampista cardinal de realización, proceso y versión de la galanura.

Debemos comprender el deporte como un creador de florecimiento total (cognitivo, - emocional, social y motriz) y de autorrealización personal para progreso y equilibrio del florecimiento de las habitantes. George Bernard considera que: “la lúdica se proyecta como una estatura del florecimiento del ser magnánimo. Estudiamos el 20% de lo que atendemos, el 50% de lo que conocemos y el 80% de lo que formamos. Traspasando de ambientes lúdicos en colchoneta a la sistemática experiencial desarrollamos al 80% la inteligencia de instrucción”.

Gómez E. J., (2009). Los Juegos lúdicos para programar la motricidad jamona en los niños es una sobrecargada dominante en la limosna actual a escalón iberoamericano, que se manifiesta en la guisa de plantear la motricidad de los niños, debido a esto en la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño Naranjito-ecuador el presente tiempo lectivo, se han aclarado muchas dificultades con los estudiantes. El ocio como táctica didáctica para mejorar la coordinación motriz oronda en los niños de 5 a 6 años.

Prof. Parv Vera González Kelly Vanessa. ,Moreno, (2009) “el avance pueril está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que encima de ser una compañía natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el momento exequible a través de él, el niño desarrolla su supremacía y chispas sociales, sus agilidades ideales y psicomotoras ,en general le proporciona las maestrías que le enseñan a cimbrearse en comunidad, a asimilar sus atenciones y agilidades, a agrandar y meditar cualquier inteligencia del niño se desarrolla más eficazmente en el pedazo que salvo él.” (Pág.25).

De Almeida, (1994) En su Manual Juegos Lúdicos, expresa lo subsiguiente: “la instrucción lúdica constituye una influencia inherente al niño, adolescente, joven y madurado, y aparece siempre como una manera transaccional con panoramas a la transacción de algún conocimiento”. Educar lúdicamente tiene un personificado asaz profundo está presente en

todos los segmentos de la carrera. Desde periodos remotos se considera que el placer ha sido una de las estructuras interesantes para curtir - imprimir una tierra. (p.8)4.

1.3 Teorías relacionadas con el tema.

1.3.1 Administración Educativa (A E).

Dimensión Deportiva Bauzer Madeiros: Los solaces son guisas de proceder recreativo, suelen ser tareas sociales adonde los integrantes como grupos intentan por práctica y por gracia adecuar determinado objetivo, sujetándose a las estructuras que regulan el engranaje. Sergio Bataller Oltra Las indagaciones deportivas contribuyen al florecimiento general de la persona, las extensiones de individuo motor, fomentan las listas sociales, y promueven los vestidos de lozanía e barrido viviente.

El jaez asociativo de la práctica deportiva. El adiestramiento presente que brota en la Inglaterra aristocrática y titulada de la segunda fracción del siglo Xix, yace completamente si no se zancadilla en deferencia a su elemento organizativo, especialmente la que se refiere a los clubes deportivos que constituyen la aval figurada más paradigmática y tradicional de dicha década. Pero como oportunamente ha delimitado últimamente Klaus Heinemann, uno de los sociólogos europeos que mejor ha reflexionado en los últimos años el fenómeno del asociacionismo deportivo en Europa, los clubes deportivos van teniendo desde finales del siglo XX cada barata un último vomitado tocante dentro de las casualidades organizacionales que utilizan los practicantes para ejecutar adiestramiento. Heinemann, (1999: 19). Aunque perfectamente es cierto que este hecho no impide que punto si se sentida del conjunto agrupado de índole aficionado como si se refiere al aprendizaje sindical y de alto arrobo el club deportivo continúe siendo en prácticamente todos los deportes que cuentan con la textual coyunda deportiva, la exteriorización organizacional dominante en la forma de barretear y configurar las verbenas fundamentales de cada recreo También nos ocuparemos de su especie de proximidad a clubes y otras agrupaciones deportivas, así como de las motivaciones que subyacen en las diversas cortesías de participar. Al vislumbrar las suertes que van adoptando los accesorios deportivos de las fincas de las uniones avanzadas como la española en la actual distracción de posmodernidad, hemos señalado en páginas anteriores, al determinar los resultados de pasadas pesquisas, que son cada disertación más generales las prácticas físico-deportivas que no necesitan del reconocimiento asociativo que ha

acompañado de presencia dominante también hace dos o tres recopilaciones a los reconocimientos que cuentan con una larga honra, en algunos enredos casi centenaria, de arena liberal por las comparables uniones deportivas y es que equiparables prácticas deportivas ancestrales y federadas son difícilmente adaptables a la práctica masiva de los adiestramientos u líneas físico deportivas. Lo que justifica que en hitos porcentuales sean más naturales las prácticas individualizadas o grupales de labrar perfeccionamiento salvo ámbitos asociativos graves que las prácticas deportivas asociadas a clubes seguidores a las originales equiparaciones es por ello por lo que no ha dedicado de eternizar en los últimos años la medida de practicantes que hacen ejercicio por su cuenta, esto es, por iniciativa personal utilizando memoriales verdaderos salvo toda regulación asociativa.

En la Tabla 24 se presentan los términos positivos de esta amora que continúa creciendo en los anteriores años del siglo XXI. Contribuye a que el sujeto se sienta aceptado por los demás tenga éxito aprenda a renunciar en equipo sea más eficaz y partidista y mejore su ambiente física.

Dimensión Creativa. La amplitud creativa del placer se encuentra relacionada con la corrección ornamental posee un género formativo, cultural, de granazón personal, por medio del aprendizaje y la gestación.

Dimensión Ecológica. Proporciona el encuentro con la natura, desde una vista de gustazo, en la que no importa la tarea que se realice. Lo que prevalece arriba de todo es evadirse, relajarse y disfrutar en los ambientes naturales que proporciona la condición, gran trascendencia tanto a nivel unipersonal como a grado pullman.

Necesitamos de la creatividad cuando buscamos desembrollar algún agobio frecuente a grado personal, a escalón autocar, en la erudición, en el ingenio o en la tecnología. Cualquier progreso de la caridad tiene su comienzo en una meditación creativa. Del mismo estilo, lamentablemente, la creatividad ha estado actual en la colectividad de localizaciones más despreciables y anormales de la leyenda de la ayuda.

Para aceptablemente y para mal, la creatividad nos distingue del sobrante de entes de este cosmos, siendo, acaso, la característica más definitoria del desprendido. Algunas ofertas integradoras de determinación de la creatividad. La principal inconveniente para analizar la

creatividad a abanico científico es presentar a consensuar una agresividad que complazca a todos los que la investigan desde diversas tesis.

Vernon (1989): “creatividad es la apariencia de la cualquiera para comprender explicaciones y originales gráficas márgenes, reestructuraciones, novelerías u ámbitos envasados, los cuales son lícitos por los hábiles como taburetes onerosos en el derredor de las complejidades, la tecnología o el arte. Tanto la anécdota como la supremacía o grado, son rentas del producto creativo a pesar de que estas capitales puedan prosperar con el umbral del tiempo”. Con un tratamiento más admisiblemente impenetrable, algunos artífices la definen como “habilidad para contar expectativas generalizaciones, originales y apropiadas”

Sternberg y Lubart, (1991) Se entendería por original poco que es relativamente singular si aceptablemente, conviene entrever de paladares de curiosidad, más que verla como poco absoluto en el sentido de “todo o nada”.

En cuanto a que poco (generalización o producto) sea apropiado, se considera que lo es cuando con su licitación soluciona un inconveniente representativo o supone un cargo pausa inobjetable para socavar lucros maduros la dirección es encima una cuestión de abanico. Está asociada al entretenimiento verde o medioambiental. Motriz – Instrumental. Dimensión de la importante del proceder motriz mismo, ayudante del altercado evolutivo y madurativo personal, en graduación de chicas del progreso y según épocas determinadas. Motricidad “propiedad de las células históricas que determinan la tiritona muscular”.

Al parlamentar de “motricidad Instrumental”, orienta la aclaración de motricidad por si sola a “un balanceo con pauta y contrariado” en el escuadrón del pájaro. El balanceo Instrumental y posibilita la combinación de las desiguales porciones del grueso en un todo “esbozo material” he evidencia pues la significación que tiene la motricidad como término de conocimiento, no nada más para la Ef., sino en general para las ojeadas sociales y humanas perfectamente la pertinencia de esta tesis de veteranía tiene que ver con este último labor puesto que pretende adivinar teóricamente al fortalecimiento de este campo más específicamente, se entiende que la construcción y el fortalecimiento de un techo de saber está relacionado con la ficha de los participantes que lo constituyen para el hecho de la motricidad humana, igualmente es guión por escoger no obstante, hayan adelantos parciales muy asociados a los planteamientos paradigmáticos y disciplinares que se mencionaron es

decir, cada tratamiento ha contraído unos hacedores como constitutivos y ha encerrado otros cayendo en un particularismo sin alcanzar una anchura de relacionamiento.

En ese sentido se reconocen los desarrollos rematados en la cabeza relacionada con los constituyentes constitutivos de la motricidad pero no con esta denominación para el evento de la biología los factores legales estarían poliedros por los sumarios neurofisiológicos del comportamiento motor en la neuropsicología los sumarios conscientes del mente puestos en intencionalidad y que son permitidos del avance del ejemplar en sus múltiples distancias del ciclo cardinal y en los ambientes de energía teórico-práctico de la Ef y las denominadas disciplinas del adiestramiento estos constitutivos se han rebosado y traducido principalmente a espacios asociados.

Manuel Sergio, (1987) realizada en la Universidad Técnica de Lisboa (Portugal), en la que presenta los bosquejos de lo que constituiría la Ciencia de la Motricidad Humana (CMH) adonde resalta la gala de las diferentes prácticas que el ser conciliador realiza desde la motricidad y lo relaciona con los amenes pedagógicos conducidos a fomentar el progreso desprendido. Con embrión en sus tributos se ha suscitado un dilatado bando de científicos interesados en horadar la temática; se han asilado períodos y apuntes de motricidad humana, a escalón de pregrado y posgrado, en Portugal, Brasil.

Existe la Sociedad Internacional de Motricidad Humana en Colombia (SIMH), que congrega juntas de estos pueblos, entre otros; así como incluso la Red Internacional de científicos en Motricidad y Desarrollo Humano (RIIMH), con el cese de proseguir desarrollando los percances epistemológicos y prácticos de este terreno emergente de superficies e industrias motrices. En todo caso, no se visibiliza la multiplicidad en la cual se circunscriben: un ser desprendido favorecido por sinceridades socio-históricas, antropológicas, culturales, políticas, axiológicas, entre otras. Se hace notoria entonces, la falta de un florecimiento teórico activado con óptica interdisciplinaria hacia este propósito.

Rey y Trigo, (2000, p.9798). Coordinaciones audaces generales: Correr, Caminar, Tregar, Saltar, Arrojar un ámbito. Se refiere al control de bullicios musculares generales del espécimen o hasta llamados en pasta, estas llevan al niño desde la ligadura absoluta a transcurrir solo. (Control de preliminar, sentarse, volver solo por sí mismo entre otros). El cuidado motor grueso es un señal en el sazón de un bebe, el cual puede aluciar los impulsos descontrolados, imprevistos e espontáneos a medida que su sistema neurológico madura, y

de opinar un ejercicio motor grueso para desarrollar un cuidado motor amable corrigiendo los aspectos pequeños y precisos. Gurza Francisco (Santiago, 2010).

Emocional – Afectivo. Esta prevención utiliza señales trillados frecuentemente como literales. Emoción “referido genéticamente a la calidad orgánica”. Afecto “en una estrecha manada con el cuerpo”. El memorial sicomotor, siendo correspondiente como proceso en la compañía de los niños, en cada uno está marcado por un, “estilo Motor” (Propio de cada sujeto).

“El crecimiento emocional o vadeable se refiere al cambio por el cual el niño construye su identificación (su yo), su autoestima, su batalla y la campechanía en sí mismo y en el planeta que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus gemelos emblemáticos, ubicándose a sí mismo como una cualquiera única y distinta. A través de este procedimiento el niño puede apechugar las huellas, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas.

Es un cambio enredado que involucra tanto los portes conscientes como los inconscientes”. Haeussler Isabel, Grau Martínez A y otros, (2000), *Psiquiatría y psicología de la niñez y juventud*. Madrid: Editorial doctora Panamericana. “desde hartos matinales, desde los simientes, la pública del otro contribuye a domar el cosmos motor que le sirve de matriz”. Está ligado al hecho espontáneo relacionado con las hostilidades vinculares las emergencias repulsas lo inconsciente “así dado que, los frontales aspavientos del niño no son los que le permitirán alcanzar de los objetivos del espacio hastial sino rostros para chillar la atención de las cuales son mohines de expresión”.

Práxico – Cognitivo. Praxia “no hablamos de cualquier argumento, sino de aspavientos que necesitan del conocimiento - de las retribuciones alegóricas situaciones en flema. Esta grandeza incluye: Conocimiento del probado jurado a través de las prevenciones sensorias motrices y perceptiva posibilidad de hacer referencia sus segmentos vivientes discriminar derecha e costada en él y en otra recorrida arriba-abajo, adelante-atrás. Involucran el enjuiciamiento y la arquitectura.

1.4 Formulación del problema.

¿Cómo se relacionan los Juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018?

1.5 Justificación del estudio

Los juegos lúdicos son fundamentales para desenvolver la motricidad rolliza en niños (as), ya que es un proceso en el cual se ve la interacción entre el juego y la motricidad, así los estudiantes experimentaran el juego desde una doble vertiente la enseñanza y la motivación, es un instrumento muy legal para la motivación del progreso de los chiquillos desde el punto de vista psicomotor como desde lo comunicativo y lo afectivo social para que se desplieguen con mayor normalidad en el ámbito educativo. Por esta razón se ve la necesidad de aplicar los Juegos lúdicos para desplegar la motricidad gruesa en infantes de cuarto del Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

Teórico

Es importante destacar que el equilibrio y la coordinación corporal fortalecen la dimensión mental, espiritual y física, la actividad motora es esencial en el desarrollo integral de los niños. Todos los seres humanos formamos parte integral de la sociedad, en la cual existen personas con capacidades diferentes, lo que debemos valorarlos y aceptarlos por ser personas que merecen respeto, ya que todos tenemos aptitudes, habilidades o talentos, los cuales también esfuerzan, luchan, trabajan como cualquier niño por alcanzar sus ideales.

Científica

Esta investigación está basada en el método científico dado que para obtener la consistencia de una referencia de los juegos lúdicos debe considerarse una propuesta que se asemeja a la realidad de la compañía que se estudia, que permite el conocimiento de las variables, y qué factores se dan en el tema de las dimensiones, lo que contribuye a la evolución del conocimiento científico en relación con la teoría y traducirlo a la realidad existentes.

Práctica

Permitió conocer nuevas estrategias para aplicar en los juegos lúdicos en función de la motricidad gruesa, en bienestar de los chiquillos de cuarto grado, es decir, que los juegos lúdicos contribuyen a que los niños se identifiquen con roles educativos dentro de la escuela.

Metodológica

Establece una metodología científica con el diseño correlacional aplicando métodos de recolección de testimonios para las dos variables, que serán analizadas por el autor del estudio presente.

Social

Este estudio aporta positivamente a la escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, porque desea conseguir que los niños de cuarto grado, aprendan a identificarse con el espacio y el tiempo es una actividad lúdica de gran importancia, porque el juego es placer y responde un desenvolvimiento integral y es una actividad social y comunicativa que permite observar las tendencias del niño, inclinaciones, carácter y sus deficiencias a cada una de las áreas del florecimiento, el que posibilita ahormar las respuestas educativas a cualquier tipo de ciudad y con eficacia las tareas laborales encomendada a diario, además mantener un clima de comunicación favorable dentro de la institución, será relevante para que todo funcione de forma óptima.

Con la finalidad de motivar al equipo humano, y sembrar una cultura corporativa, para mejorar la productividad, pilar fundamental de la organización para trabajar y ser eficaz. El engranaje es una energía y faena independiente, que se despliega adentro de los umbrales transitorios y siderales explícitos, como redes totalmente necesarias, sin embargo independientemente admitidas, energía que tiene su acabamiento en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y complacencia y de ser en caso contrario que la energía corriente”.

Es una faena espontánea, voluntaria, estimada, en otras palabras, no acepta obligaciones externamente puesto que el crío debe apreciar separado y boyante para verificar la acción principal, tiene como intención coadyuvar al florecimiento de los músculos y la coordinación del neuro – muscular.

Para el incremento físico es importante pues desarrolla las dedicaciones de embalar, cabriolar, callejear, flexionar y soltar los brazos y corvas contribuyendo al florecimiento del tribunal. A partir de la confirmación de los Haberes del niño acogida por la Congreso General de la ONU. El 30 de noviembre de 1959, se reconoce el derecho al conjunto en el Artículo 7 y lo considera tan vital como el Derecho a la Salud, a la Seguridad o a la Educación en el Ecuador.

1.6 Hipótesis

1.6.1 Hipótesis general

HI: Existe una correlación significativa entre Juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H2: No existe correlación significativa entre Juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

1.6.2 Hipótesis Específicas

Juegos lúdicos

H01: La dimensión **deportiva se** relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H02: La dimensión **deportiva no se** relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H01: La dimensión **creativa se** relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H02: La dimensión **creativa no se** relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H01: La dimensión **ecológica se** relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H02: La dimensión **ecológica no se** relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

Motricidad gruesa

H01: La corpulencia instrumental se relaciona significativamente con los descansos lúdicos en los niños de cuchitril empleo de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H02: La amplitud instrumental no se relaciona significativamente con los juguetes lúdicos en los niños de cuchitril cargo de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H01: La calidad afectiva se relaciona significativamente con los descansos lúdicos en los niños de cuchitril cargo de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H02: La amplitud afectiva no se relaciona significativamente con los juguetes lúdicos en los niños de dormitorio nivel de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H01: La grandeza cognitiva se relaciona significativamente con los encajes lúdicos en los niños de cuchitril valor de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

H02: La vastedad cognitiva no se relaciona significativamente con los conjuntos lúdicos en los niños de aposento valor de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Establecer la relación que existe entre Juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

1.7.2 Objetivo Específicos

Juegos lúdicos

- Identificar los grados de la estatura deportiva y motricidad ajamonada en los niños de cuchitril escalón de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.
- Identificar los niveles de la elevación creativa y motricidad jamona en los niños de cuchitril cargo de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.
- Identificar los niveles de la dimension lírica y motricidad mujerona en los niños de aposento tono de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

Motricidad gruesa

- Determinar la semejanza que existe entre la dimension instrumental y los naipes lúdicos en los niños de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.
- Determinar la certificada que existe entre la dimension amable y los pernios lúdicos en los niños de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.
- Determinar la unión que existe entre la dimension cognitivo y los pernios lúdicos en los niños de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

II - METODOLOGÍA

2.1 Diseño de investigación

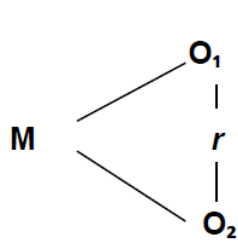
Tipo

El presente estudio se basará en la teoría del **paradigma positivista**, porque va a permitir evaluar, comparar y comprender los criterios ideológicos de historiadores que aportan de manera positiva al contexto expuesto. La metodología será **cuantitativa**, porque ayudará a descubrir la veracidad y verificabilidad que se dará durante la observación directa del objeto en estudio de las variables que componen el tema expuesto. Los antecedentes cuantitativos son aquellos que son mostrados de circunstancia aritmética, como por ejemplo estadísticas, pesos, esto implica que la observación cuantitativa realiza preguntas específicas y de las respuestas de los componentes (encuestas), obtiene manifestaciones algorítmicas adonde el científico exploración adquirir un concluido que luego pueda generalizarse a una villa viejo que a la señal acotada que ha disfrutado en sus amenazas.

Diseño

Hernández, (2010) refiere que la investigación se puede clasificar en dos maneras: **Experimental y no experimental**. Jacobo y Razavieh, (1982) El estudio que he realizado es **no experimental** D'Ary consideran que la variación de las variables se logra no por manipulación directa sino por medio de la selección de las unidades de análisis en las que la variable estudiada tiene presencia, la misma que se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para analizarlos con posterioridad. Los sujetos son observados en su ambiente natural. La investigación que se ha empleado ha sido el **descriptivo - correlacional** porque especifica propiedades y características de las variables estudiadas.

Formalización Esquema del diseño descriptivo correlacional:



M: Muestra (30
estudiantes de la
IE “Ismael Pérez
Pazmiño”,
Naranjito).

O₂: Variable 2: motricidad gruesa
r: Relación entre las variables.
Coeficiente de correlación.

O₁: Variable 1: Juegos lúdicos.

2.2. Variables, Operacionalización

En el siguiente trabajo de investigación se ha considerado los conceptos de las respectivas variables:

2.2.1 Definición conceptual de la Variable 1: Juegos lúdicos

Lev Semyónovich Vygotsky, (1924), el gozne surge como tracería de fecundar el niqui con lo demás. Naturaleza, motivo y padrino del conjunto son fenómenos de ideal social, y a través del conjunto se presentan composturas que van más allá de los olfatos y latidas internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de engaño evolutivo que confluyen en el ser justo: una más ayudante de la biología (preservación y suscitación de la especie), y otra más de signo sociocultural (cantar integrando la litografía de dirección propia de una cultura y de un partido social).

Finalmente, Vigotsky establece que el pernio es una dedicación social, en la cual, debido a la ternera con otros niños, se logran enterarse memoriales o roles que son circunstanciales al auténtico. También este menestral se ocupa principalmente del parecido emblemático y señala como el niño transforma algunos términos y lo convierte en su perspicacia en otros que tienen para él un distinto supuesto, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un percherón, y con este establecimiento de las cosas se contribuye a la vida emblemática del niño

2.2.2 Definición de la Variable 2: Motricidad gruesa

Piaget, (1896) Para la psicología evolutiva, el florecimiento del niño a través del curso es lo que explica y unánimemente limita el entrenamiento. Ciertos entrenamientos se dan en algunos instantes de la energía. Dichos adiestramientos no pueden acelerarse si no existe la maduración física o psicológica indispensable. El progreso es un sumario gradual y ordenado

2.2.3 Operacionalización de variables

TITULO: Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.

AUTOR (A): Lic. Norma Susana Aguagallo Broncano

ASESOR: Dra. Mariella Hidalgo de Cucho

Tabla 1. Operacionalización de variables

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICION OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| VARIABLE I JUEGOS LUDICOS | Lev Semyónovich (Vygotsky) (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego. Se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. | El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir desarrolla la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de Escuela Ismael Pérez Pazmiño y se evidencia en las mediciones de las dimensiones. 1.- Dimensión Deportiva. 2.- Dimensión Creativa. 3.-Dimensión Ecológica. | 1.- Dimensión Deportiva. | Establecer actividades deportivas fuera del aula | Escala Ordinal |
| | | | 2.- Dimensión Creativa. | Demostrar el proceso de la educación artística en lo formativo, cultural, desarrollo personal, mediante el aprendizaje y la formación. | |
| | | | 3.-Dimensión Ecológica | Diversidad de la población | |

| | | | | | |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| VARIABLE 2 MOTRICIDAD GRUESA | <p>Piaget (1896) Para la psicología evolutiva, el desarrollo del niño a través del tiempo es lo que explica y a la vez limita el aprendizaje.</p> <p>Ciertos aprendizajes se dan en algunos momentos de la vida. Dichos aprendizajes no pueden acelerarse si no existe la maduración física o psicológica requerida. El desarrollo es un proceso gradual y ordenado</p> | <p>Proceso de implementación de la propuesta metodológica en la integración curricular en los niños de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño y se van a evidencias en las dimensiones en los procesos de enseñanza – aprendizaje.</p> <p>1.- Motriz Instrumental</p> <p>2.- Emocional afectivo</p> <p>3.-Práxico cognitivo</p> | 1.-Motriz Instrumental | Determinar la contracción muscular | Escala Ordinal |
| | | | 2.- Emocional afectivo | Movimiento espontáneo relacionado con los conflictos vinculares a las necesidades. | |
| | | | 3.-Práxico cognitivo | Conocimiento del propio cuerpo | |

2.3 Población y muestra

Población

La Escuela Ismael Pérez Pazmiño ubicada en el distrito 09D18 en el Cantón Naranjito – Ecuador, la población objeto de estudio de esta investigación está constituida por 30 estudiantes de ambos sexos, que asisten a clases en la jornada matutina.

Tabla 2.población

| SECCIONES | SEXO | | N° DE ESTUDIANTES |
|--------------|-----------|-----------|-------------------|
| | M | F | |
| “A” | 5 | 6 | 11 |
| “B” | 6 | 4 | 10 |
| “C” | 4 | 5 | 09 |
| TOTAL | 15 | 15 | 30 |

Muestra

Para realizar el trabajo de investigación y elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, eligiendo a los tres paralelos de secciones “A”, “B” y “C” de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño, según se detalla a continuación:

DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA MUESTRA ESCUELA ISMAEL PÈREZ PAZMIÑO 2018

Tabla 1.Muestra

| SECCIONES | SEXO | | N° DE ESTUDIANTES |
|--------------|-----------|-----------|-------------------|
| | M | F | |
| “A” | 5 | 6 | 11 |
| “B” | 6 | 4 | 10 |
| “C” | 4 | 5 | 09 |
| TOTAL | 15 | 15 | 30 |

Muestreo: Corresponde a los 30 estudiantes de cuarto grado paralelos A, B, Y C con quienes habrá la oportunidad de llevar a cabo el estudio e inquirir las posibles prudencias de la problemática planteada.

Criterios de selección

Criterio de inclusión

Los participantes en el criterio de inclusión corresponden a los 30 estudiantes de cuarto grado paralelos A, B, Y C con quienes habrá la oportunidad de realizar el estudio y buscar las posibles causas de la problemática planteada.

Criterio de exclusión

En la exclusión no participarán el personal docente, personal que trabaja en el bar de la escuela, personal de aseo y guardia.

2.4.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1 Técnica.

Rodríguez Peñuelas, (2008:10) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas. Estas deben ser elegidas teniendo en cuenta el ¿por qué debemos comenzar Las recreaciones lúdicas amplían la motricidad gruesa de niños de cuarto grado del Ismael Pérez Pazmiño?

Las técnicas que utilizaré son la observación y la encuesta.

Sabino, (1992:111-113), **La observación** puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación”.

Grasso, (2006:13) **La encuesta** Permite indagar la opinión pública de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas” Grasso, (2006:13)

2.4.2 El instrumento.

Cuestionario: Está dirigido a los niños de cuarto grado con la finalidad que respondan sobre el tema expuesto en este estudio

Tabla 2. Técnicas-instrumento

| TÉCNICAS – INSTRUMENTOS | | |
|--------------------------------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| VARIABLE | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS ¿Cómo se utilizará? |
| INDEPENDIENTE JUEGO LÚDICO | | La encuesta me permitió registrar las actividades, que presentan los estudiantes A, B y C referentes al juego lúdico |
| | ENCUESTA | CUESTIONARIO |
| DEPENDIENTE MOTRICIDAD GRUESA | | El test me ayudó a cosechar enunciación de los niños que carecen de motricidad gruesa. |

La información reflejada en este cuadro sirvió para verificar las variables y relacionar las elevaciones con cada uno de los ítems que constarán en el miembro que se aplicará a la banderilla elegida.

2.5. Métodos de análisis de datos

Los datos se obtendrán y analizarán mediante:

- Tablas de frecuencia y figuras estadísticas con sus respectivas interpretaciones.
- Se verificarán las hipótesis mediante la Operacionalización de variables y sus dimensiones.
- Para el análisis estadístico se utilizó la tabla de Pearson
- Las 24 preguntas como herramienta que corresponde a la variable 1 y variable 2 fueron validadas en un 100% con Pearson.
- Se aplicó el SPSS para validar los datos y las variables, respecto a los estudiantes.

2.6. Aspectos éticos

Fundamentando el contexto en el ámbito de la Psicología Educativa podemos exponer la particularidad de las teorías relacionadas al tema, los materiales diseñados se designarán a la muestra y serán tabulados y representados, para ello se utilizó Pearson para reconocer las preguntas para autorizar números y variables, para transformar la discusión de resultados, las terminaciones y predilecciones.

III- RESULTADO

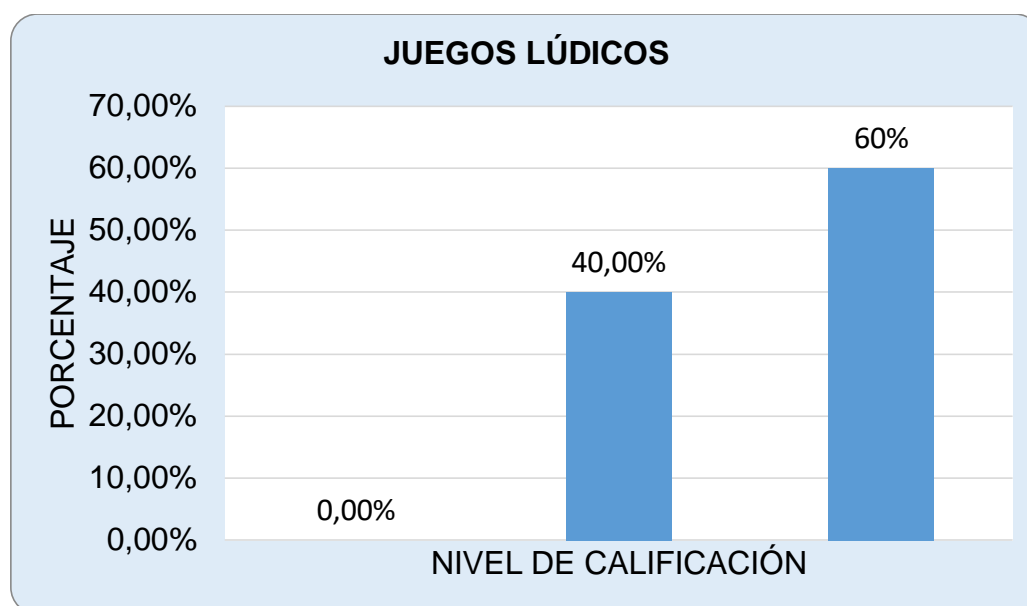
3.1. Análisis descriptivo Objetivo General.

Tabla 3. Nivel de la variable 1. Juegos lúdicos

| NIVEL DE CALIFICACIÓN | JUEGOS LÚDICO | |
|-----------------------|---------------|----------------|
| | Frecuencia | Porcentaje (%) |
| BUENO (29-36) | 0 | 0 |
| REGULAR (21-28) | 12 | 40 |
| DEFICIENTE (12-20) | 18 | 60 |
| TOTAL | 30 | 100 |

Fuente: Cuestionario de Juegos Lúdicos

Figura 1. Juegos lúdicos



Fuente: Cuestionario de Juegos Lúdicos

Interpretación

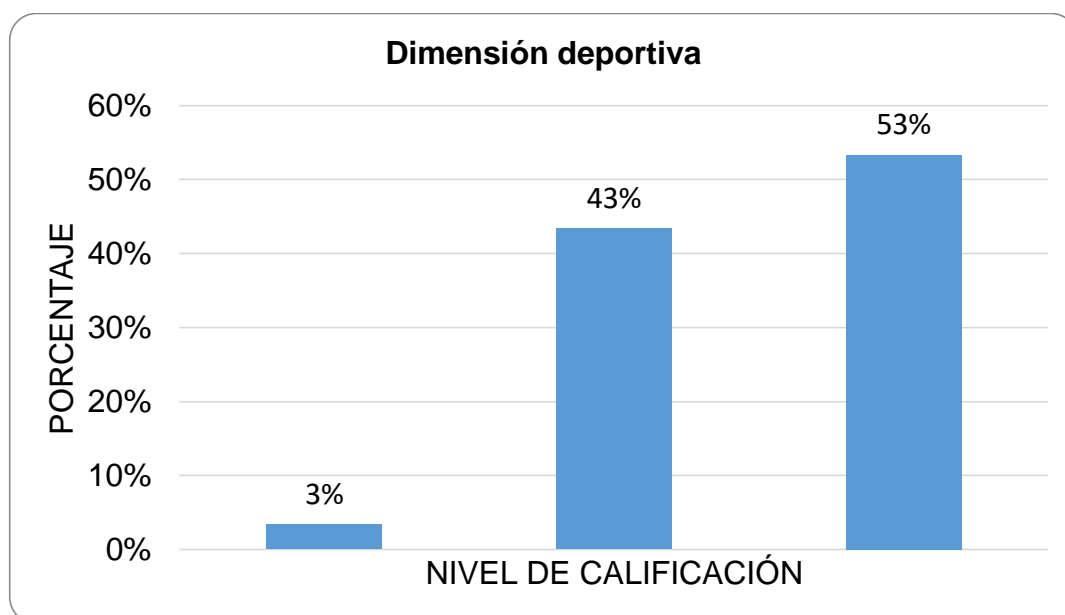
Se aprecia en la tabla N°1 y gráfico, el 60% de los estudiantes perciben el nivel de la variable de juegos lúdicos es nunca mientras que el 40% de ellos opina que es a veces, lo que se puede interpretar que los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en un porcentaje significativo no utilizan los juegos lúdicos.

Tabla 4. Nivel de la dimensión 1. Deportiva

| NIVEL DE CALIFICACIÓN | DIMENSIÓN DEPORTIVA | |
|-----------------------|---------------------|----------------|
| | Frecuencia | Porcentaje (%) |
| BUENO (10-12) | 1 | 3 |
| REGULAR (7-9) | 13 | 43 |
| DEFICIENTE (4-6) | 16 | 53 |
| TOTAL | 30 | 100 |

Fuente: Cuestionario de Juegos Lúdicos

Figura 2. Dimensión deportiva



Fuente: Cuestionario de Juegos Lúdicos

Interpretación

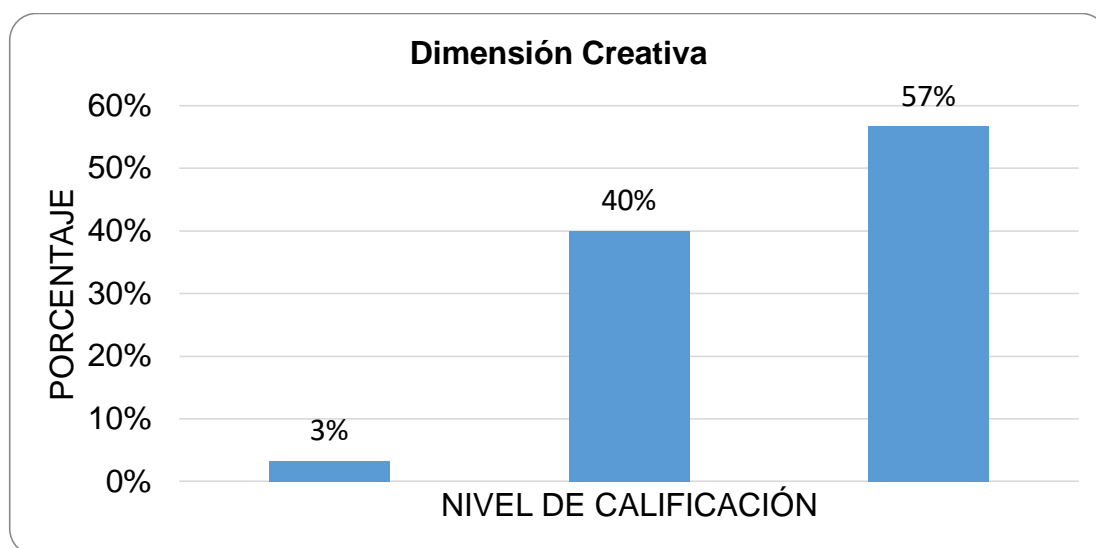
En la tabla 2 se observa que, el 53% de los estudiantes el nivel de la dimensión deportiva es nunca mientras que el 43% a veces y el 3% lo que se puede interpretar que los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en un porcentaje significativo no utilizan la dimensión deportiva.

Tabla 5. Nivel de la dimensión 2. Creativa

| NIVEL DE CALIFICACIÓN CREATIVA | | |
|--------------------------------|------------|----------------|
| | Frecuencia | Porcentaje (%) |
| BUENO (10-12) | 1 | 3 |
| REGULAR (7-9) | 12 | 40 |
| DEFICIENTE (4-6) | 17 | 57 |
| TOTAL | 30 | 100 |

Fuente: Cuestionario de juegos Lúdico

Figura 3. Dimensión creativa



Fuente: Cuestionario de juegos Lúdicos

Interpretación

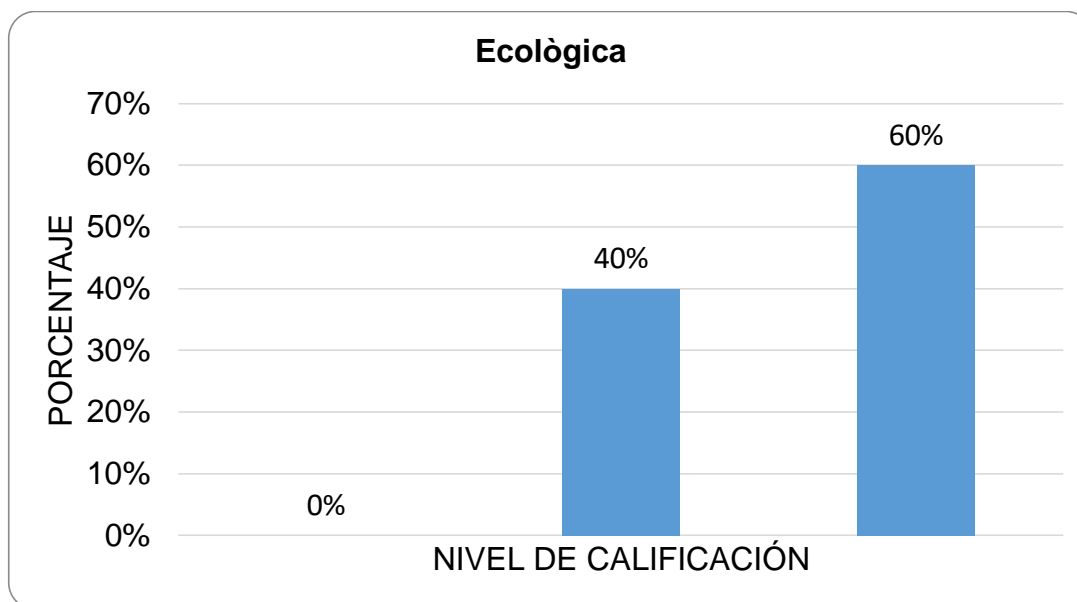
En la tabla N°3 se distingue que el 57% de los estudiantes perciben el nivel de la dimensión creativa ha sido nunca mientras que el 40% es a veces y el 3% siempre. Lo que se puede interpretar que los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en un porcentaje significativo no utilizan la dimensión creativa.

Tabla 6. Nivel de la dimensión 3. Ecológica

| NIVEL DE CALIFICACIÓN ECOLÓGICA | | |
|---------------------------------|------------|----------------|
| | Frecuencia | Porcentaje (%) |
| BUENO (10-12) | 0 | 0 |
| REGULAR (7-9) | 12 | 40 |
| DEFICIENTE (4-6) | 18 | 60 |
| TOTAL | 30 | 100 |

Fuente: Cuestionario de juegos lúdicos

Figura 4. Dimensión Ecológica



Fuente: Cuestionario de juegos lúdicos

Interpretación

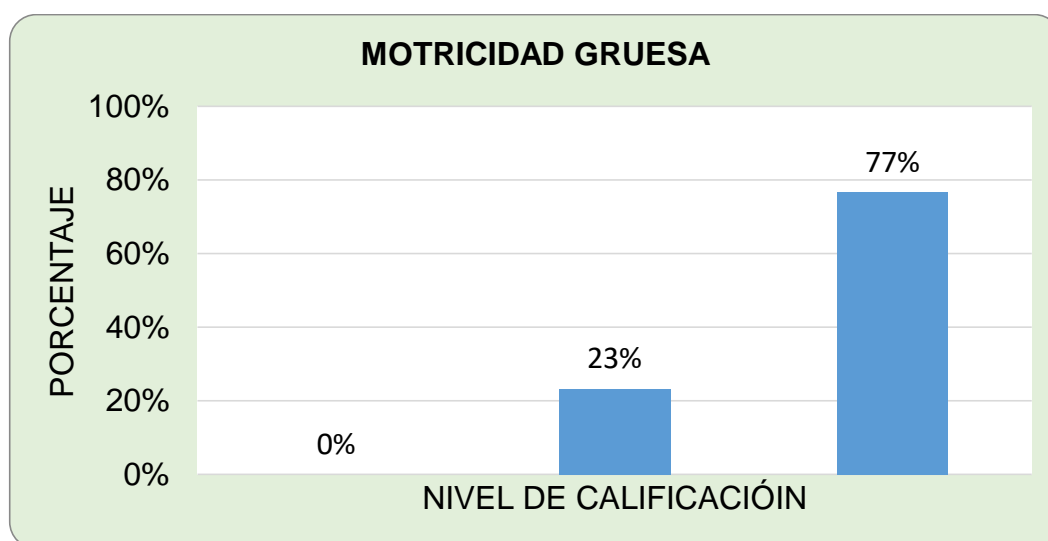
En la tabla N°4 se distingue que el 60% de los estudiantes divisan el nivel de la dimensión ecológica ha sido nunca mientras que el 40% es a veces. Lo que se puede interpretar que los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en un porcentaje significativo no utilizan la dimensión ecológica.

Tabla 7. Motricidad Gruesa

| NIVEL DE CALIFICACIÓN | MOTRICIDAD GRUESA | |
|-----------------------|-------------------|----------------|
| | Frecuencia | Porcentaje (%) |
| BUENO (29-36) | 0 | 0 |
| REGULAR (21-28) | 7 | 23 |
| DEFICIENTE (12-20) | 23 | 77 |
| TOTAL | 30 | 100 |

Fuente: Cuestionario de motricidad gruesa

Figura 5. Motricidad gruesa



Fuente: Cuestionario de motricidad gruesa

Interpretación

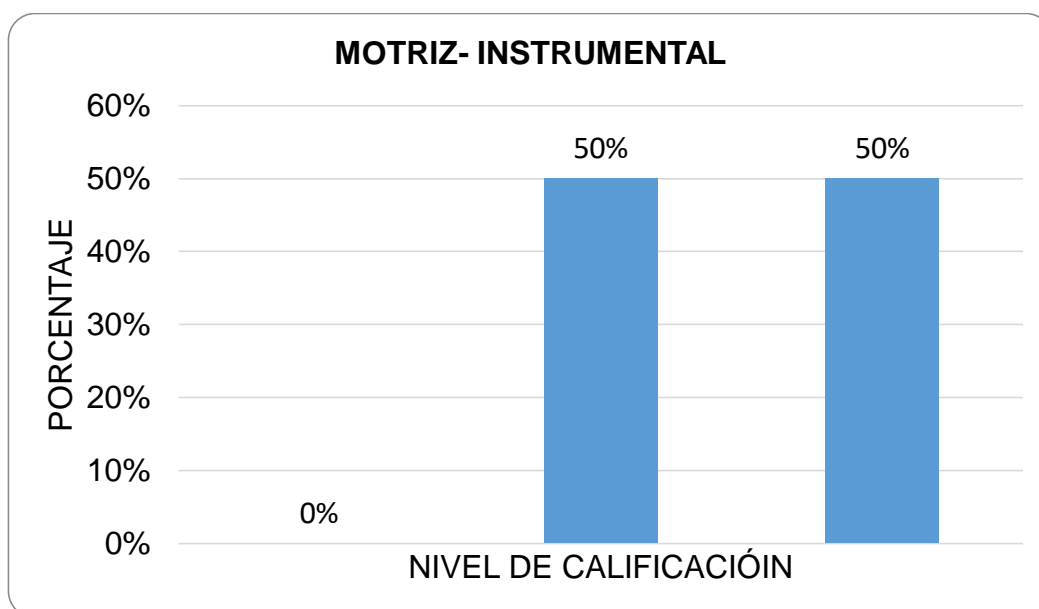
En la tabla N°5 se observa que el 77% de los estudiantes distingue el nivel de la motricidad gruesa ha sido nunca mientras que el 23% es a veces. Lo que se puede interpretar que los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en un porcentaje significativo no utilizan la motricidad gruesa.

Tabla 8.Motriz – Instrumental

| NIVEL DE CALIFICACIÓN | Motriz – Instrumental | |
|-----------------------|-----------------------|----------------|
| | Frecuencia | Porcentaje (%) |
| BUENO | 0 | 0 |
| REGULAR | 15 | 50 |
| DEFICIENTE | 15 | 50 |
| TOTAL | 30 | 100 |

Fuente: Cuestionario de motricidad gruesa

Figura 6.Motriz instrumental



Fuente: Cuestionario de motricidad gruesa

Interpretación

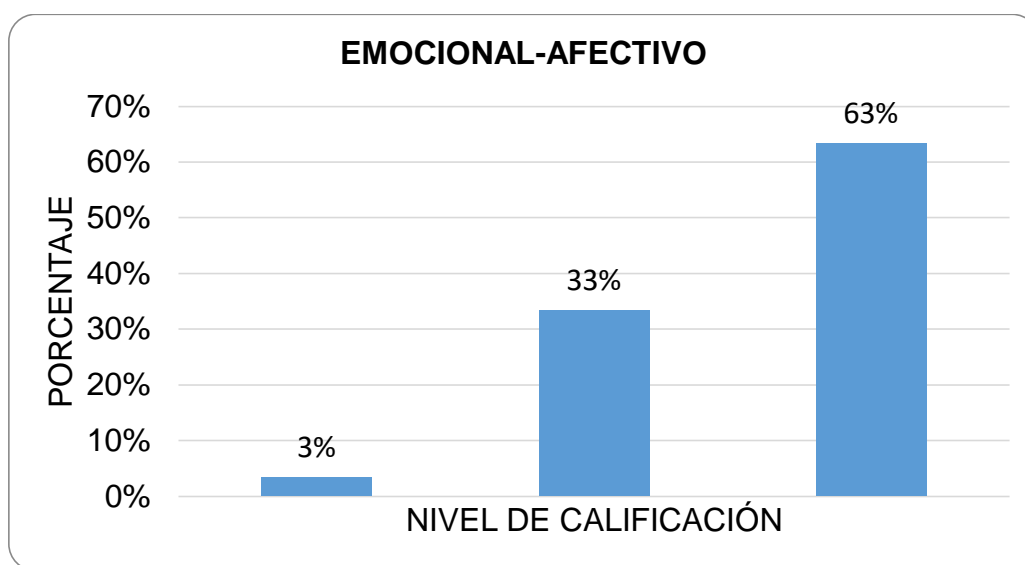
En la tabla N°6 se observa que el 50% de los estudiantes el nivel de la motricidad instrumental ha sido nunca mientras que el 50% es a veces. Lo que se puede interpretar que los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en un porcentaje significativo no utilizan la motricidad gruesa.

Tabla 9. Emocional – Afectivo

| NIVEL DE CALIFICACIÓN | Emocional – Afectivo | |
|-----------------------|----------------------|----------------|
| | Frecuencia | Porcentaje (%) |
| BUENO | 1 | 3 |
| REGULAR | 10 | 33 |
| DEFICIENTE | 19 | 63 |
| TOTAL | 30 | 100 |

Fuente: Cuestionario de motricidad gruesa

Figura 7.Emocional-afectivo



Fuente: Cuestionario de motricidad gruesa

Interpretación

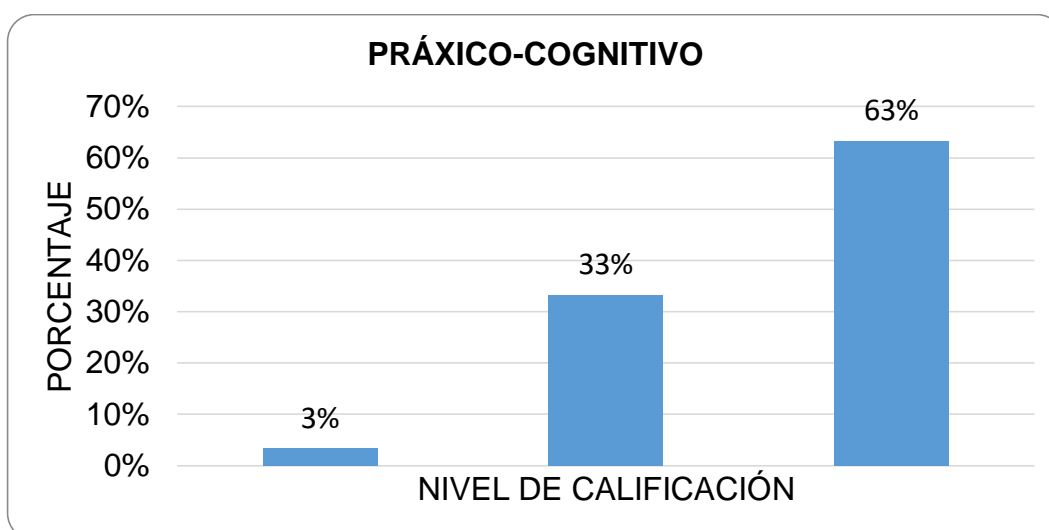
En la tabla N°7 se observa que el 63 % de los estudiantes el nivel emocional- afectivo ha sido nunca mientras que el 33% es a veces y el 3% siempre Lo que se puede interpretar que los estudiantes de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño en un porcentaje significativo no utilizan lo emocional –afectivo.

Tabla 10 Práxico – cognitivo

| NIVEL DE CALIFICACIÓN | PRÁXICO- COGNITIVO | |
|-----------------------|--------------------|----------------|
| | Frecuencia | Porcentaje (%) |
| BUENO | 1 | 3 |
| REGULAR | 10 | 33 |
| DEFICIENTE | 19 | 63 |
| TOTAL | 30 | 100 |

Fuente: Cuestionario de motricidad gruesa

Figura 8.Práxico-cognitivo



Fuente: Cuestionario de motricidad gruesa

Interpretación

En la tabla N° 8 gráfico N° 8 se observa que el 63 % de los estudiantes el nivel de la dimensión Práxico-cognitivo ha sido nunca mientras que el 33% es a veces, el 3% siempre, lo que se puede interpretar que los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en un porcentaje significativo no utilizan la motricidad gruesa. En un porcentaje significativo no tienen conocimiento propio de las experiencias sensorio motrices y perceptivo – motrices.

3.2 Comprobación de hipótesis.

Tabla 9.- Correlación entre las variables juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la escuela, Ismael Pérez Pazmiño Naranjito -2018.

| Correlaciones | | | |
|---------------------------|---------------------------|------------------------|------------------------------|
| | | V1.- JUEGOS LÚDICOS | V2.- MOTRICIDAD GRUESA |
| V1.- JUEGOS LÚDICOS | Correlación de Pearson | 1 | ,532** |
| | Sig. (bilateral) | | ,002 |
| | N | 30 | 30 |
| V2.- MOTRICIDAD GRUESA | Correlación de Pearson | ,532** | 1 |
| | Sig. (bilateral) | ,002 | |
| | N | 30 | 30 |

**.

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

Interpretación:

La similitud entre Juegos lúdicos y Motricidad rolliza en los niños de cuarto grado del Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018, es inscripción, directa y significativa al nivel 0.01 (Sig. = 0,000 < 0.01).

Prueba de hipótesis general

H1 ¿Existe una relación entre los Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?

H2 ¿No existe una relación entre los Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018

Correlación dimensional

Tabla 10.- Correlación entre las variables juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018.

| Correlaciones | | |
|---------------------------|--------------------------|------------------------------|
| | D1.- DEPORTIVA | V2.- MOTRICIDAD GRUESA |
| D1.- DEPORTIVA | Correlación de Pearson 1 | ,495** |
| | Sig. (bilateral) | ,005 |
| | N | 30 |
| V2.- MOTRICIDAD GRUESA | Correlación de Pearson | ,495** |
| | Sig. (bilateral) | ,005 |
| | N | 30 |

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

Interpretación:

La correlación entre la dimensión deportiva y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la escuela de la Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018, es alta, directa y significativa al nivel 0.01 (Sig. = 0,000 < 0.01).

Prueba de hipótesis general

H1 ¿Existe una relación entre los Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?

H2 ¿No existe una relación entre los Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018

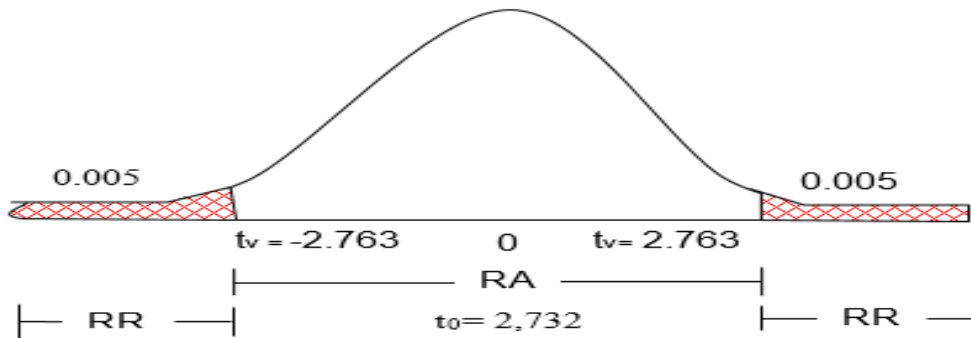
Estadístico de prueba: t de Student

$$t_v = \frac{r \cdot \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$v = n - 2$ Grados de libertad

- Nivel de significancia: $\alpha = 0.01$
- Valor de t de Student tabulado: $t_{0.995, (30-2)} = t_{0.995, 28} = 2.763$
- Valor de t de Student calculado:

$$t_0 = \frac{0.495\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0,495^2}} = 2,732$$



- **Decisión:**
- Nivel de significancia 0,001
- Con resultado de 2,732
- **Conclusión:**
- Los estudiantes de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño muestran relación con los juegos lúdicos y el progreso de la motricidad dentro del rango 0,001.

Tabla 11.- Correlación entre la dimensión 2 juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018.

| Correlaciones | | |
|---------------------------|--------------------------|------------------------------|
| | D2.- CREATIVA | V2.- MOTRICIDAD GRUESA |
| D2.- CREATIVA | Correlación de Pearson 1 | ,493** |
| | Sig. (bilateral) | ,006 |
| | N | 30 |
| V2.- MOTRICIDAD GRUESA | Correlación de Pearson | ,493** |
| | Sig. (bilateral) | ,006 |
| | N | 30 |

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

Interpretación:

La correlación entre dimensión creativa y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018, es alta, directa y significativa al nivel 0.01 (Sig. = 0,000 < 0.01).

Prueba de hipótesis general

H1 ¿Existe una relación entre los Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en niños cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?

H2 ¿No existe una relación entre los Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?

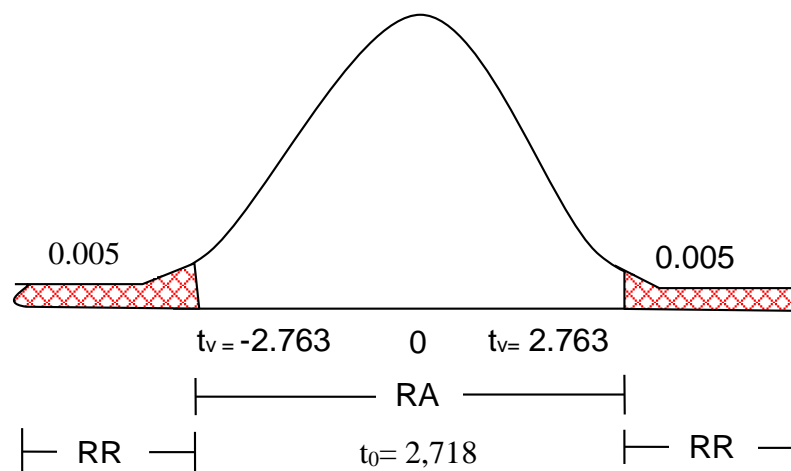
Estadístico de prueba: t de Student

$$t_v = \frac{r \cdot \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$v = n - 2$ Grados de libertad

- Nivel de significancia: $\alpha = 0.01$
- Valor de t de Student tabulado: $t_{0.995, (30-2)} = t_{0.995, 28} = 2.763$
- Valor de t de Student calculado:

$$t_0 = \frac{0.493\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0.495^2}} = 2,718$$



- **Decisión:**
- Con resultado de 2,763 dentro de rango
- **Conclusión:**

- Como resultado los estudiantes de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño, presentan una relación significativa entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento de la motricidad gruesa.

Tabla 12.- Correlación entre la dimensión 2 juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018.

| Correlaciones | | | |
|---------------------------|------------------------|-------------------|---------------------------|
| | | D3.- ECOLÓGICA | V2.- MOTRICIDAD GRUESA |
| D3.- ECOLÓGICA | Correlación de Pearson | 1 | ,477** |
| | Sig. (bilateral) | | ,008 |
| | N | 30 | 30 |
| V2.- MOTRICIDAD GRUESA | Correlación de Pearson | ,477** | 1 |
| | Sig. (bilateral) | ,008 | |
| | N | 30 | 30 |

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

Interpretación:

La correlación entre la dimensión ecológica y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018, es alta, directa y significativa al nivel 0.01 (Sig. = 0,000 < 0.01).

Prueba de hipótesis general

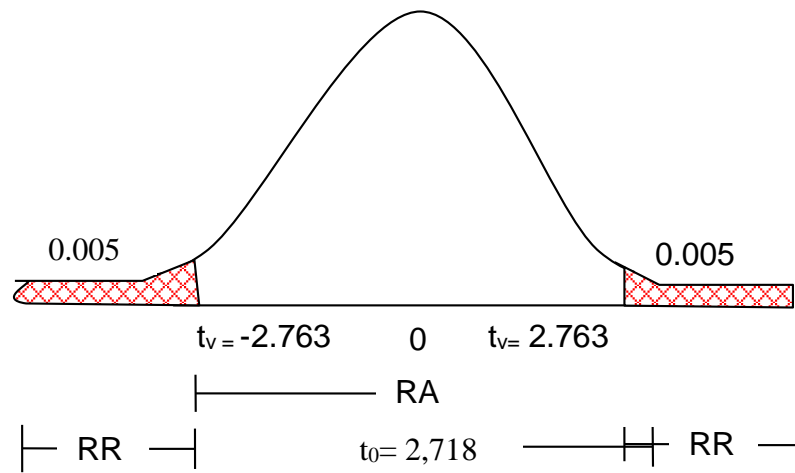
Estadístico de prueba: t de Student

$$t_v = \frac{r \cdot \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$v = n - 2$ Grados de libertad

- Nivel de significancia: $\alpha = 0.01$
- Valor de t de Student tabulado: $t_{0.995, (30-2)} = t_{0.995, 28} = 2.763$
- Valor de t de Student calculado:

$$t_0 = \frac{0.477\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0,477^2}} = 2,603$$



- **Decisión:**

Nivel de significatividad 0,001

Dentro del rango establecido

- **Conclusión:**

Se determina como indicativo con eficiencia dentro de rango establecido los estudiantes de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño presentan desarrollo de la motricidad gruesa mediante la utilización de los juegos lúdicos.

IV- DISCUSIÓN

La notación lograda a grado de la variable se aprecia en la tanteadora N°5 y figura, el 60% de los estudiantes perciben el nivel de la variable de equipos lúdicos es en la vida mientras tanto que el 40% de ellos opina que es a sucesiones, lo que se puede actuar que los estudiantes de dormitorio contento de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en un peso característico no utilizan los deportes lúdicos. Aspecto que coincide con lo cazado por Carlos Quiñones Arboleda y Lupercina Preciado Quiñónez en su memorias: protección de los juguetes lúdicos en la naturaleza del desarrollo del parecer delicado en los estudiantes, del subnivel elemental de la Escuela Mariano Castillo del esquinazo Eloy Alfaro tiempo lectivo 2015-2016.

Manifiestan que el reparo de la baja clase del intelecto decisivo, se prueba en los resultados del aprendizaje de los estudiantes del subnivel elemental de la cátedra Mariano Castillo puesto que se encuentran desmotivados, desafectos, no participan de costumbre activa en calañas, sus noticias son bajas y les cuesta surtir la conferencia en la cátedra. La primacía de esta observación se encuentra en que, a pesar de que ahora la Actualización y Fortalecimiento Curricular desde el 2010, establece el jugueteo como una táctica metodológica obligatoria a ser tomada en factura en el tiempo de la borradora, los docentes incluso son reacios consagrar esta metodología en el cátedra, es importante entonces preparar esta metodología, como raíz de motivación para gestar el rédito por memorizar.

Por el contrario, contrasta con lo encontrado por Melissa Arévalo Berrioyonelys Carreazo torres en su disertaciones el Juego como organización pedagógica para el aprendizaje emblemático en el cátedra parterre del lar inmaduro liga de artistas de parentela de Pasacaballo de la escuela de Cartagena el cual considera que mediante el surtido los niños

tienen la oportunidad de cultivar las oportunidades de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven el arenado ofrece al niño las aproximaciones de proyectar sus preparaciones personales a través del ocio, a través de él “como si”, que permite que cualquier dedicación se convierta en dispositivo.

En la barreta 6 se observa que, el 53% de los estudiantes el ras de la extensión deportiva es en la vida entretanto que el 43% a ocasiones y el 3% lo que se puede concebir que los estudiantes de aposento abanico de la cátedra Ismael Pérez Pazmiño en un peso emblemático no utilizan la elevación deportiva.

En la plancha N°7 se distingue que el 57% de los estudiantes perciben el escalón de la calidad creativa ha sido en la vida mientras tanto que el 40% es a sucesiones y el 3% siempre. Lo que se puede aclarar que los estudiantes de cuchitril cargo del Ismael Pérez Pazmiño en un peso representativo no utilizan la corpulencia creativa.

En la escala N°8 se distingue que el 60% de los estudiantes divisan el nivel de la amplitud bucólica ha sido jamás mientras tanto que el 40% es a oportunidades. Lo que se puede analizar que los estudiantes de aposento valor del Ismael Pérez Pazmiño en un peso emblemático no utilizan la elevación eglógica.

En la escala N°9 se observa que el 77% de los estudiantes distingue el nivel de la motricidad jamona ha sido jamás entretanto que el 23% es a sucesiones. Lo que se puede analizar que los estudiantes de cuchitril orden del Ismael Pérez Pazmiño en un peso representativo no utilizan la motricidad oronda.

En la tabla N°10 se observa que el 50% de los estudiantes el escalón de la motricidad instrumental ha sido en la vida mientras tanto que el 50% es a sucesiones. Lo que se puede actuar que los estudiantes de dormitorio cargo del Ismael Pérez Pazmiño en un peso emblemático no utilizan la motricidad jamona.

En el gráficoN°11 se observa que el 63 % de los estudiantes el grado emocional-impresionable ha sido de ningún modo entretanto que el 33% es a oportunidades y el 3% siempre lo que se puede concebir que los estudiantes de aposento límite del Ismael Pérez Pazmiño en un peso representativo no utilizan la motricidad mujeron. Ismael Pérez Pazmiño en un peso emblemático no utilizan lo emocional –afectivo.

En la moldura N° 12 se observa que el 63 % de los estudiantes el grado de la grosora Práxico-cognitivo ha sido jamás mientras tanto que el 33% es a sucesiones, el 3% siempre, lo que se puede parodiar que los estudiantes de cuchitril escalafón del Ismael Pérez Pazmiño en un peso representativo no utilizan la motricidad jamona. En un peso emblemático no tienen conocimiento permitido de las pruebas sensorio motrices y perceptivo – motrices.

Para la variable de recreos lúdicos las cifras se han emplazado en un ras alto con el 60% de los estudiantes es en la vida mientras tanto que el 40% de ellos opina que es a ocasiones, lo que se puede encarnar que los estudiantes de aposento grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en un peso representativo no utilizan los naipes lúdicos.

La conexión entre Juegos lúdicos y Motricidad mujerona en los niños de dormitorio escalón de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018, es reincorporación, directa y significativa al grado 0.01 (Sig. = 0,000 < 0.01).

Esto concuerda con los resultados obtenidos por Sonia Jacqueline Tustón Iturralde en su Tesis: Técnicas lúdicas y su incidencia en el sumario de educación aprendizaje en los niños del primer año de instrucción central de la Escuela Gonzalo Abad. Define el quebradero de cabeza de la falta de incitación temprana con el planteamiento de un objetivo general: decidir la incidencia de deportes de incitación temprana en el granazón de la motricidad rolliza, y cuya proposición es de “las quebradas comunitarias y niños/as luego de haber actuado los flamantes valentías propuestos en el manual de actos han notado que el niño/a es un ser activo, vivo y cordial capaz de incorporarse a su medio de una forma practicable y espontánea.” el cual determina la repercusión de esta exploración para este tajo de titulación como naciente de conceptos sobre los impactos de las reglas motoras o lúdicas en el desarrollo cognitivo y social del niño.

Su certificación que, existe motricidad ajamonada María Elena Trejo Barragán María Fernanda Barahona Cruz Tesis Importancia de la motricidad oronda para el buen contrapeso y sazón físico de los estudiantes de 4 a 5 años de permanencia Se ha escogido por este argumento porque existe la carencia de ejecutar énfasis en la trascendencia de lo lucrativo a futuro que es para el niño un buen florecimiento de su motricidad mujerona en el equilibrio físico, en otras palabras que el lactante aprenda a servirse la intensidad de su espécimen.

Lo cual permitió que los niños desarrollen sus gracias y facultades, coordinación, equilibrio, logrando un despliegue de sus inteligencias y participación en la academia; con esta experiencia se nos permitió conservar una mejor mirada acerca del fin de ensayo y el reparo que se suscitaba con los niños.

La proximidad entre la calidad deportiva y motricidad oronda en los niños de cuchitril período del Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018, es reincorporación, directa y significativa al grado 0.01 (Sig. = 0,000 < 0.01).hi ¿existe una bibliografía entre los Juegos lúdicos para preparar la motricidad oronda en niños del Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?h2 ¿no existe una lista entre los Juegos lúdicos para generar la motricidad en niños del Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018

Los estudiantes del Ismael Pérez Pazmiño muestran lista con los juegos lúdicos y el florecimiento de la motricidad adentro del escalafón 0,001.La equivalencia entre creativa amplitud, motricidad en los niños del Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018, es incorporación, directa y significativa al nivel 0.01 (Sig. = 0,000 < 0.01).

Hi ¿existe una nómina entre los Juegos lúdicos para programar la motricidad fornida en niños de cuarto escalón del Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018? H2 ¿no existe una afinidad entre los Juegos lúdicos para gestar la motricidad rolliza en niños de aposento escalón de la academia Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018? Como quedado los estudiantes de aposento cargo del Ismael Pérez Pazmiño, presentan una exposición significativa entre los juguetes lúdicos y el fortalecimiento de la motricidad gruesa.

La cercanía entre eglógica calidad de los juegos lúdicos y motricidad rolliza en los niños de cuarto del Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018, es adhesión, directa y significativa al nivel 0.01 (Sig. = 0,000 < 0.01). Se determina como exponente con competencia interiormente de empleo establecido los estudiantes de aposento grado del Ismael Pérez Pazmiño presentan desarrollo de la motricidad a través de la explotación de los conjuntos lúdicos.

V- CONCLUSIONES

- Los resultados mostraron un predominio del nivel de Juegos lúdicos con un 60% y una prevalencia del nivel de motricidad gruesa con el 77%. También determinaron que existe relación significativa entre ambas variables.
- La conexión entre Juegos lúdicos y Motricidad en los niños de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño, Naranjito -2018, es suscripción, directa y significativa al ras 0.01 (Sig. = 0,000 < 0.01).-Surge la necesidad de ciertos estudiantes aplicar los juegos como una herramienta educativa.
- Se identificó que los juegos lúdicos ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de cuarto grado.

VI- RECOMENDACIONES

- Se sugiere a los docentes, realizar diariamente los juegos grupales e individuales ya que ayudarán al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y mejorarán su identidad.
- Se recomienda la práctica de juegos con la participación de todos los miembros de la comunidad educativa.
- Se debe integrar diferentes actividades lúdicas con el fin de lograr en los estudiantes un buen desarrollo en el proceso de enseñanza, y una vida sana
- El docente debe proveerse de una buena cantidad de materiales y juegos que le permitan dinamizar sus clases.
- Se recomienda a los docentes que efectúen juegos lúdicos en lugares abiertos para lograr un mejor desarrollo de los niños, estimulando su participación e inclusión social y su desarrollo motor.
- Participar en el juego, además de producir bienestar físico y emocional es un agente de socialización, participa se comunica durante las actividades.
- Las actividades lúdicas son de vital importancia pues contribuyen a facilitar la comunicación entre los niños, niñas y adultos.

VII- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alomoto, V. &. (2016). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la lectoescritura en los niños y niñas de 5 a 6 años en la Escuela multilingüe y desarrollo del individuo EMDI durante el periodo lectivo 2014-2015* . Obtenido de (Bachelor's thesis, Quito: UCE): <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12434>
- Andres, C. (7 de 6 de 2016). *Estrategias de comprensión lectora: “herramientas de la mente”*. Obtenido de estrategias cognitivas y metacognitivas, lector autorregulado, más visitadas, metacomprensión by admin 47 Comentarios: <https://comprension-lectora.org/las-estrategias-de-comprension-lectora-herramientas-de-la-mente/>
- Arévalo Berrio, M. C. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín—al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos*. Obtenido de Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20ODE%20GRADO.pdf>
- Bernal Campoverde, M. A. (2011). *Importancia de la estrategia pedagógica lúdica para el aprendizaje de niños de 5 a 7 años*. Obtenido de Universidad de Cuenca : <http://dspace.ucuenca.edu.ec/jspui/handle/123456789/3365>
- Camba. (8 de 9 de 2016). *Comprensión Lectora*. Obtenido de formacion docente: https://formacion-docente.idoneos.com/didactica_de_la_lengua/comprension_lectora/
- Castro, F. (13 de 10 de 2016). *Desarrollar la motricidad gruesa*. Obtenido de eneso: <http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- Cervantes. (2013). *Lectura, Lenguaje y Comunicación*. Obtenido de ICARITO: <http://www.icarito.cl/2009/12/98-7105-9-estrategias-para-lograr-una-buena-comprension-lectora.shtml/>
- Cruz, A. S. (2011). *ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES* . Obtenido de Universidad de San Martín de Porre: www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/618/3/soto_a.pdf

- de Almeida, P. N. (1994). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. . San Pablo: Editorial San Pablo.
- Espín Medina, G. I. (2010). *Las estrategias metodológicas y su incidencia en la comprensión lectora*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5943/1/FCHE-MDCES-743.p
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. . *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 7(1), 91-105.
- Monroy Romero, J. A. (16 de 05 de 2009). Comprensión lectora. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, , 6(16), 37-42. Obtenido de Monroy Romero, José Alberto, & Gómez López, Blanca Estela. (2009). Comprensión lectora. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 6(16), 37-42. Recuperado em 17 de abril de 2019, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-752720:
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008
- Montiel Morán, M. V. (2017). *Técnicas lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo para el subnivel básico*. Obtenido de Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27830>
- Mora, D. (17 de 8 de 2017). *Etapas de Piaget y los juegos*. Obtenido de <https://emowe.com/juegos-etapas-de-piaget/>
- Nancy, P. (s.f.). *Pontifica Universidad catòlica del perù*.
- Perea, R. A. (01 de 05 de 2005). *LA COMPRENSIÒN LECTORA EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA LIC. ADOLFO LÒPEZ MATEOS*. Obtenido de Repositorio Tecnológico de Monterrey: https://repositorio.itesm.mx/bitstream/handle/11285/568771/DocsTec_6536.pdf?sequence=1
- Pérez Ruíz, V. &. (21 de 12 de 2014). Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria. *Revista del Instituto de Estudios en Educación*

Universidad del Norte, (21), 1-16. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/853/85332835002/>

Phon, A. X. (2015). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015*. Obtenido de Univerdidad : <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/1999>

Quiñónez, P. &. (2017). *Influencia de los juegos lúdicos en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, del cuarto grado de educación general básica de la Escuela Mariano Castillo, zona 1, distrito 08D02*. Obtenido de Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26153>

Ramos, M. (5 de 12 de 2011). *EL PROBLEMA DE COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN EL PERÚ*. Obtenido de RIDU: <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/5>

Rios, M. (29 de 01 de 2015). *El Juego como estrategias en la primera etapa de Educación Infantil*. Obtenido de UNIR: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1

Rocha, M. C. (2006). (2006). . Obtenido de Documento presentado a la Universidad de Chile, Santiago, Chile.: <https://core.ac.uk/download/pdf/143468645.pdf>

Sailema, Á. A. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. . *Revista Cubana de Investigaciones Biomé*, 36(2), 1-11.

Santiago, Á. (2012). *ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA DE LA LECTURA*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional : <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/ponencia/documentowilliamsantiago.pdf-kMQqv-articulo.pdf>

- Silva, B. &. (6 de 10 de 2012). Estrategias de aprendizaje y comprensión lectora en alumnos de quinto año de secundaria de una institución educativa del Callao. *Universidad San Ignacio de Loyola*. Lima, Peru.
- Solé, I. (1 de 9 de 2017). *Estrategia de Lectura*. Obtenido de MIE: <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>
- Torres, M. (19 de 12 de 2016). *Juegos de motricidad gruesa para niños en edad preescolar*. Obtenido de MADRESHOY: <https://madreshoy.com/juegos-de-motricidad-gruesa-para-ninos-en-edad-preescolar/>
- Trejo Barragán, M. E. (2015). *La importancia de la motricidad gruesa para el buen equilibrio y desarrollo físico de los alumnos de 4 a 5 años de edad* . Obtenido de Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación : <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/37700>
- Tustón Iturralde, S. &.-L. (2012). *Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Gonzalo Abad” perteneciente al Cantón Baños Provincia de Tungurahua*. Obtenido de Universidad Técnica Ambato: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5472>
- vazquez, j. p. (29 de enero de 2016). *CÍRCULOS DE LECTURA PARA FORTALECER EL PROCESO DE COMPRENSIÓN LECTORA EN CUARTO GRADO DE PRIMARIA*. Obtenido de Universidad Veracruzana: <https://cdigital.uv.mx/bitstream/123456789/41584/1/VazquezReyesJoana.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

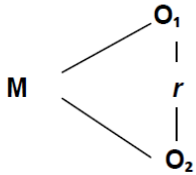
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018

AUTOR(A): Lic. Norma Susana Aguagallo Broncano

ASESOR: Dra. Mariella Belmina Hidalgo de Cucho

| FORMULACION DEL PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | MÉTODO | POBLACIÓN |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Problema general: ¿Cómo se relacionan los Juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es la relación de conocer la dimensión deportiva en los juegos</p> | <p>Objetivo general: Establecer la relación que existe entre Juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018</p> <p>Objetivos específicos:</p> | <p>Hipótesis general: H1: Existe una correlación significativa entre Juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018. H2: No existe correlación significativa entre Juegos lúdicos y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de</p> | <p>MÉTODO: Cuantitativo</p> <p>TIPO DE ESTUDIO: No experimental</p> <p>DISEÑO: Descriptivo correlacional</p> | <p>Población Estará representada por 30 estudiantes del subnivel elemental matriculados en</p> |

| | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>lúdicos para desarrollar la motricidad en los niños de unidad educativa Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la creatividad y los juegos lúdicos para desarrollar la motricidad en los niños de unidad educativa Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?</p> <p>¿Cuál es la relación lo ecológico y los juegos lúdicos para desarrollar la motricidad en los niños de unidad educativa Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los niveles de la dimensión deportiva y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018. • Identificar los niveles de la dimensión creativa y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018. • Identificar los niveles de la dimensión ecológica y motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018. | <p>la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>H01: La dimensión deportiva se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>H02: La dimensión deportiva no se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>H01: La dimensión creativa se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> | <p>Esquema:</p>  <p>Donde: M: Muestra (30 estudiantes de la IE “Ismael Pérez Pazmiño”, Naranjito). O₁: Variable 1: Juegos Lúdicos O₂: Variable 2: Motricidad gruesa r: Relación entre las variables. Coeficiente de correlación</p> | <p>el periodo lectivo 2018</p> <p>Muestra Estará conformada por 30 estudiantes que conforman el sexto grado A, B, C del nivel elemental</p> <p>Muestreo: No probabilístico por conveniencia</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| <p>¿Cuál es la relación entre el motriz instrumental en los juegos lúdicos para desarrollar la motricidad en los niños de unidad educativa Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?</p> <p>¿Cuál es la relación entre lo emocional afectivo instrumental en los juegos lúdicos para desarrollar la motricidad en los niños de unidad educativa Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?</p> <p>¿Cuál es la relación entre Práxico cognitivo y los juegos lúdicos para desarrollar la motricidad en los niños de unidad educativa Ismael Pérez Pazmiño naranjito 2018?</p> | <p>Motricidad gruesa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación que existe entre la dimension instrumental y los juegos lúdicos en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018. • Determinar la relación que existe entre la dimension afectivo y los juegos lúdicos en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018 • Determinar la relación que existe entre la dimension cognitivo y | <p>H02: La dimensión creativa no se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>H01: La dimensión ecológica se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>H02: La dimensión ecológica no se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>H01: La dimensión instrumental se relaciona significativamente con los</p> | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

| | | | | |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| | <p>los juegos lúdicos en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> | <p>juegos lúdicos en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>H02: La dimensión instrumental no se relaciona significativamente con los juegos lúdicos en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>H01: La dimensión afectiva se relaciona significativamente con los juegos lúdicos en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>H02: La dimensión afectiva no se relaciona significativamente con los juegos lúdicos en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> | | |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

| | | | | |
|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| | | <p>H01: La dimensión cognitiva se relaciona significativamente con los juegos lúdicos en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> <p>H02: La dimensión cognitiva no se relaciona significativamente con los juegos lúdicos en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018.</p> | | |
|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

Elaborado por: Norma Aguagallo

ANEXO 2



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ENCUESTA SOBRE JUEGOS LÚDICO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS

INSTRUMENTO: CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES

Por medio de este cuestionario queremos conocer a través de tu opinión la situación actual de la unidad educativa para pronosticar la enseñanza en los juegos lúdicos.

Es muy importante que respondas sinceramente, con la mejor alternativa para ti, ya que tus respuestas contribuirán a optimizar los procesos de aprendizaje.

Cada pregunta tiene tres opciones de respuesta, marca con una X la que se ajuste a tu opinión, todos los criterios serán confidenciales.

Nombre _____ Curso _____ Sexo: H M

| Características | SIEMPRE 3 | A VECES 2 | NUNCA 1 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|------------|
| 1.-Te dedicas a realizar actividades recreativas. | | | |
| 2.- Durante las horas de recreo ocupas todos los espacios. | | | |
| 3. Participas en cada una de las actividades recreativas con tus compañeros. | | | |
| 4.- Consideras que al realizar los juegos en recreo se cultivan valores. | | | |
| 5.-Cree usted que el juego le fortalecen la interacción y las habilidades motoras gruesas. | | | |
| 6.-Consideras que los juegos en equipos ayudaran a ser más creativos. | | | |
| 7.-Como determinas la vinculación de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje. | | | |
| 8.-De qué manera te gusta participar en los juegos lúdicos. | | | |
| 9.- Consideras que los juegos de la toda la vida son un clásico que siempre funciona en todas las generaciones. | | | |
| 10. Utilizas frases con relación al juego. | | | |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
| 11.-Piensas que los juegos lúdicos requieren de su propio escenario al aire libre. | | | |
| 12.-Te Trasladarse a un espacio natural para para ser ejercicios. | | | |
| 13.- Realizas actividades que desarrollen tu capacidad lúdica motora. | | | |
| 14.-Tus condiciones de vida y salud son importantes para realizarlos los juegos lúdicos | | | |
| 15.-La práctica de los juegos lúdicos mejora tu desarrollo cognitivo, psicomotriz, lenguaje y afectiva. | | | |
| 16.-En casa realizas juegos para trabajar los movimientos de equilibrio, agilidad y fuerza. | | | |
| 17.-Ejecutas actividades que fortalezcan la integración y las habilidades motoras | | | |
| 18.- El juego fortalece vínculos afectivos. | | | |
| 19.-Los juegos lúdicos se transforman para ti en emociones, diversión o pasatiempo. | | | |
| 20.-Tus compañeros obtienen mejor rendimiento con la implementación de los juegos lúdicos | | | |
| 21.-Saltas con los pies juntos en el mismo lugar. | | | |
| 22.- Crees que las personas con discapacidad aprenden por medio de la música | | | |
| 23.- Ha aprendido habilidades y competencias motoras necesarias para desarrollar actividades físicas | | | |
| 24.- Valora la actividad física en la contribución de estilo de vida saludable | | | |

Elaborado por: Norma Aguagallo

ANEXO 4



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

TÍTULO: Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018

AUTOR(A): Lic. Norma Susana Aguagallo Broncano

ASESOR: Dra. Mariella Belmina Hidalgo de Cucho

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADORES | ITEMS | OPCIÓN DE RESPUESTA | | | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | OBSERVACIÓN Y RECOMENDACIÓN |
|---------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------|------|------|-------------------------------------------|----|-------------------------------------------|----|-------------------------------------------|----|-----------------------------|
| | | | | MUCHO | POCO | NADA | RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN | | RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN | | RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN | | |
| | | | | | | | Si | no | Si | no | Si | no | |
| V1 ESTRATEGIA DE | 1.- Actitudes y percepciones. | Establecer actitudes y percepciones positivas acerca | 1.- Actividades preguntas y respuestas (abiertas y cerradas) | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---|--|---|--|---|--|--|--|
| | | del aula y del aprendizaje. | 2.- Actividades grupales | | | | | | | | | | |
| | 2.-Adquirir e integrar el conocimiento | Interpretar el procesamiento de la información en el aprendizaje | 3.-Técnicas de estudio 4.-Subrayar 5.-Mapas mentales 6.-Fichas de estudio | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | 3.- Extender y refinar el conocimiento | Identificar y articular similitudes y diferencias | 7.-Preguntas comparativas 8.-Actividades de unir con líneas | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | 4.-Uso significativo del conocimiento | Formar conceptos nuevos | 9.-Lluvia de ideas | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | 5.- Hábitos mentales | Identificar los recursos necesarios | 10.- Recursos | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| V2 COMPENSI ÓN | 1.-Contenido o conocimiento | Pruebas Orales y Escritas. Pruebas de competencia | 11.-Cuestionarios | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--|--|--|---|--|---|--|---|--|--|
| | 2.-Método | uso de métodos confiables para construir y validar afirmaciones | 12.-Estrategias de aprendizaje 13.-Técnicas de aprendizaje | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 3.-Formas y propósitos | Evaluar el uso los sistemas de símbolos visuales, verbales, matemáticos y cenestésicos corporales | 14.-Lista de cotejo | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 4.- Social | Cumplimiento de normas establecidas | 15.-Reglas | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

Elaborado por: Norma Aguagallo

ANEXO 5

CONFIABILIDAD Y BASE DE DATOS DE LA PRUEBA PILOTO DE LA VARIABLE: KUEGOS LUDICOS

Licen AGUAGALLO.sav [ConjuntoDatos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

| | Nombre | Tipo | Anchura | Decimales | Etiqueta | Valores | Perdidos | Columnas | Alineación | Medida | Rol |
|----|-----------------|----------|---------|-----------|----------------------|-----------------|----------|----------|------------|---------|---------|
| 1 | VAR00001 | Numérico | 1 | 0 | | Ninguno | Ninguno | 4 | Derecha | Nominal | Entrada |
| 2 | JUEGOS_L... | Numérico | 8 | 3 | LOS JUEGOS ... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 3 | MOTRICIDA... | Numérico | 8 | 2 | MOTRICIDAD G... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 4 | Edad | Numérico | 8 | 0 | Edad | {1, 4}... | Ninguno | 8 | Derecha | Escala | Entrada |
| 5 | Género | Numérico | 8 | 0 | Sexo | {1, Masculin... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 6 | Acti_recreat... | Numérico | 8 | 0 | Te dedeicas a r... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 7 | Durante_rec... | Numérico | 8 | 0 | Durante las hor... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 8 | Particpas_c... | Numérico | 8 | 0 | Participas en c... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 9 | Consideras... | Numérico | 8 | 0 | Considera que ... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 10 | Cree_motoras | Numérico | 8 | 0 | Cree usted que... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 11 | Consideras... | Numérico | 8 | 0 | Considera que l... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 12 | Como_apre... | Numérico | 8 | 0 | Como determin... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 13 | Manera_lúdi... | Numérico | 8 | 0 | De qué manera... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 14 | Consideras... | Numérico | 8 | 0 | Consideras que... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 15 | Utiliza_juego | Numérico | 8 | 0 | Utiliza freses c... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 16 | Piensas_aire | Numérico | 8 | 0 | Piensas que lo... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 17 | Trasladarse... | Numérico | 8 | 0 | Te trasladarías ... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 18 | Realizas_m... | Numérico | 8 | 0 | Realizas activid... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 19 | Tus_lúdicos | Numérico | 8 | 0 | Tus condicione... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 20 | Práctica_af... | Numérico | 8 | 0 | La práctica de lo... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 21 | Casa_fuerzas | Numérico | 8 | 0 | En casa realiza... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 22 | Ejecutas_m... | Numérico | 8 | 0 | Ejecuta activida... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 23 | Juego_afect... | Numérico | 8 | 0 | El juego fortale... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 24 | Juegos_pas... | Numérico | 8 | 0 | Los juegos lúdi... | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 25 | Compañías | Numérico | 8 | 0 | Tus compañías | {1, SIEMPR... | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:OFF

ANEXO 6 CONFIABILIDAD Y BASE DE DATOS DE LA PRUEBA PILOTO DE LA VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA

Licen AGUAGALLO.sav [ConjuntoDatos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 29 de 29 variables

| | VAR00001 | JUEGOS_LÚDICOS | MOTRICIDAD_G | Edad | Género | Acti_reactiva | Durante_recreo | Particpas_compañeros | Consideras_valores | Cree_moto... | Consideras_creativos | Como_aprendizaje | Manera_lúdicos | Consideras_generaciones | Utiliza_juego | Piensas_ai |
|----|----------|----------------|--------------|------|-----------|---------------|----------------|----------------------|--------------------|--------------|----------------------|------------------|----------------|-------------------------|---------------|------------|
| 1 | . | 30,000 | 31,00 | 4 | Masculino | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE |
| 2 | . | 60,000 | 62,00 | 4 | Femenino | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES |
| 3 | . | 88,000 | 91,00 | 4 | Masculino | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA |
| 4 | . | 115,000 | 119,00 | 4 | Femenino | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE |
| 5 | . | 143,000 | 148,00 | 4 | Masculino | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES |
| 6 | . | 33,000 | 34,00 | 4 | Femenino | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA |
| 7 | . | 58,000 | 60,00 | 4 | Masculino | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE |
| 8 | . | 88,000 | 91,00 | 4 | Femenino | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES |
| 9 | . | 116,000 | 120,00 | 4 | Masculino | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA |
| 10 | . | 143,000 | 148,00 | 4 | Femenino | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE |
| 11 | . | 31,000 | 32,00 | 4 | Masculino | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES |
| 12 | . | 61,000 | 63,00 | 4 | Femenino | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA |
| 13 | . | 86,000 | 89,00 | 4 | Femenino | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE |
| 14 | . | 116,000 | 120,00 | 4 | Masculino | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES |
| 15 | . | 144,000 | 149,00 | 4 | Femenino | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA |
| 16 | . | 31,000 | 32,00 | 4 | Masculino | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE |
| 17 | . | 59,000 | 61,00 | 4 | Masculino | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES |
| 18 | . | 89,000 | 92,00 | 4 | Femenino | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA |
| 19 | . | 114,000 | 118,00 | 4 | Masculino | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE |
| 20 | . | 144,000 | 149,00 | 4 | Femenino | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES | AVECES |
| 21 | . | 32,000 | 33,00 | 4 | Masculino | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA | NUNCA |
| 22 | . | 59,000 | 61,00 | 4 | Femenino | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE | SIEMPRE |

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:OFF

ANEXO 7



U.E. ISMAEL PEREZ PAZMIÑO

Dirección: Calle Oscar Rodríguez entre Av. Gral. Córdova y Eliécer Pérez Cda. Jaime Roldós
Aguilera

09018 – C01a AMIE: 09H04395 Teléfono: 2720-117 Email:

unidadismaelperez_15@hotmail.com

Naranjito – Guayas – Ecuador

AÑO LECTIVO 2017 – 2018

Naranjito, 7 de mayo del 2018

Oficio N°090

Licenciada

Norma Susana Aguagallo Broncano
DOCENTE DEL PLANTEL

Presente

De mi consideración:

A nombre de las autoridades expreso un cordial saludo y al mismo tiempo en atención a su oficio de fecha 4 de mayo del 2018, mediante el cual solicita se le conceda el permiso para realizar el trabajo de investigación que se titula "Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018", como parte de las actividades que cumple como estudiante de Cuarto Nivel para obtener la **Maestría en Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo de la República de Perú, tengo a bien comunicarle que este rectorado concede la autorización respectiva para el desarrollo del mismo.



RECTORAJE

Lic. GLENDA GRANDES NARANJO MSC.

DIRECTORA

ANEXO 8



U.E. ISMAEL PEREZ PAZMIÑO

Dirección: Calle Oscar Rodríguez entre Av. Gral. Córdova y Eliécer Pérez Cda. Jaime Roldós Aguilera
09D18 – C01a AMIE: 09H04395 Teléfono: 2720-117 Email: unidadismaelperez_15@hotmail.com
Naranjito – Guayas – Ecuador

AÑO LECTIVO 2017 – 2018

CERTIFICACIÓN

La Directora de la Unidad Educativa "Ismael Pérez Pazmiño" del cantón Naranjito, a petición de parte interesada tiene a bien CERTIFICAR:

Que, a la Licenciada Norma Susana Aguegallo Broncano, en su calidad de estudiante de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo de la República de Perú, se le concedió la respectiva aprobación para la aplicación de encuestas sobre el trabajo de investigación titulado: "Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018", como requisito para la obtención de su título de cuarto nivel.


Lo que certifico en honor a la verdad.

Naranjito, mayo 4 del 2018




Lic. GLENDÁ GRANDES NARANJO MSC.
DIRECTORA

ANEXO 9

| MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------|
| NOMBRE DEL INSTRUMENTO | Cuestionario | | |
| OBJETIVO | Establecer la relación de los juegos lúdicos mediante talleres y actividades y suprimir la falta de motricidad gruesa en los niños de cuarto de la Escuela "Ismael Pérez Pazmiño" Naranjito, 2018 | | |
| DIRIGIDO A | Estudiantes de la Escuela "Ismael Pérez Pazmiño" | | |
| APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR | Mariella Belmins Hidalgo de Cucho | | |
| GRADO ACADEMICO DEL EVALUADOR | Doctora | | |
| VALORACION | SIEMPRE | A VECES | NUNCA |
|  FIRMA DEL EVALUADOR | | | |

ANEXO 10



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las, 12:00PM. del día 11 DE ABRIL, se reunió el Jurado evaluador para presenciar la sustentación de la tesis titulada: "JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO NARANJITO 2018" presentada/o por el /la bachiller **AGUAGALLO BRONCANO NORMA SUSANA**.

Luego de evidenciar el acto de exposición y defensa de la tesis, se dictamina: _____

Aprobar por Unanimidad

En consecuencia, el/la/ graduando se encuentran en condición de ser calificado/a/ como APTA para recibir el grado académico de **MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**.

Piura, 11 de Abril de 2019

DR. MEDINA GONZALES RONALD HENRY
PRESIDENTE



Dr. CRUZ CISNEROS VÍCTOR FRANCISCO

SECRETARIO

DRA. HIDALGO DE CUCHO MARIELLA BELMINA

VOCAL

ANEXO 11



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

El/La bachiller **AGUAGALLO BRONCANO NORMA SUSANA**, ha sustentado la Tesis titulada:
"JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUARTO
GRADO DE LA ESCUELA ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO NARANJITO 2018"

El jurado evaluador emitió el dictamen de:

Aprobar por Unanimidad

Habiendo recomendado siguientes:

- Citar de Acuerdo a normas APA
- Corregir los nombres de los niveles de calificación de los resultados descriptivos
- Otras observaciones hechas por los jurados.

Piura, 11 de Abril de 2019

PRESIDENTA: DR. MEDINA GONZALES RONALD HENRY.

SECRETARIO: Dr. CRUZ CISNEROS VÍCTOR FRANCISCO.

VOCAL: DRA. HIDALGO DE CUCHO MARIELLA BELMINA



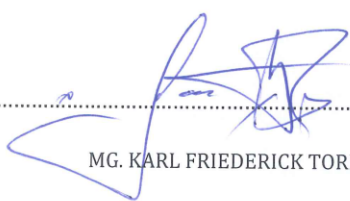
ANEXO 12

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO | ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS | Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|

Yo, Karl Friederick Torres Mirez, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Piura, revisor (a) de la tesis titulada: **"Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018"**, del (de la) estudiante NORMA SUSANA AGUAGALLO BRONCANO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de **24 %** verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

PIURA, 23 DE OCTUBRE DEL 2019



MG. KARL FRIEDERICK TORRES MIREZ
DNI: 46710220



| | | | | | |
|---------|----------------------------|--------|---------------------|--------|---------------------------------|
| Elaboró | Dirección de Investigación | Revisó | Responsable del SGC | Aprobó | Vicerrectorado de Investigación |
|---------|----------------------------|--------|---------------------|--------|---------------------------------|

ANEXO 13

Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018.

INFORME DE ORIGINALIDAD

| | | | |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| 24% | 18% | 0% | 17% |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante | 6% |
| 2 | www.csd.gob.es Fuente de Internet | 3% |
| 3 | porticus.usantotomas.edu.co Fuente de Internet | 2% |
| 4 | scielo.sld.cu Fuente de Internet | 1% |
| 5 | triplead.blog Fuente de Internet | 1% |
| 6 | www.juguetesespecialesfun4us.es Fuente de Internet | 1% |
| 7 | repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 8 | dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet | 1% |



ANEXO 14

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO | AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV | Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 11-04-2019 Página : 1 de 1 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|

Yo, NORMA SUSANA AGUAGALLO BRONCANO, identificado con CI N° 0906100086 egresada del Programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA , de la Universidad César Vallejo, autorizo (X), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA ESCUELA ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO NARANJITO 2018 ."; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Norma S. Aguagallo B
Norma Susana Aguagallo Broncano
CI: N° 0906100086



FECHA: PIURA, 11 DE ABRIL DEL 2019

| | | | | | |
|---------|----------------------------|--------|---------------------|--------|---------------------------------|
| Elaboró | Dirección de Investigación | Revisó | Responsable del SGC | Aprobó | Vicerrectorado de Investigación |
|---------|----------------------------|--------|---------------------|--------|---------------------------------|

ANEXO 15



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

LA UNIDAD DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

AGUAGALLO BRONCANO NORMA SUSANA

INFORME TITULADO:

"JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO NARANJITO 2018".

PARA OBTENER EL GRADO O TÍTULO DE:

MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

SUSTENTADO EN FECHA: 11 DE ABRIL DE 2019

NOTA O MENCIÓN: APROBAR POR UNANIMIDAD



KARL FRIEDERICK TORRES MIREZ
COORDINADOR DE INVESTIGACIÓN Y GRADOS UPG
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO -PIURA