



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
EDUCACIÓN**

Aprendizaje significativo y su influencia en juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**  
Maestra en Educación

**AUTORA:**

Chipantiza Leon, Ana Lucia ([orcid.org/0000-0002-1814-1392](https://orcid.org/0000-0002-1814-1392))

**ASESOR:**

Mg. Lopez Kitano, Aldo Alfonso ([orcid.org/0000-0002-2064-3201](https://orcid.org/0000-0002-2064-3201))

**CO-ASESORA:**

Dra. Adrian Romero, Maribel Coromoto ([orcid.org/0000-0001-9892-9261](https://orcid.org/0000-0001-9892-9261))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión y calidad educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**LIMA – PERÚ**

**2023**

## **Dedicatoria**

A Dios, por darme sabiduría y entendimiento al enviar a las señales y personas correctas en todo momento que lo he necesitado en especial en esta meta; a mis hermosos hijos Adam y Danna por ser mi razón e inspiración a ser mejor cada día en todo aspecto; a mis padres a quienes siempre les tengo presente por sus enseñanzas valores que me dieron toda la vida; A mi esposo por su apoyo incondicional y motivación.

## **Agradecimiento**

Agradezco infinitamente a mi Asesor MSc. Aldo López por su valioso conocimiento y profesionalismo por haberme orientado en el desarrollo de este objetivo.

## Índice de Contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y Operacionalización	16
3.3. Población, Muestra y Muestreo	22
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5. Procedimientos	24
3.6. Método de análisis de datos	25
3.7. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	41
ANEXOS	46

## Índice de Tablas

TABLA 1 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN	53
TABLA 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA	57

## RESUMEN

Este estudio de investigación pretende determinar la relación que existe entre el aprendizaje significativo y los juegos motrices básicos en estudiantes de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. Cuyo objetivo es implementar juegos motrices para alcanzar un aprendizaje significativo con la práctica de los mismos para que los niños de primer año logren mejorar sus habilidades en la motricidad fina y gruesa. La metodología implementada en la investigación es de tipo aplicada, un diseño no experimental, de nivel correlacional y un enfoque cuantitativo con una población de 90 y una muestra de 20 estudiantes entre 5 años. Se aplicó como instrumento una ficha de observación, a los niños del 1° quienes son sujetos de análisis, el cuestionario fue validado por juicios de expertos y se ha determinado su confiabilidad mediante el Alfa de Cronbrach es de 0.7 en las variables, importante mencionar las actividades realizadas van a potenciar y desarrollar las competencias de acuerdo a los aprendizajes curriculares, donde se promueve un aprendizaje significativo. Por consiguiente, el mayor puntaje en el aprendizaje significativo, mayor puntaje en la implementación de los juegos motrices básicos, o menor puntaje en el aprendizaje significativo, menor puntaje juegos motrices.

**Palabras claves:** aprendizaje significativo, juegos motrices, habilidades, motricidad fina y gruesa.

## ABSTRACT

This research study is to determine the relationship between meaningful learning and basic motor games in first grade students of an educational unit of Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. The objective of this study is to implement motor games to achieve meaningful learning through the practice of these games so that first grade children can improve their fine and gross motor skills. The methodology implemented in the research is applied, non-experimental design, correlational level and quantitative approach with a population of 90 and a sample of 20 students between 5 years old. The questionnaire was validated by expert judgments and its reliability has been determined by Cronbrach's alpha of 0.7 in the variables. It is important to mention that the activities carried out will enhance and develop the competencies according to the curricular learning, where meaningful learning is promoted. Therefore, the higher the score in meaningful learning, the higher the score in the implementation of basic motor games, or the lower the score in meaningful learning, the lower the score in motor games.

**Keywords:** meaningful learning, motor games, skills, fine and gross motor skills.

## I. INTRODUCCIÓN

Garcés et al. (2019) en su investigación expresa el aprendizaje significativo es una enseñanza activa y personal, donde el educando realiza las actividades y tareas de aprendizaje. Es decir que las exigencias para lograr un aprendizaje tienen como base: educarse para crear, conocer y convivir. Tomando en cuenta que el factor principal en la enseñanza aprendizaje es la motivación, ya que nos da la oportunidad a los educandos de empoderarse satisfactoriamente de los contenidos.

Martínez et al. (2021) para que el estudiante dinamice esta etapa de aprendizaje debe tomar en cuenta la metodología que va aplicar en las actividades, para ello el aprendizaje debe ser atractivo, crítico y reflexivo. Desde luego se obtiene un aprendizaje significativo fundamentado de forma colaborativa y cooperativa. Para esta etapa el aprendizaje debe ser reflexivo desde el conocimiento previo del estudiante y así pueda ser crítico en todos los aspectos.

Lianet et al. (2018) la primera infancia es una etapa donde el niño desde los 0 hasta 6 años adquiere conocimiento y va transformando su vida de ser un ser incapaz e indefenso, ya valerse por sí mismo e ir desarrollando la autonomía en sus actividades. Para lo cual los padres y docentes es importante que acompañen el proceso que tiene un tiempo determinado para alcanzar habilidades esenciales esto tendrá el acompañamiento de los representantes legales durante todo el proceso de aprendizaje del estudiante. En esta etapa los educandos adquieren destrezas motrices básicas: saltar, caminar, escalar, trepar, reptar, lanzar y capturar dichas destrezas son gracias a la maduración biológica que el estudiante consigue con la práctica en el medio que lo rodea.

Osorio et al. (2019) el carisma que tienen los niños es una expresión natural desde sus emociones, la diversión, aprendizaje y socialización ya que esto ayuda al desenvolvimiento motor y cognitivo que lo lleva a tomar decisiones y a tomar con responsabilidad dichas acciones que le ayudaran a su crecimiento intelectual tomando en cuenta ejes fundamentales como: pedagógico, psicológico y de simulación



Domínguez (2020), en su investigación expresa que cada niño o niña tiene una velocidad de aprendizaje diferente, por lo que hay que desarrollar una variedad de estrategias educativas para ayudar a los niños a desarrollar habilidades y destrezas en el juego, pruebas óptimas y completas por acciones tomadas de esta manera pueden ser en grupo o de forma individual y dejar que los niños se turnen para repasar cada rincón de estudio, dejando que el niño sea el protagonista de su juego, desafiando su independencia, sociabilidad y confianza en sí mismos, incluyendo el crecimiento conviviendo con compañeros y profesores.

Domínguez (2020), da a notar en su investigación que el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información está "conectada" a conceptos relacionados preexistentes (en la estructura cognitiva, lo que significa que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden aprenderse sustancialmente de otras ideas, conceptos relacionados o la extensión de los mismos. qué afirmaciones se hacen. que se entienden plenamente están claramente disponibles en la estructura cognitiva del individuo y actúan como un "ancla" para el primero. Por ello, en las primeras etapas de la vida de los niños se deben desarrollar actividades educativas con procesos y recursos importantes para motivarlos a aprender a través del juego, factor muy importante para que los niños adquieran conocimientos de una forma dinámica y óptima.

Garcés et al. (2018) el estudiante relaciona y compara los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos. Es por ello que los conocimientos que los estudiantes adquieren durante la primera etapa del niño son vitales para el desarrollo en las áreas cognitivas, las cuales ayudan a fomentar su fantasía, su imaginación, su creatividad y aprender a convivir con este proceso de descubrir su propio cuerpo donde descubre sensaciones y explora sus habilidades corporales donde el estudiante va adquiriendo experiencia que ir construyendo el pensamiento infantil.

Pol-Rondón et al. (2021) en su investigación del desarrollo juego motriz manifiesta que diversos investigadores afirman que la recreación prioriza la expresión, define el juego como la expresión espontánea y el aprendizaje de todas las interacciones sensoriales. También implementa hábitos intelectuales, físicos y

éticos, ayuda al niño a reducir la tensión, protegerlo contra la decepción y el miedo, evitar la realidad o crear situaciones agradables. Los niños lo usan como una forma de descubrirse a sí mismos y al mundo circundante para expresar y desarrollar su personalidad para crear condiciones para la comunicación y el diálogo entre los compañeros.

Arévalo (2020), Los bebés utilizan los movimientos de su cuerpo: brincar, danzar, manejar cosas, etc. Logran ubicarse e intuir el aprendizaje necesario para progresar en el aspecto académico. Aun sin conocerse, estudian significados relacionados con las nociones básicas, el equilibrio, la visión, la motricidad necesaria para las relaciones entre otros niños.

Enríquez et al. (2020), nos indica que las habilidades motoras son tendencias a llevar a cabo movimientos energéticos y estructurales e incluye grupos musculares más grandes asociados con mayor fuerza, velocidad y movimiento al momento de equilibrarse; El avance al proceso puede variar con los sujetos dependiendo del sentido, la tensión del estudio. Los autores del estudio creen que el uso de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que permiten a los bebés desarrollar el movimiento, la acción, el desempeño y el movimiento a través de la actividad.

Se realiza el siguiente planteamiento del problema general: ¿Qué incidencia existe entre el aprendizaje significativo y los juegos motrices básicos, 1° de una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022?

Garcés et al. (2018), manifiesta que existe una ventaja del aprendizaje significativo estos son los nuevos conocimientos que ayudan a la retención de los nuevos contenidos en una estructura cognitiva, quiere decir que, cumple con las actividades realizadas de los nuevos conocimientos a largo plazo. La justificación metodológica plantea un estudio con una orientación cuantitativa, explicativa y un esquema no empírico. De la misma manera, la investigación establece instrumentos y predicción ante los conceptos acerca el aprendizaje significativo y juegos motrices básicos, además de esto indica que el aprendizaje significativo se torna esencial por las ideas, conceptos, proposiciones, son aprendidas cuando y se establece relación entre el concepto, ideas y proposiciones preexistentes es

importante que los conceptos, ideas, proposiciones pueden ser aprendidas, es por ello es necesario tener un concepto previo para partir desde la experiencia y relacionar las ideas construyendo conceptos.

La justificación de la investigación se sustenta teóricamente al relacionar los juegos motrices básicos, el cual puede aplicarse para ayudar en el proceso educativo estudiantil, para determinar la importancia que tienen y mejorar el aprendizaje significativo. Teniendo en cuenta aspectos teóricos que involucran el desarrollo del currículo para poder implementar nuevas metodologías de enseñanza donde la innovación es la base de este proceso.

Se establece una investigación con una justificación practica considerando la necesidad de implementar un aprendizaje significativo para inculcar en los estudiantes nuevas formas de aprendizaje de forma innovadora. Considerando la importancia de estructurar un plan que sea compatible con los logros de aprendizaje, que es capaz de enviar nuevos conocimientos para resolver problemas; implementar métodos de enseñanza en las instituciones educativas donde se apoye al desarrollo de habilidades motrices que mejoran el aprendizaje de los educandos.

Se realiza la siguiente justificación de la investigación: Los padres de familia en la actualidad no se involucran de manera adecuada en el proceso de aprendizaje con sus representados para alcanzar un aprendizaje significativo en edades tempranas desde 0 a 6 años edad. Provocando que no se relacionen en el proceso adecuado ya que no son partícipes de desarrollar destrezas básicas fundamentales para vida estudiantil de sus representados.

Dentro de ello se desprende el objetivo general: Implementar juegos motrices básicos para alcanzar un aprendizaje significativo mediante la práctica de los mismos para que los niños de primer año mejoren sus habilidades en la motricidad fina y gruesa. De la misma manera se establecen los objetivos específicos: i reconocer el nivel de competencias motrices en los educandos de primer año para poder implementar metodologías donde se desarrolle un aprendizaje significativo. ii Conocer la correcta implementación de los juegos motrices básicos y sus beneficios en la enseñanza en los estudiantes de primer

año. iii Aplicar los ludí-juegos para que los niños desarrollen desde sus vivencias un aprendizaje significativo.

Dentro de ello es donde se desprende la siguiente hipótesis: El aprendizaje significativo y los juegos motrices básicos influye en los estudiantes de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

Se establecen las siguientes hipótesis específicas: i. El aprendizaje significativo y los juegos motrices básicos influyen en la mejora del conocimiento de los educandos de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. ii. El aprendizaje significativo y los juegos motrices básicos influyen en el saber de los estudiantes de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsachilas 2022. iii El aprendizaje significativo con los juegos motrices básicos mejoran las habilidades en estudiantes de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsachilas, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Investigación Nacional Pillajo et al. (2021), definen que podemos decir que la metodología juego-trabajo funciona si es aplicada con todos los procesos que se requiere ya nos ayuda a los niños se vuelvan autónomos, creativos, investigadores, resuelven sus problemas cotidianos sin dificultad.

Alonso Arija (2021), en su investigación manifiesta estudia la teoría de Piaget el interés de construir aprendizajes en la etapa de crecimiento y avance de las personas donde se afirma que el niño aprende en diferentes formas mediante sistemas de adaptación y comodidad. La adaptación es cuando las personas enfrentamos estímulos externos, es decir la innovación mediante de la acción, en cambio la comodidad nos involucra en una transformación de los diseños intelectual es decir la madurez de persona a persona al momento de enfrentar situaciones del medio. Mediante estos dos procesos se puede observar la reestructuración del aprendizaje, teniendo como respuesta un equilibrio, que reglamenta la relación entre los dos procesos. Esta teoría constructivista se convierte en el propio sujeto donde se construye los saberes, rechazando posturas tradicionales en la educación y planteando un proceso de enseñanza-aprendizaje con base el aprendizaje como una construcción del individuo y también de forma colectiva mediante el contacto con el medio físico y social.

Pallares (2018), en su investigación manifiesta que el juego, gusta a todos los niños porque se realiza actividad física y mental, en especial en los niños de 5 años que a ellos todo lo que ocurre en el medio les divierte. Se puede describir las acciones que los niños realizan al momento de jugar se comunican, aprenden a competir, le ayuda a deducir, a adquiere normas, razonar, interactuar, le ayuda a reflexionar en técnicas para lograr conquistar. Teniendo en cuenta que la recreación es importante en los estudiantes, hemos planteado a los docentes que apliquen clases didácticas dentro del salón de clases. Varios estudios realizados han evidenciado que la recreación estimula la socialización, proceso de la ideología, habilidades para resolver conflictos. En primer lugar, tenemos a los juegos como un atractivo potencial para los niños en los diferentes niveles de estudio, donde se encontrarán importantes elementos que ayuden a ampliar destrezas numéricas, ya

que para el juego hay que implementar normas, el objetivo, la competitividad entre jugadores, despliegan tácticas, dominar las dificultades.

Ávila (2020), en su investigación manifiesta que las dimensiones que componen los juegos cooperativos son el dar valor a la resolución de conflictos a partir de la mejora de habilidades motrices y el desplegar contenidos actitudinales para una labor en búsqueda del propósito en común; dimensión de participación, es promover la inclusión y participación, trabajando comunitariamente para solucionar problemas; dimensión diversión, es importante en el juego el aspecto pedagógico y social. Cuando se desarrollan estas tres dimensiones podemos decir que los niños tendrán un aprendizaje significativo, creativo demostrando seguridad en sí mismo.

Andrade (2020), reafirma que el juego es importante que nos ayuda a desarrollar la creatividad y habilidades motrices que nos necesarias en los niños, en las aulas deberíamos incrementar el juego como parte de la enseñanza-aprendizaje para obtener como resultados niños creativos, analíticos y con habilidades necesarias según el año de básica en el que estén.

León (2019), manifiesta en la investigación realizada acerca la importancia del desarrollo infantil en nuestro país, teniendo en cuenta que no es obligatorio, pero sería fundamental que todos los niños recibieran esta estimulación donde les permite el desarrollo de destrezas y competencias que les servirá durante toda su vida.

Pérez (2019), expresa que la motricidad fina ayuda a desarrollar a las personas en relación una apreciación visual y el avance constituido de la motricidad fina y la apreciación visual hacen posible el enlace entre ojo y mano, también conocido como coordinación óculo-manual

Herrera (2020), en su investigación expresa que el dominio del cuerpo se da gracias a la motricidad adquirida, donde participan partes del cuerpo como sistema nervioso, las articulaciones y músculos mediante las actividades que realiza el niño donde involucra adecuadamente la espontaneidad, coordinación, e intuición. Está compuesta por: Motricidad gruesa. - se refiere a las actividades realizadas con los

miembros superiores e inferiores, cabeza, tronco y abdomen utilizando el cuerpo de manera coordinada y controlada.

Teniendo como resultado los siguientes aspectos: combinación de ejercicios rastrear, trepar, gatear andar, correr, saltar y acciones de coordinación. Estabilidad activa. - en el plano inclinado, horizontal, móvil. Estabilidad viso-motriz. - es la coordinación que existe al momento de utilizar pelotas, aros, cuerdas. Respiración. -relajación torácica y abdominal.

Motricidad fina. – son movimientos que se van desarrollando mediante la motricidad gruesa donde existe para participación de los músculos, huesos y nervios que son los encargados de trabajar de manera sincronizada para alcanzar movimientos pequeños y con esto se logra la estabilidad viso-manual que es la encargada de ordenar las funciones entre ojo-mano, que en si es la capacidad que tiene cada estudiante al manejar su vista y manos al mismo tiempo de realizar alguna actividad: peinarse, coser, escribir, ensartar.

Coordinación grafo-perspectivas. – es dominar los movimientos motrices de la mano y dedos al momento de realizar una acción como: dibujar, garabatear, pintar y escribir para lograr que los estudiantes respeten el límite del margen de la hoja de trabajo. Al tener desarrollada la motricidad correctamente el estudiante obtendrá excelentes resultados en sus habilidades y competencias.

Serrano (2019), manifiesta motrices finas y gruesa tienen relación con la escritura y lectura, las mismas que generan ambientes adecuados para lectura, escritura y adquiere una lectura comprensiva, es por ello necesario que los docentes implementen diariamente temas relacionados con habilidades motrices fina y gruesa ya que esto aseguramos la prevención de problemas en lectura y escritura, agregando las destrezas motoras que pueden mejorar en la concentración del educando.

Carrasco (2019), expresa que las destrezas motrices finas no son habilidades específicas de aprendizaje, como lo son las materias. Pero si son esenciales al momento de aprender y demostrar lo que saben. Refiere que es necesario que desarrollen dichas habilidades motoras finas que les servirán al

momento de encerrar una respuesta, escribir.

Ramos (2019), expresa fortalecer la motricidad fina en estudiantes en edades tempranas, además que la motricidad fina son destrezas que nos ayudan a: crear, rasgar, pintar y estar siempre en movimiento para que realicen constantemente en las aulas de clase con material del medio y concreto para alcanzar dichas habilidades que a lo largo de vida estudiantil le servirán.

Cevallos (2021), en su investigación manifiesta que la estimulación temprana es una actividad lúdica, que beneficia a los estudiantes a expresar sus emociones y sentimientos donde aprenden a interactuar con otros estudiantes para establecer integración familiar, gracias a que los niños deben ser guiados por un representante hacia acciones propias de la estimulación.

Mendoza (2021), en su investigación realizada expresa al aprendizaje significativo es el encargado de los procesos principales como: aprendizaje-enseñanza de los conceptos que moldean a los estudiantes en la vida diaria. Se considera en todo contexto de aprendizaje, sea escolar o no, puede examinarse estos dos aspectos compuestos por los ejes vertical y horizontal. El continuo vertical se considera al tipo de aprendizaje elaborado por el estudiante. El continuo horizontal se define como la táctica de instrucción programada para impulsar ese aprendizaje, desde la enseñanza decepcionada se refiere que el docente explica de manera explícita lo que el estudiante aprende en la enseñanza mediante la exploración natural de parte de los educandos.

Bedon (2019), en su investigación expresa que el aspecto motriz es un componente importante de la psicomotricidad, que es la capacidad de generar movimientos por sí mismos, donde se obtiene dominio de su propio cuerpo, donde se llena al intermedio entre la persona y el entorno que lo rodea, es necesario adquirir el control y flexibilidad para realizar movimientos deseados. Dominar la motricidad gruesa para alcanzar la madurez espacial y progresar en el dominio físico.

Pinto (2018), en su investigación expresa la importancia acerca el progreso de las destrezas finas de los estudiantes por lo tanto el estimular se convierte



esencial en la vida escolar de los estudiantes. Si se desarrolla este aspecto en los estudiantes se obtendrá destrezas que contribuirán a realizar actividades donde se tenga que aplicar motricidad fina y activar los pequeños músculos de las manos, dedos, muñecas y brazos que en la etapa de 5 años es clave para adquirirlas.

Rojas (2019), en su investigación expresa que la motricidad gruesa en los estudiantes ayuda favorablemente en la socialización de toda su vida estudiantil. Existen juegos en parques infantiles, polideportivos, canchas, deportivas y espacios verdes de recreación. La motricidad gruesa está compuesta por la acción en la coordinación de los movimientos de todo el cuerpo como, saltar, correr, caminar, gatear. Además, se puede mencionar que la motricidad gruesa es la encargada de la combinación de los órganos del sistema nervioso, para así ejecutar varias acciones de locomoción como: trepar, reptar. La motricidad fina se trata de un nivel elevado de maduración donde se despenden varios factores, aprendizaje estimulación, madurez y capacidad personal de los estudiantes según su edad.

Acero (2018), en su investigación expresa que el aspecto lúdico es fundamental ya que se refleja evidentemente en el progreso de la habilidades motrices de los estudiantes, cuando un estudiantes adquiere madurez psicomotriz de forma agradable y divertida, mediante el juego el estudiante es capaz de aprender, resolver sus problemas, socializar con facilidad, potenciar el aspecto cognitivo y ser afectivo, por tal razón el juego es utilizado como una estrategia para el desarrollo motriz que debe ser utilizado diariamente para obtener resultados satisfactorios. El currículo de la educación inicial plantea el desarrollo del aprendizaje mediante la exploración del entorno, experimentación y el juego, para poder transmitir el buen vivir, para aquellos se necesitan condiciones que sean favorables para que el estudiante pueda potenciar sus destrezas, esto se llega a cumplir parcialmente en los centros de estudios porque falta la implementación de las herramientas básicas para el proceso de catedra y estudio en los educandos.

Mejía (2022), en su investigación expresa que desde el inicio del proceso estudiantil los estudiantes de 5-6 años deben desarrollar el manejo de las pinzas manuales para la preparación a la pre-escribir donde se determina que es importante el realizar actividades que permitan adquirir destrezas y habilidades en

los estudiantes mediante trabajos de grafo plástica. La presión que tiene la pinza digital es una destreza motora fina, donde se necesita movimientos de dos dedos para agarrar objetivos el agarrar un objeto el pulgar y el índice. La técnica de la pinza digital va a ser importantes en los próximos años de estudio donde la escritura es fundamental.

Silva et al. (2021), en su investigación expresa método grafo plástico como habilidad estratégica en el adelanto motriz de los estudiantes de 5 años determinando que dichas técnicas son importantes en la primera infancia debido a que permiten al infante socializar con los demás y expresar ideas libremente, favorecen al desarrollo del área emocional, cognitiva, afectiva y principalmente al área motriz, al hablar de habilidades motrices plantean que las metodologías contribuyen en el proceso motriz fino como es la maduración de la coordinación visuo-manual, la imaginación y creatividad. Las técnicas grafo plásticas son relevantes al desarrollar habilidades motrices finas puesto que al efectuar actividades los niños y niñas requieren utilizar movimientos finos, y gradualmente logran destrezas como el dominio manual, además señalan la importancia de desarrollar las habilidades motrices finas ya que aportan en el desenvolvimiento del diario vivir y a enfrentar problemas.

Yep (2021), en su investigación manifiesta que el correcto uso de los dedos pinzas prepara al estudiante al momento de agarrar el lápiz como herramienta al momento de escribir de manera agradable evitando dolores, fatiga muscular y la escritura sea perfecta. Existen entrenamientos encargados en desarrollar la motricidad fina como la utilización del punzón, lápiz, pinturas entre otros. El considerado avance del aspecto motriz fino al inicio es favorable en la pre escritura al comienzo de la escolaridad. La pinza digital está compuesta por la manipulación de un dedo índice y un dedo pulgar. De esta forma los estudiantes van adquiriendo habilidades para agarrar objetos grandes, diminutos hasta lograr una presión adecuada de tipo palmar interdigital, latero-lateral y contribuyendo eficazmente a la escritura.

Pullutaxi (2021), en su investigación manifiesta que los ejercicios motrices son importantes que los docentes de inicial y primer año apliquen para obtener en

los estudiantes un buen agarre del lápiz que es un proceso que va en distintas edades, respetando el proceso evolutivo, es decir el conocimiento y aprendizaje adquieren en base a las experiencias prácticas que los estudiantes tengan en su contacto con el entorno. La ejercitación motriz fina como componente donde los estudiantes adquieren habilidades y destrezas manuales que son necesarias para el agarre del lápiz.

Arteaga (2021), en su investigación expresa que las actividades lúdicas tienen relación con los juegos infantiles ya que son movimientos divertidos a favor de los estudiantes, a través el cual los niños consiguen educarse e investigar hacia la construcción del conocimiento, experimentando diversos contextos en el mundo en él vive. Con el juego los niños pueden experimentar emociones, miedos, conocerse a sí mismos que desarrollen creatividad y aprenden a ver sus capacidades cognitivas motoras. El juego permite tener contacto físico de los niños, obteniendo confianza, seguridad y autoestima en sus habilidades.

Mosquera et al. (2020), en su investigación expresa que la actitud hacia aprendizaje significativo que es el deseo del niño de asociar una tarea de aprendizaje con sus aspectos cognitivos. Sin embargo, aprender es importante apropiarse de conocimientos previos y nuevos, se adquieren de forma paulatina, entendiendo cada paso En cuanto a esta teoría, muestra el camino de un niño a través del conocimiento que aprendió alrededor de cuando los niños crecen, tienen un nuevo concepto que ayuda a anunciar comprender la estructura que forma un proceso de aprendizaje escolar sin eliminar lo que ya has intentado obtener antes.

Quiroz (2021,); menciona que los juegos cooperativos se posicionan como un proceso maneras muy efectivas de promover la convivencia en las escuelas grupo de niños porque su interesante proceso de intervención lleva a involucrar a los niños en el proceso de aprendizaje del comportamiento positivo, promover el desarrollo del niño.

Inoñam (2021), en su investigación indica que el juego cooperativo se puede redefinir como una actividad liberadora, es decir, libera competidores o jugadores compitiendo, eliminando, atacando aceptar a otros miembros y ayudarlos en sus

esfuerzos por lograr un objetivo común juegos. En este caso, los niños quieren jugar con otras personas, pero no contra otros; juegan para superar desafíos u obstáculos, no para superar a otros que están, por lo tanto, los estudiantes deben tratar de ayudarse unos a otros en un proyecto de juego cooperativo que mejora mutua del comportamiento, como hablar con los demás, disculparse, denotar gratitud, inicia una conversación y no solo síguelos, sino pasa el rato con ellos, aprende ciertas habilidades sociales de su entorno. Así que tomémoslo que el juego cooperativo es una actividad divertida que permite a los niños interactuar activamente.

Medellín (2021); nos muestra que el juego es una actividad que estimula al niño de forma amena, libre y entretenida, espontáneamente, sin un objetivo específico pero decisivo para el desarrollo del niño, esta actividad siempre ha sido parte del desarrollo de un bebé, es una herramienta necesaria para alcanzar la madurez física y mental y es desarrollo social, por lo que los padres necesitan jugar con sus hijos desde la infancia.

Ruiz et al. (2021), indica que un juego motriz bien desarrollado te permite combinar habilidades motoras básicas, con su aplicación se mejora mucho su desarrollo, lo que hace actividades que pueden beneficiar la relación entre los niños o niñas y su entorno preparación de la percepción, el movimiento, el esquema corporal y el tiempo-espacio.

Calvar et al. (2021), en su investigación expresa que los juegos cooperativos ayudan a la condensación de grupo para garantizar la membresía. Lograr objetivos comunes, los jugadores al mismo tiempo brindan y reciben asistencia. Este tipo de juegos promuevan la comunicación, empatía, confianza mutua y lo más importante la gratitud. Logrando con el esfuerzo conjunto de todos los educandos.

Cañaveral et al. (2021), en su investigación manifiesta que el aprendizaje como cuerpo de conocimientos; en este respecto el hombre es en su naturaleza. El deseo de aprender continuamente, por lo que los docentes lo necesitan en el entorno escolar. Reforzar el conocimiento previo con el nuevo conocimiento que planea usar enseñando para alcanzar un aprendizaje significativo para los educandos. Se puede concluir que el material de aprendizaje en sí mismo no es

importante porque tiene que ser presentado al educando de una manera que sea comprensible, y él tiene que hacer eso. Ambos permiten que los nuevos materiales se conectan a las estructuras de manera sustancial en lugar de arbitrariamente cognición, el requisito es que los estudiantes adoptan una actitud de aprendizaje.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

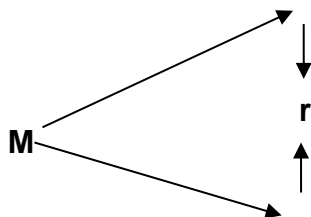
Andrade (2021), manifiesta que el diseño de investigación es de tipo aplicada la misma nos habla acerca de la importancia existente de los juegos lúdicos y cómo funciona ante las estrategias de enseñanza, así es que como objetivo principal del juego es a investigación aplicada, la misma que recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad. Con el fin de ofrecer un referente comprensible de la expresión “investigación aplicada”, se exponen algunas de las ideas al respecto, para quien la expresión se propagó durante el siglo XX para hacer referencia, en general, a aquel tipo de estudios científicos orientados a resolver problemas de la vida cotidiana o a controlar situaciones prácticas, haciendo dos distinciones: incrementar.

#### Diseño de investigación

Álvarez (2020), manifiesta el diseño de estudio es no experimental, correlacional causal, nos dice, que las variables se miden una sola vez. Pueden servir para explorar, describir, relacionar, explicar. Al menos una variable de prueba se mide al menos dos veces. Los valores de las variables se comparan por varias razones, ya sea futuro y presente o presente y pasado, también se dividen en retrospectivo y futuro.

Baena (2017), manifiesta que, para este estudio, no experimental es decir las variables no sufrieron cambios, junto con el cuestionario, es decir, fue aplicado en un solo tiempo.

## Esquema de investigación no experimental



Dónde:

M: relación entre las variables

V1: Aprendizaje significativo

V2: Juegos motrices

### 3.2. Variables y Operacionalización

#### Variable 1: Aprendizaje significativos

**Definición conceptual:** Salazar (2018), expresa en su investigación que el estudiante logra alcanzar los aprendizajes cuando se planifica según el curriculum. Es por ello, que es importante potenciar las actividades realizadas dentro del salón de clase y así desarrollar competencias que evidencien la capacidad de acuerdo a los aprendizajes curriculares, para ello es fundamental el saber promover un aprendizaje significativo dentro con la interacción entre el docente y los estudiantes en el compartir experiencias, conocimientos e ir creando su propio aprendizaje que les servirá para toda su vida estudiantil y así adoptar esta experiencia diariamente hasta convertirse en una rutina. La importancia de este tipo de juegos es que los objetos pueden ser manipulados, combinados y creados con la intención del sujeto. Cuando un niño está en un juego simbólico, el niño opera en un espacio imaginario. Donde se desarrollan las fantasías, en los juegos de construcción descubre que es posible operar en un espacio imaginario donde confronta la fantasía y la realidad. La imaginación cristaliza en la composición de los objetos, la intención/producción es lo que impulsa la acción. El juego de construcción te permite planificar acciones basadas en modelos conceptuales, que no solo predicen la forma final de la imaginación, sino que también aseguran el desglose del modelo final en sus componentes y el proceso de construcción. Pero para ello necesita que el maestro

le dé algo más que material.

**Definición operacional:** el aprendizaje significativo se trata de un proceso cognitivo que permite el desarrollo de nuevos conocimientos, para que los mismo sean adoptados en la estructura cognitiva de los niños, dichos saberes surgen de los contenidos que tienen un significado, que relacione con los anteriores, llegando a una interacción y reestructuración de la nueva información.

**Operacionalización de la variable 1:** con la aprobación de los expertos educativos se plantea la estructura del cuestionario de la variable del aprendizaje significativo estableciendo sus dimensiones, indicadores, ítems, escala ordinal y sus rangos o niveles de la siguiente manera: dimensión de interés que conlleva indicadores de habilidades de tipo intelectual-motriz y distribución del tiempo correspondiente a los ítems 1, 2 y 3; dimensión de creatividad que concierne a ideas, conocimientos y solucionar problemas que pertenece a los ítems 4, 6 y 9; y su dimensión cognitiva con indicadores de participación y dominio de los contenidos donde incumben los ítems 5, 7 y 10 ; midiendo a cada dimensión con sus respectivos indicadores e ítems con la escala Likert en su categoría alto, medio o bajo calificando a esta dimensión en los niveles 5, siempre; 4, frecuentemente; 3, algunas veces; 2, raramente; y 1 como ninguna ocasión.

## **Variable 2: Juegos motrices**

Álvarez (2018), expresa que es necesario tener un análisis acerca de la definición del juego infantil que tiene un concepto muy amplio y vamos a tomar en cuenta varias opciones de argumentos básicos. El juego motor es tradicionalmente actividades promovidas por los adultos responsables de educar y cuidar a los niños con el fin que adquieran destrezas relacionadas a las habilidades motoras finas y gruesas.

García et al. (2020), en su investigación expresa el juego infantil es una forma de disfrutar, crear e imaginar acciones relacionadas con la fantasía y la realidad, entendiendo el juego de roles como una actividad que implica la producción activa de situaciones cotidianas en el día a día. Cuando los niños llegan a la edad preescolar (a partir de los tres años), su juego cambia, dejan de



interactuar con los juguetes, se van hacerlo cada vez más complicado -afirman los autores- utilizando sustitutos y objetos imaginarios que sienten la necesidad de imitar a los adultos. Los juegos cambian el enfoque del contenido del lenguaje al juego, que es clave para dar vida al movimiento y la actividad física demostrada en el aula como una de las bases principales de su aprendizaje evolutivo.

Mejía (2022), da a conocer en su investigación que el método de trabajo del juego esto incluye la organización de diferentes salas o ambientes de aprendizaje llamados rincones donde los educandos realizan diversas actividades en pequeños grupos. Este es un enfoque flexible que se enfoca más en la diversidad en el salón de clases y mejora las habilidades e intereses de cada niño. Al considerar este enfoque como una guía para la práctica educativa, es importante enfatizar que el papel del docente es de suma importancia ya que es el responsable de diseñar, implementar y acompañar los aprendizajes y experiencias que se promueven en estos entornos. También cabe mencionar que el rincón de juegos brinda a los niños la oportunidad de aprender de manera espontánea de acuerdo a sus necesidades. Estos espacios pueden estar ubicados dentro o fuera del aula y naturalmente deberían estimular el aprendizaje, con un enfoque pedagógico.

Rojas (2019), cuando se trata de innovación educativa, significa varios cambios en diferentes áreas, por lo que se cree que: la innovación no significa solo desde ambiente, sino que cambia las propias ideas de las personas sobre el aprendizaje y la cognición, reconoce que la innovación ocurre en las estructuras cognitivas y los conceptos de aprendizaje relacionados con las materias, imagina los temas aprendidos desde diferentes perspectivas de aprendizaje, lo que permite prácticas pedagógicas innovadoras. Dichas prácticas innovadoras hacen que los educandos se conviertan en personas con criterio propio capaces de resolver conflictos y ser capaces de adaptarse al cambio que le ofrece la globalización.

Coello et al. (2019), en su investigación expresa la forma de aprender ofrece su propia forma metódica. El ejercicio tiene que ver con su naturaleza lúdica, lo que ayuda. Adquirir conocimiento y experiencia de una manera más interesante. Positivo y menos aburrido para el usuario, desviado de los juegos de materias educativas para sacar mejores notas como resultado, o bien absorber algunos

impulsos de conocimiento, habilidades o recompensas por acciones específicas.

Gómez et al. (2020), en su investigación expresa que el contexto del aprendizaje continuo, el aprendizaje a lo largo de la vida, hablamos de aprendizaje cuando conectamos experiencias de aprendizaje en un entorno donde las personas aprenden es lo que somos cuando se trata de posicionar el tiempo de los dispositivos utilizados en contextos sociales, estamos cuando se trata de la ubicación humana, estos elementos no se pueden ignorar, no se pueden dejar de lado, porque lo que realmente hacen es hacer una referencia al aprendizaje humano y, por supuesto, nadie puede aprender de lo innato o nacido de nuevo. Tu entorno, tu entorno familiar, tu entorno social, hoy, en especial tu círculo de amistades en el entorno de la tecnología digital que los jóvenes utilizan en sus actividades diarias.

Guerreros (2021), en su investigación manifiesta que de una forma lúdica se puede llegar al propósito que es restaurar a la sociedad con diferentes acciones lúdicas, donde se tiene como objetivo favorecer el contexto social y cultural, encargado de lo pedagógico. Juegos cooperativos nos permiten tener diversión integra con la participación de todos los estudiantes para superar retos y trabajo de grupo. Los juegos cooperativos son encargados en reducir irritación y proponer comunicación asertiva, solidaridad, cooperación. La intención es lograr integración de todos los participantes, tratando de evitar la individualización y valorando el trabajo en equipo.

Rodríguez (2021), en su investigación manifiesta que el desempeño actitudinal del docente favorece a los estudiantes ya que se relacionan y aprenden cosas nuevas, y esto ayuda a potenciar su desarrollo intelectual y cognitivo. El maestro es el eje principal en la enseñanza de los educandos en el aula, es por ello que el docente debe crear y proporcionar innovadores métodos didácticos para adquirir destrezas en los estudiantes. El desempeño actitudinal del maestro debe cumplir un perfil adecuado que ayude los niños a obtener habilidades, capacidades, competencias.

Gavilano (2021), en su investigación expresa que las capacidades procedimentales se adquieren con el uso de técnicas y estrategias para evidenciar

el desarrollo de las mismas donde implique la practica en los educandos y la aplicación en actividades prácticas. Se puede obtener logros de aprendizajes valorados cuantitativa y cualitativamente donde se refleja un nivel de asimilación de saberes y desarrollo de capacidades en el aspecto cognitivo, procedimental y actitudinal, donde se determinarán con valores mediante un registro de calificaciones en un documento técnico-pedagógico que coordinan los maestros en el salón.

Liza (2021), en su investigación manifiesta el interés superior de los estudiantes, centrado en su carácter de forma principal, los derechos de los niños más las políticas públicas como un ente activo, con el fin de lograr un trato de igualdad para todas las personas; estableciendo dicho principio, como un principio rector. Concluyendo que el interés político del Estado está antes de los intereses de los niños y de su educación, por ello el estudiante es vulnerado con el acceso universal de educación dejando de lado el interés Superior del niño.

Martínez (2022), en su investigación expresa que la creatividad ha sido considerada innecesaria y como consecuencia no ha prevalecido en la retención de perspectivas intelectuales carentes de saberes. Ser creativo es una cualidad que por naturaleza tienen los educandos de 5 años es básico desarrollar esto para que en su vida escolar sea capaz de tener confianza al momento de su participación en todos los niveles de aprendizaje, es importante mencionar que los educandos que son creativos son seguros de sí mismo y capaces de resolver conflicto que se les presente.

Rumaldo (2021), en su investigación expresa que el proceso cognitivo este encargado de entender los pensamientos y razonamientos de otras personas es por ello que se priorizan criterios para resolver situaciones, de una manera lógica, por lo tanto, la motivación interna es asumir y resolver problemas; para después poder tomar una decisión dirigida desde el pensamiento siempre en búsqueda de la verdad. El ser humano en la parte cognitiva este concentrado en su contexto social y cultural, además se menciona que el pensamiento crítico contribuye a un proceso cognitivo que logra entender los pensamientos individuales, buscando la verdad, siendo honesto y con objetivo en las respuestas.

Morales (2021), expresa que los dominios del comportamiento son el inicio a la estimulación y la maduración de la motricidad, ya que con ellas trae consigo implicaciones neurológicas. Los niños desarrollan actividades motrices a través de la manipulación material concreto didáctico con el uso de la piza digital. Cabe mencionar que existen algunos niños no tienen conexión con los dedos pinza, al momento de realizar actividades con la mano izquierda o derecha, al realizar sus actividades cotidianas es por ello esencial que los educandos a partir del inicio escolar lograr manejar de manera correcta sus dedos el uso de la pinza digital que le ayudaran en todo este proceso de aprendizaje.

Antúnez (2021), en su investigación expresa que la motricidad es movimiento físico y que importante para el desarrollo de saberes de los estudiantes, se puede definir que la educación es un proceso de construir conocimientos donde la psicomotricidad es relevante. Esto se refiere que es necesario organizar agendas de aprendizajes, como un proceso para compartir, analizar, generar saberes, formación, transferencia de conocimiento. La importancia que facilita los aprendizajes reflexionar acerca de lo que nos rodea y definir una buena enseñanza y permitir al estudiante una fortaleza de nuevos saberes.

Soles (2021), en su investigación expresa el proceso, contribuye a la posible situación de hacer, al momento de formar parte de algo, con una finalidad de promover una acción, el participar en una actividad es ser comprendido y aceptado para cumplir con un objetivo. Decimos si la participación es una causa se debe atender a la investigación. Hacer notar la importancia de todos los participantes en el desarrollo de destrezas, habilidades de dicho grupo, además el cumplir con cada rol designado y desde luego la participación cooperativa para lograr el objetivo planteado desde el inicio de todo el proceso. El proceso es fundamental si tenemos como clave llegar a obtener resultados si el proceso no se cumple correctamente el resultado puede fallar.

Chero (2022), en su investigación nos refiere que el esparcimiento motor es un conjunto de contextos con acciones recreativas, donde se toleran direcciones impulsadas con demostraciones, de esta forma se logra cumplir varios imparciales. La recreación motora es una acción creativa importante que tiene como base al

contexto motriz. La motricidad gruesa es un conjunto de movimientos generales de amplio movimiento como, por ejemplo: levantar los brazos, caminar, saltar, correr, gatear. La inclinación al desarrollo de la persona se convierte en un camino a seguir, aunque muchas veces existan obstáculos en su adquisición.

**Definición operacional:** Juegos de coordinación psicomotriz: la primera infancia es donde los niños desde los 3 años ya son capaces de correr para los 5 años ya pueden dominar las paradas es decir los cambios de dirección e iniciar un movimiento, en los 6 años los niños dominan el equilibrio estático ya para los 8 años son capaces de relajar su cuerpo. Las actividades tienen se componen de: juegos de motricidad gruesa; donde existe la estabilidad dinámica global, equilibrio, relajación respiración. Actividades de motricidad fina: se refiere a la estabilidad óculo-motriz donde se refiere a los movimientos coordinados de las manos e información visual. La estabilidad ojo-mano son necesarias al momento de realizar actividades como: deporte, escritura, juegos.

**Operacionalización de la variable 2:** con la aprobación de los expertos educativos se plantea la estructura del cuestionario de la variable del juego motriz estableciendo sus dimensiones, indicadores, ítems, escala ordinal y sus rangos o niveles de la siguiente manera: dimensión de juego cooperativo que conlleva indicadores de comunicación, conducta y características correspondiente a los ítems 1, 2 y 3; dimensión de actitud únicamente a habilidades intelectuales que pertenece a los ítems 4, 6 y 9; y su dimensión de procedimientos con indicadores de contribución, manipulación y motriz donde incumben los ítems 5, 7 y 10 ; midiendo a cada dimensión con sus respectivos indicadores e ítems con la escala Likert en su categoría alto, medio o bajo calificando a esta dimensión en los niveles 5, siempre; 4, frecuentemente; 3, algunas veces; 2, raramente; y 1 como ninguna ocasión.

### **3.3. Población, Muestra y Muestreo**

#### **3.3.1. Población**

Robles (2019), manifiesta que el análisis a estudiar se refiere a conjunto del elemento de interés, es decir la base a la población existente se realizara la

investigación para abarcar las necesidades que tiene dicha población para ello existe una selección de muestra para realizar la muestra. Para esto se debe considerar que la reproducción es la mejor forma de medir el número y calidad, son requisitos importantes para un estudio. La presente investigación se determina una población de 90 estudiantes de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

**Criterios de Inclusión:** Se toman en cuenta el siguiente criterio de inclusión a los educandos de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

**Criterios de Exclusión:** Para investigar se toma en cuenta el criterio para aquellos estudiantes que no pertenecen al 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

### **3.3.2. Muestra**

Robles (2019), Con base a su investigación, afirma que la muestra se desprende de la población para saber con exactitud la cantidad de estudiantes que serán participes de esta investigación. Para esta investigación se tendrá como muestra a 20 estudiantes de 1° de una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

### **3.3.3. Muestreo**

Robles (2019), en su investigación expresa que existe indiferencia estadística, donde tiene como objetivo proporcionar modelos matemáticos que extienden respuesta a una parte de la población.

### **3.3.4. La Unidad de análisis**

Definida como los elementos de estudio a 20 estudiantes de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

## **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Hernández et al. (2019), en su investigación afirma que los métodos necesarios para la recolección de datos en las encuestas es un mecanismo

mediante cuestionarios para recoger datos de elementos medibles.

Hernández et al. (2019), afirma que el cuestionario es un instrumento que considera 10 preguntas para la variable de los juegos motrices, y 10 preguntas para aprendizaje significativo, utilizando como referencia la escala de evaluación del nivel de respuesta Likert de 5. El cuestionario está dirigido como un conjunto de preguntas organizadas para medir la probabilidad de responder a un objetivo.

### 3.5. Procedimientos

Se procedió de la siguiente manera:

Identificación del problema a investigar en la unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022 para formular un Título de la investigación donde se procederá a levantar información mediante textos, tesis, artículos científicos donde se requirió el permiso de los representantes legales de la unidad educativa donde se desarrollará la presente investigación posteriormente se informó a los representantes de los estudiantes sobre el objetivo del estudio y la aplicación del instrumento que recolectará la información mediante la encuesta a los estudiantes para proceder a tabular los resultados que servirán como un banco de datos.

La validez del cuestionario se discutió con tres expertos que confirmaron la validez de los ítems utilizados. Alfa de Conbrach se utiliza para la confiabilidad del instrumento.

#### **Variable1 y 2: Aprendizaje significativo y juegos motrices básicos**

Del Alfa de Conbrach.

#### **Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Conbrach	N de elementos
,703	20

Se muestra la prueba de fiabilidad del cuestionario después de la recopilación de información acerca el aprendizaje significativo y juegos motrices básicos, se observa un alfa de Conbrach de 0,703. Según la escala de valoración, aceptable; tomando como referencia los valores del Alfa de Conbrach que van de 0 y 1, siendo los valores que más se aproximan a 1 los que mayor confiabilidad tienen en el instrumento.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Este proceso de estudio se realizará con el proceso mediante el programa estadístico SPSS V26 IBM, es un programa estadístico informático utilizado para medir la confiabilidad, el cual nos permite obtener resultados de forma organizada y fácil mediante cuadros estadísticos, tabulaciones, gráficos, así como resultados al momento de comparar la hipótesis y responder a las preguntas.

### **3.7. Aspectos éticos**

Robles (2019), expresa que la población para una investigación tiene un objeto de estudio, el conjunto de elementos de interés y la muestra unos subconjuntos de la población.

Código de ética en investigación de la Universidad César Vallejo, versión 01, de fecha Trujillo, 19 de julio de 2022.

Artículo 10°. La Universidad Cesar Vallejo exige la legitimidad de sus investigaciones respetando en todo momento los derechos del autor.

Artículo 16°. La UCV prohíbe el plagio, exigiendo en sus investigaciones un máximo de 25% de similitud.

Artículo 22°. Toda la comunidad educativa de la UCV debe de cumplir estrictamente con el Código de Ética de la universidad.



## IV. RESULTADOS

### De análisis correlacional general

Con el propósito de establecer el estadístico de prueba adecuado que ayude en la investigación del aprendizaje significativo y su influencia en juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022 es necesario estudiar aparente, acreditado la llamada prueba de normalidad.

#### Tabla

*Prueba de normalidad de las puntuaciones de las variables*

Variables	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	p-valor
Aprendizaje significativo	,925	20	,123
Juegos motrices básicos	,970	20	,748

**Interpretación:** Determinar dichas puntuaciones del aprendizaje significativo y los juegos motrices básicos tienden a una distribución normal puesto que el p-valor es mayor a .05 (p-valor >.05). En consecuencia, se utiliza el factor de similitud paramétrico denominado r según Pearson.

#### Tabla

*Relación del aprendizaje significativo y la implementación de los juegos motrices básicos*

	Juegos motrices básicos	
	Correlación de Pearson	,508*
Aprendizaje significativo	p-valor	,022
	R <sup>2</sup>	25.8%
	n	20

La similitud esta específica en el nivel del .05

**Interpretación:** En la tabla se observa una correlación positiva moderada ( $r=.508$ ) entre las variables, es decir a mayor puntuación en los juegos motrices básicos, mayor puntuación en el aprendizaje significativo, o menor puntuación en los juegos motrices básicos, menor puntuación en el aprendizaje significativo. También se visualiza que el p-valor es menor que .05 ( $p\text{-valor}=.02$ ) por lo que la similitud evidenciada es representativa, es decir existe la afinidad y el 25.8% de la variabilidad del aprendizaje significativo se debe a la influencia de los juegos motrices básicos.

### De análisis correlacional específico

Tabla

*Relación entre el juego cooperativo y el aprendizaje significativo*

		Aprendizaje significativo
	Correlación de Spearman	,515*
Juego cooperativo	p-valor	,020
	R <sup>2</sup>	26,5%
	n	20

La similitud esta específica en el nivel del .05

**Interpretación:** Se evidencia una similitud objetiva ( $r= .515$ ) entre las variables es decir a mayor puntuación en el juego cooperativo, mayor puntuación en el aprendizaje significativo, o menor puntuación en el juego cooperativo, menor puntuación en el aprendizaje significativo. También se visualiza que el p-valor es menor que .05 ( $p\text{-valor}= .02$ ) la similitud evidenciada es relevante, es decir existe la correlación y el 26.5% de la variabilidad en el aprendizaje significativo se debe a la influencia del juego cooperativo.

Tabla

*Relación entre el juego actitudinal y el aprendizaje significativo*

		Aprendizaje significativo
	Correlación de Spearman	,334
Juego actitudinal	p-valor	,150
	R <sup>2</sup>	11,2%
	n	20

**Interpretación:** Como resultado existe similitud favorable débil ( $r=.334$ ) entre las variables es decir a mayor puntuación en el juego actitudinal, mayor puntuación en el aprendizaje significativo, o menor puntuación en el juego actitudinal, menor puntuación en el aprendizaje significativo. También se visualiza que el p-valor refleja .05 ( $p\text{-valor}= .15$ ) donde se establece la similitud reflejada, es decir que no existe similitud.

Tabla

*Relación del juego procedimental y el aprendizaje significativo*

		Aprendizaje significativo
	Correlación de Spearman	,259
Juego procedimental	p-valor	,271
	R <sup>2</sup>	6,7%
	n	20

**Interpretación:** Existe similitud favorable débil ( $r=.259$ ) entre las variables es decir a mayor puntuación en el juego procedimental, mayor puntuación en el aprendizaje significativo, o menor puntuación en el juego procedimental, menor puntuación en el aprendizaje significativo. También se visualiza que el p-valor es  $>$  que .05 ( $p\text{-valor}= .27$ ) por lo que la relación encontrada no es significativa, es decir, no hay relación

### La representación de la variable: Aprendizaje significativo

Tabla

#### *Niveles de aprendizaje significativo*

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	6	30,0
Medio	9	45,0
Alto	5	25,0
Total	20	100,0

Chipantiza.

**Interpretación:** Se visualiza al 45% (9) del 1° en una unidad educativa presentan nivel moderado en el aprendizaje significativo, luego el 30% (6) están en el nivel bajo y el 25% (5) muestran el nivel alto en el aprendizaje significativo.

### De la descripción de la variable: Juegos motrices básicos

Tabla

#### *Niveles de los juegos motrices básicos*

Nivel	<i>f</i>	%
Deficiente	7	35,0
Regular	7	35,0
Bueno	6	30,0
Total	20	100,0

Nota: *f*= frecuencia, %= porcentaje.

**Interpretación:** Se evidencia el 35% (7) del 1° en una unidad educativa presentan nivel tanto deficiente como bueno en los juegos motrices básicos, luego el 30% (6) están en el nivel bueno.

## V. DISCUSIÓN

El propósito de este estudio es determinar la correlación del aprendizaje significativo con la implementación de los juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. Se procede a discutir el resultado, comparar e interpretar desde los datos plasmados en el marco teórico y obtener una respuesta de la información brindada. Como resultado, el aprendizaje significativo y la implementación de los juegos motrices básicos se correlacionan en sentido positivo moderado y significativa; además, la variabilidad del aprendizaje significativo se debe a la influencia de los juegos motrices básicos ( $r=.508$ ;  $p\text{-valor} < .05$ ;  $R^2= 25.8\%$ ). Por consiguiente, se puede decir que, a mayor puntaje en el aprendizaje significativo, mayor puntaje en la implementación de los juegos motrices básicos, o menor puntaje en el aprendizaje significativo, menor puntaje en la implementación de los juegos motrices básicos; 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. Ante lo expuesto, rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que existe una correlación del aprendizaje significativo con la implementación de los juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

Por ende, lo mencionado, es parcialmente semejante al estudio de Salazar (2018), puesto que en su investigación expresa que el estudiante logra alcanzar los aprendizajes cuando se planifica según el currículum, es por esto, que es importante potenciar las actividades realizadas dentro del salón de clase y así desarrollar competencias que evidencien la capacidad de acuerdo a los aprendizajes curriculares, para ello es fundamental el saber promover un aprendizaje significativo; por ello, Hernández (2018), indica que es necesario tener un análisis acerca de la definición del juego infantil ya que el juego motor permite que los docentes puedan educar a los niños. El aprendizaje significativo tiene cambios en nuestro cerebro este ingresa en transformaciones, las cuales las podemos observar en el comportamiento y en la estructura cognitiva ya que podrá responder a diferentes tipos de problemas mejorando alternativas para solucionarlos. Especialmente, Serrano (2019), explica la importancia del aspecto motriz fino en la interrelación de un estudiante en el mundo donde se desenvuelve

para ello es necesario relacionar y utilizar herramientas en la vida diaria del niño, cabe mencionar que, las destrezas motoras finas son acciones que son producidas por manos, dedos, muñecas, dedos de pies, lengua y labios, también permite recolectar objetos con los dedos pinza, ayudan a escribir correctamente, agarrar una cuchara al momento de comer y todas las actividades cotidianas. Es así que, Ramos (2019), expresa que es necesario fortalecer la motricidad fina en estudiantes en edades tempranas tomando en cuenta las destrezas motrices: arrancar, crear, pintar, movimientos donde se realizan constantemente en las aulas de clase con material del medio y concreto para alcanzar dichas habilidades que a lo largo de vida estudiantil le servirán.

Por consiguiente, se puede decir que, a mayor puntaje del aprendizaje significativo, donde los educandos demuestran comportamientos como la dedicación a los estudios, tengan la capacidad para distribuir sus tiempos, puedan expresar sus ideas y conocimientos, tengan la capacidad para solucionar los problemas, muestran una participación activa, y tengan la capacidad de dominar los contenidos; se evidenciará también mayor puntaje en la implementación de los juegos motrices básicos existiendo una adecuada capacidad para recortar las imágenes, así como para mostrar expresiones faciales como inflar, soplar, extender los labios; además de doblar el papel, pegar, ensartar; subir cierres, abrir puertas, abotonarse, coger cubiertos; sentir el contacto de diferentes texturas como: papel, algodón, agua, tierra; ensartar utilizando los dedos pinza; seguir las ordenes dirigidas por la docente; pasar por la cuerda sin salir de la línea; realizar esculturas con la plastilina; y elaborar un collar con mullos utilizando los dedos pinza; o menor puntaje en el aprendizaje significativo, menor puntaje en la implementación de los juegos motrices básicos; 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

De acuerdo con el primer objetivo específico, nos concentramos en analizar la correlación de juego cooperativo y el aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022, se pudo encontrar que, la dimensión juego cooperativo de los juegos motrices básicos y el aprendizaje significativo muestran una correlación positiva moderada y significativa; además, la variabilidad en el aprendizaje significativo se debe a la influencia del juego

cooperativo ( $r=.515$ ;  $p\text{-valor} < .05$ ;  $R^2= 26.5\%$ ). Por consiguiente, se puede decir que, a mayor puntaje en la dimensión juego cooperativo de la implementación de los juegos motrices básicos, mayor puntaje en el aprendizaje significativo, o menor puntaje en la dimensión juego cooperativo de la implementación de los juegos motrices básicos, menor puntaje en el aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. Ante lo expuesto se procede a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que hace referencia a la correlación de dimensión juego cooperativo y aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. Por ende, se expresa que parcialmente son semejantes según la investigación realizada por Pillajo et al. (2021), Donde se indica que el uso de una metodología en donde se incluya el juego-trabajo podrá tener éxito al aplicarse todos los procesos que se requiere ya que ayuda a los niños en el aprendizaje en donde los individuos podrán desarrollar la autonomía, la creatividad, tengan comportamiento que les incite a investigar, a resolver los problemas cotidianos que se les presenta sin dificultad.

Por consiguiente, se puede decir que, a mayor puntaje en la dimensión juego cooperativo de la implementación de los juegos motrices básicos, en donde los niños muestren la capacidad para recortar la imagen en interacción con los demás niños, muestren a los demás sus expresiones faciales como inflar, soplar, extender los labios, así como doblar el papel, pegar, ensartar, mayor puntaje en el aprendizaje significativo, en donde los estudiantes pueden mostrar comportamientos como la dedicación a los estudios, así como la capacidad para distribuir sus tiempos, puedan expresar sus ideas y conocimientos, tengan la capacidad para solucionar los problemas, muestren una participación activa, y tengan la capacidad para dominar los contenidos; o menor puntaje en la dimensión juego cooperativo de la implementación de los juegos motrices básicos, menor puntaje en el aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

De acuerdo al segundo objetivo específico, direccionado a investigar la correlación de la dimensión del juego actitudinal y el aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022, se pudo encontrar que, la dimensión juego actitudinal de los juegos motrices básicos y el aprendizaje

significativo no muestran una relación significativa ( $p$ -valor  $> .05$ ), 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. Por consiguiente, se puede decir que, la dimensión del juego actitudinal no guarda relación con el aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

Ante lo expuesto se procede a rechazar la hipótesis alterna y aceptar la hipótesis nula que establece que no existe correlación de la dimensión del juego actitudinal y el aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. Este hallazgo no concuerda con el estudio de Andrade (2020), puesto que en su estudio reafirma que el juego es importante porque ayuda a desarrollar la creatividad y habilidades motrices necesarias en los niños, por ende, recomienda que en las aulas se debe incrementar el juego como parte de la enseñanza-aprendizaje para obtener como resultados niños creativos, analíticos y con habilidades necesarias según el año de básica en el que estén. Del mismo modo, difiere con la investigación de León (2019), ya que manifiesta la importancia del desarrollo infantil en nuestro país teniendo en cuenta estimulación donde les permite el desarrollo de destrezas y competencias que les servirá durante toda su vida. Por consiguiente, se puede decir que, el juego actitudinal de los juegos motrices básicos en donde los niños pueden realizar las siguientes acciones como subir cierres, abrir puertas, abotonarse, coger cubiertos, sentir el contacto de diferentes texturas como: papel, algodón, agua, tierra, y ensartar utilizando los dedos pinza, no muestran una relación con el aprendizaje significativo, es decir, con los comportamientos en donde los estudiantes muestren dedicación a los estudios, así como la capacidad para distribuir sus tiempos, con la expresión de sus ideas y conocimientos, con la capacidad para solucionar los problemas, con la participación activa, y con la capacidad para dominar los contenidos.

El objetivo específico tercero está orientado a la correlación del juego procedimental y aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022, se pudo encontrar que, la dimensión juego procedimental y el aprendizaje significativo no muestran una relación significativa ( $p$ -valor  $> .05$ ), 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. Por consiguiente, se puede decir que, la dimensión del juego procedimental no guarda relación con el aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los



Tsáchilas, 2022.

Ante lo expuesto se procede a rechazar la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula que se expresa que no existe correlación del juego procedimental y aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022. Este hallazgo no concuerda con el estudio de Castro (2016), porque expresa que el aprendizaje da una manera significativa, se da cuando los contenidos están relacionados acorde a las características y etapas de desarrollo de los estudiantes y así pueda conocer y dar importancia al conocimiento. Asimismo, Coanqui (2019), asegura que, especialmente, la destreza motriz fina y gruesa tienen correspondencia con la lectura y escritura, las mismas que generan situación apropiada al momento de escribir, leer y alcanzar una comprensión lectora, siendo necesario que los docentes implementen diariamente temas relacionados con habilidades motrices fina y gruesa ya que esto asegura la prevención de problemas en lectura y escritura, y se puede mejorar en la concentración. Del mismo modo, Carrasco (2019), expresa que las destrezas motrices son esenciales al momento de aprender y demostrar lo que saben. Refiere que es necesario que desarrollen dichas habilidades motoras finas que les servirán al momento de encerrar una respuesta, escribir. Por consiguiente, se puede decir que, el juego procedimental y el aprendizaje significativo en donde los niños muestren la capacidad para seguir las ordenes dirigidas por la docente, pasar por la cuerda sin salir de la línea, realizar esculturas con la plastilina, y elaborar un collar con mullos utilizando los dedos pinza, no muestran una relación con el aprendizaje significativo, es decir, con los comportamientos en donde los estudiantes muestren dedicación a los estudios, así como la capacidad para distribuir sus tiempos, con la expresión de sus ideas y conocimientos, con la capacidad para solucionar los problemas, con la participación activa, y con la capacidad para dominar los contenidos.

Por otro lado, según el cuarto objetivo específico, direccionado en identificar los niveles del aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022, se pudo encontrar que, el nivel del aprendizaje significativo percibido por la mayoría de los encuestados del 1° en una unidad educativa (45%) de Santo Domingo de los Tsáchilas es medio. Por consiguiente, se puede decir

que, existe la necesidad de mejorar en el grado de dedicación al estudio, en la distribución del tiempo, ideas, conceptos, resolver conflictos, participación, y en el dominio de los contenidos. Cabe mencionar que, no se han hallado estudios similares a lo plasmado en el presente apartado, sin embargo, se puede explicar bajo el enfoque conceptual de Salazar (2018), puesto que en su investigación expresa que el estudiante que se encuentra en un término medio tiene ciertas dificultades para lograr alcanzar los aprendizajes cuando se planifica según el currículum. Es por ello, que es importante potenciar las actividades realizadas dentro del salón de clase y así desarrollar competencias que evidencien la capacidad de acuerdo a los aprendizajes curriculares, para ello es fundamental el saber promover un aprendizaje significativo. En consecuencia, los encuestados del 1° en una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas. Reconocer que están en el término medio tienen dificultades para señalar las vocales en pictogramas, en la ubicación de lateralidad: delante y atrás; colorear el número que indica la maestra, dibujar a la familia, pronunciar las sílabas m,l,p,s, expresar las actividades cotidianas, contar los números hasta el 10, escribir su nombre, dibujar su cuerpo y observar el aula y señalar los colores: amarillo, azul y rojo.

Finalmente, el objetivo específico quinto, orientado a identificar el nivel con juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022, se pudo encontrar que, el nivel de los juegos motrices básicos percibidos por la mayoría de los encuestados del 1° en una unidad educativa (35%) de Santo Domingo de los Tsáchilas es tanto defiende como regular. Por consiguiente, se puede decir que, los estudiantes tiene dificultades en el recorte de las imágenes, en las expresiones faciales como inflar, soplar, extender los labios; doblar el papel, pegar, ensartar; subir cierres, abrir puertas, abotonarse, coger cubiertos; sentir el contacto de diferentes texturas como: papel, algodón, agua, tierra; ensartar utilizando los dedos pinza; seguir las ordenes dirigidas por la docente; pasar por la cuerda sin salir de la línea; realizar esculturas con la plastilina; y elaborar un collar con mullos utilizando los dedos pinza. Cabe mencionar que, no se han hallado estudios similares a lo plasmado en el presente apartado, sin embargo, se puede explicar con el estudio de Herrera (2020), ya que expresa que el dominio del cuerpo se da gracias a la motricidad adquirida, donde participan partes del cuerpo como

sistema nervioso, las articulaciones y músculos mediante las actividades que realiza el niño donde involucra adecuadamente la espontaneidad, coordinación, e intuición. Por ende, los niños con dificultades en este aspecto, muestra complicaciones en la motricidad gruesa que está enfocada en las actividades realizadas con los miembros superiores e inferiores, en la cabeza, tronco y abdomen utilizando el cuerpo de manera coordinada y controlada; además muestran dificultades para combinar ejercicios como rastrear, trepar, gatear andar, correr, saltar y acciones de coordinación, así como en la estabilidad activa, es decir, en el plano inclinado, horizontal, móvil; así como en la estabilidad viso-motriz, enfocado en la coordinación que existe al momento de utilizar pelotas, aros, cuerdas, en la respiración orientado en la relajación torácica y abdominal. Del mismo modo, muestran dificultades relacionados con la motricidad fina, reflejando cierta incapacidad para realizar movimientos que se van desarrollando mediante la motricidad gruesa donde existe para participación de los músculos, huesos y nervios que son los encargados de trabajar de manera sincronizada para alcanzar movimientos pequeños, conjuntamente con la estabilidad viso-manual que está encargada de ordenar las funciones entre ojo-mano, lo que permite que el estudiante puedan manejar su vista y manos al mismo tiempo de realizar alguna actividad como peinarse, coser, escribir, ensartar. Asimismo, el estudiante muestra ciertas dificultades para realizar actividades relacionadas con la coordinación grafo-perspectivas, es decir, con la habilidad para dominar los movimientos motrices de la mano y dedos al momento de realizar una acción como: dibujar, garabatear, pintar y escribir para lograr que los estudiantes respeten el límite del margen de la hoja de trabajo. En síntesis, los encuestados del 1° en una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas que muestran niveles deficientes o regular reflejan dificultades en el recorte de las imágenes, en las expresiones faciales como inflar, soplar, extender los labios; doblar el papel, pegar, ensartar; subir cierres, abrir puertas, abotonarse, coger cubiertos; sentir el contacto de diferentes texturas como: papel, algodón, agua, tierra; ensartar utilizando los dedos pinza; seguir las ordenes dirigidas por la docente; pasar por la cuerda sin salir de la línea; realizar esculturas con la plastilina; y elaborar un collar con mullos utilizando los dedos pinza.

## VI. CONCLUSIONES

1. Del objetivo general, el aprendizaje significativo y la implementación de los juegos motrices básicos muestran una correlación positiva moderada y significativa; además, la variabilidad del aprendizaje significativo se debe a la influencia de los juegos motrices básicos ( $r=.508$ ;  $p\text{-valor} < .05$ ;  $R^2=25.8\%$ ). Por consiguiente, se puede decir que, a mayor puntaje en el aprendizaje significativo, mayor puntaje en la implementación de los juegos motrices básicos, o menor puntaje en el aprendizaje significativo, menor puntaje en la implementación de los juegos motrices básicos; 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.
2. Del primer objetivo específico, la dimensión juego cooperativo de los juegos motrices básicos y el aprendizaje significativo muestran una correlación positiva moderada y significativa; además, la variabilidad en el aprendizaje significativo se debe a la influencia del juego cooperativo ( $r=.515$ ;  $p\text{-valor} < .05$ ;  $R^2=26.5\%$ ). Por consiguiente, se puede decir que, a mayor puntaje en la dimensión juego cooperativo de la implementación de los juegos motrices básicos, mayor puntaje en el aprendizaje significativo, o menor puntaje en la dimensión juego cooperativo de la implementación de los juegos motrices básicos, menor puntaje en el aprendizaje significativo, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.
3. Del segundo objetivo específico, la dimensión juego actitudinal de los juegos motrices básicos y el aprendizaje significativo no muestran una relación significativa ( $p\text{-valor} > .05$ ), 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.
4. Del tercer objetivo específico, la dimensión juego procedimental y el aprendizaje significativo no muestran una relación significativa ( $p\text{-valor} > .05$ ), 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.
5. Del cuarto objetivo específico, el nivel del aprendizaje significativo percibido por la mayoría de los encuestados del 1° en una unidad educativa (45%) de Santo Domingo de los Tsáchilas es medio, existiendo la necesidad de

mejorar en el grado de dedicación al estudio, en la distribución del tiempo, ideas, conceptos, resolver conflictos, participación, y en el dominio de los contenidos.

6. Del quinto objetivo específico, el nivel de los juegos motrices básicos percibidos por la mayoría de los encuestados del 1° en una unidad educativa (35%) de Santo Domingo de los Tsáchilas es tanto deficiente como regular, existiendo la necesidad de mejorar en el recorte de las imágenes, en las expresiones faciales como inflar, soplar, extender los labios; doblar el papel, pegar, ensartar; subir cierres, abrir puertas, abotonarse, coger cubiertos; sentir el contacto de diferentes texturas como: papel, algodón, agua, tierra; ensartar utilizando los dedos pinza; seguir las ordenes dirigidas por la docente; pasar por la cuerda sin salir de la línea; realizar esculturas con la plastilina; y elaborar un collar con mullos utilizando los dedos pinza.

## VII. RECOMENDACIONES

Al rector del centro de estudio del 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.

1. Proporcionar, desarrollar y/o perfeccionar las actitudes del docente mediante programas de capacitación con el propósito de prepararlos en base a los juegos motrices básicos puesto que constituyen una actividad placentera y necesaria para el desarrollo cognitivo y afectivo de los estudiantes y docentes puedan desempeñarse adecuadamente en una situación de trabajo.
2. Planear, constituir, gobernar, producir, examinar y valorar las formas las cuales los docentes aplican el juego cooperativo en los estudiantes para el fomento del aprendizaje significativo con la finalidad que nuestros educandos asimilen lo que el maestro anhela y así los niños pasen de ser receptores a ser partícipes del progreso de los conocimientos y así logren realizar las tareas académicas con éxito.
3. Dibujar, elaborar y apreciar los planes de descubrimiento pedagógico, tarea, experiencia e exploración pedagógica sobre juego cooperativo para el fomento del aprendizaje significativo con el objetivo que se asuma una actitud de trabajo entre los profesores a favor de un buen rendimiento académico y una sana convivencia escolar.
4. Establecer, en conexión con el maestro y familiares, implementación de los juegos de tipo cooperativo como estrategia pedagógica para que se garantice el aprendizaje significativo permitiendo dar solución a las problemáticas detectadas y así se establezcan actividades teóricas y prácticas de forma dinámica.
5. Transmitir a los docentes los programas, propósitos y necesidades de los estudiantes, en base al aprendizaje significativo tomando en consideración la interacción, la creatividad y el aspecto cognitivo para que progresivamente se refleje en los estudiantes el aumento de sus comprensiones en torno al

desarrollo de actividades.

6. Transmitir a los docentes los programas, propósitos y necesidades de los estudiantes, en base juegos motrices básicos y así mejorarlos y detectar las diferentes problemáticas que existen dentro de las aulas, permitiendo el abordaje de éstas, por medio de herramientas didácticas como los son especialmente los juegos cooperativos, actitudinal y procedimental.

## REFERENCIAS

- Acuña, E., & Robles, N. (2019). *Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 05 años en las instituciones educativas estatales de nivel inicial del distrito de Huari, 2015*. Lima: Universidad Católica Sedes Sapientiae.
- Alonso Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Palencia: Universidad de Valladolid.
- Alvarez, A. (2020). Universidad de Lima. Obtenido de <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%c3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%c3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Alvarez, V. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil*. Universidad de Valladolid.
- Andrade, A. (2020). *EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL*. Revista Ciencia e Investigación JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH.
- Andrade, C. A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. (U. N. Loja, Ed.) Universidad Nacional de Loja. Obtenido de <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Antunes, R. (2021). *Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de huarmey provincia de huarmey*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Arteaga, M. (2021). *Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años*. Peru: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Avila Azán, M. (2020). *Juegos cooperativos y su incidencia en la convivencia escolar de estudiantes en una institución educativa, Sullana – 2020*. Peru: Universidad Cesar Vallejo.
- Bedon, M. (2019). *Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las instituciones educativas del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de chacas, provincia de asuncion, Region ancash, 2019*. Chacas-Peru: Universidad Católica de los Angeles Chimbote.
- Carrasco, M. (2019). *Motricidad fina en el aprendizaje de la educación inicial*. Piura: Universidad Nacional de Tumbes.



- Cevallos, N. (2021). *Estimulación temprana y su impacto en el desarrollo motriz de los niños del subnivel 2, en la escuela de educación básica "Oswaldo Villamil Auz" de la parroquia Viva Alfaro, cantón Quevedo*. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Chero, M. (2022). *Los juegos motrices como recursos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I. E. Betel, Catacaos-Piura, 2020*. Piura: Universidad Católica Los AngelesvChimbote.
- Contreras, A., & Garces, L. (10 de Noviembre de 2018). *SciELO Colombia. Obtenido de Ambientes - Scientific Electronic Library Online: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0122-12132019000100215](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-12132019000100215)*
- Díaz Mónica, R.-J. M. (2020). *Competencias didácticas para la formación inicial de profesores de Chile, Chile*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4067/S0719-56052020000100053>
- Garcés, L., & Gonzalez, J. (2021). *Situaciones Didácticas En La Enseñanza De Las Razones Trigonométricas En Los Estudiantes Del Grado Undécimo De La Institución Educativa "Rioarriba" Del Municipio*. Universidad Católica de Manizales.
- Garces, L., Montaluisa, A., & Salas, E. (2018). *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje*. Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Gavilano, L. (2021). *Estrés infantil en el desempeño escolar en tiempos de pandemia en estudiantes de primaria*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Gurreros, S. (2021). *Juego cooperativo y desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años en la I.E.I. N° 109 Rocchacc, Chincheros – Apurímac, 2020*. Perú: Universidad José Carlos Mariátegui.
- Hernandez. (s.f.). *Proyectos Educativos CR*. Obtenido de <https://proyectoseducativoscr.wordpress.com/elaboracion-del-ante-proyecto/como-elaborar-el-marco-teorico-parte-i/2-5-variables/>
- Hernandez, S., & Duana, D. (2020). *Repositorio UAEH*. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/7678>
- Herrera, H., & Ramirez, D. (2021). *Estimulación temprana de desarrollo motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 "Divino niño Jesús"-Huacho, durante el año escolar 2020*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrion.

- Larriva de Pallares, M., & Murillo, M. (30 de Noviembre de 2018). *Revista científica CENTROS*. Obtenido de <https://revistas.up.ac.pa/index.php/centros/article/view/486/397>
- Liza, G., & Yale, A. (2021). Vulneración del Interés Superior del Niño en la Educación básica regular del nivel primaria por la implementación de la educación virtual. Peru: Universidad Cesar Vallejo.
- Mamani Dometila, C. M. (2019). Nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de Educación Inicial. Universidad Nacional del Altiplano, Perú. Obtenido de <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.04.010>
- Martin, D., Rivero, M., & Rodríguez, A. (2019). Influencia de las técnicas plásticas en el mejoramiento de la motricidad manual fina de los escolares con diagnóstico de disartria. ROCA. Revista científico-educacional de la provincia Granma.
- Martínez, C., & Ramírez, B. (2022). Estrategia de estimulación temprana para desarrollar la creatividad de los niños de 5 Años. Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Matinez, A., Salamanca, A., & Segura, J. (2021). Hábitos de vida saludable y su incidencia en los procesos de desarrollo y la educación infantil.
- Mejía, M. (2022). , consecuencias de las clases virtuales en el desarrollo del uso de la pinza digital de niños de 3 a 5 años. Ambato. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Mendoza, M. (2021). *Influencia de las habilidades investigativas en el aprendizaje significativo de estudiantes de educación primaria, La Esperanza 2020*. Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Morales, L. (2021). *Nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa n° 2661 señor de los milagros del sur, en el distrito de nuevo chimbote-2019*. Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa n° 2661 señor de los milagros del sur, en el distrito de nuevo chimbote-2019* . (2021). Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Osorio, A., & Gallo, J. (2019). *Proceso pedagógico en la realización de Radio para el reconocimiento de la expresión dialógica de personas con diversidad intelectual*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Pease, M. F. (2015). *Cognición, neurociencia y aprendizaje. El adolescente en la educación superior*. (Fondo editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.). (F. e. Perú., Ed.) Obtenido de [https://www.redalyc.org/journal/5709/570960870014/html/#redalyc\\_570960](https://www.redalyc.org/journal/5709/570960870014/html/#redalyc_570960)

870014\_ref8

- Pérez, M. (2019). *Habilidades de motrices finas y su incidencia con la lectura y escritura de los estudiantes de segundo grado de primaria de la institución educativa privada de aplicación* (Acuña & Robles, s.f.) *Carlota Ramos de Santaloya, 2018*. Piura: Universidad Nacional de Piura.
- Pillajo Tipán Evelyn Gissela, V. D. (2021). Universidad de las Fuerzas Armadas. Ambato-Ecuador. Obtenido de <https://doi.org/10.24133/vinculospe.v6i3.181>
- Prudencio, R. (2021). *Estimulación temprana de desarrollomotriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 "Divino niño Jesús"-Huacho, durante el años escolar 2020*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Pullutaxi, M. (2021). *Ejercicios motrices finos para el agarre del lápiz en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Rodríguez, M. (2021). *Desempeño actitudinal docente y las habilidades sociales con los niños de 3 a 4 años*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Rojas, E. (2019). *Juegos para el desarrollo integral en estudiantes de primer año en la unidad educativa manuela cañazares periodo 2018-2019*. Ibarra-Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Rumaldo, E. (2021). *Habilidades cognitivas y la disposición hacia el pensamiento crítico en estudiantes*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Salazar, J. (2018). *Universidad de la Frontera de Chile*. Obtenido de [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680830/TP\\_31\\_4.pdf?se](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680830/TP_31_4.pdf?se)
- Santi, F. (16 de Mayo de 2019). *UNEMI*. Obtenido de Universidad Estatal de Milagro: <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/cienciaunemi/article/view/801>
- Santi, L. F. (2019). La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. Obtenido de Universidad Estatal de Milagro: <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol12iss30.2019pp143-159p>
- Serrano, P. (2019). Motricidad Fina en niños y niñas. En P. Serrano, *Motricidad Fina en niños y niñas* (pág. 20).
- Silva, K., & Vela, A. (2021). *El uso de técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años en el año*. Quito- Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Soles, J. (2021). *Influencia del apoyo familiar en la participación de niños con habilidades especiales*. Perú: Universidad Nacional de Trujillo.

- Toral, L., Bastita, L., & García, M. (09 de Julio de 2018). *Eumed.net*. Obtenido de Revista Atlante: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/habilidades-motrices-preescolar.html>
- Yep, D. (2022). *Desarrollo de la pinza digital en los niños de 4 años de la i.e.i. n° 397 hualcas, distrito salitral, Morropón 2019*. Piura: Universidad Nacional de Piura.
- Yépez Natalia, L. S. (2019). Efectos de un programa de estimulación de la conciencia fonológica en niños de preescolar. Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia. Obtenido de <https://doi.org/10.17081/psico.22.42.3508>
- Acuña, & Robles. (2019.). Teaching psychomotor skills and emotional development of 05-year-old children in state educational institutions of initial level . Obtenido de Universidad catolica Sedes Sapientiae
- Alonso , A. (2021). The game as an educational resource: theories and authors of pedagogical renewal. . Obtenido de Universidad de Valladolid
- Acuña, & Robles. (s.f.). Teaching psychomotor skills and emotional development of 05-year-old children in state educational institutions of initial level . Obtenido de Universidad catolica Sedes Sapientiae
- Acuña, E., & Robles; Acuña ;. (2019). Obtenido de Universidad Cartolica Sedes Sapientiae.
- Alonso , A. (2021). The game as an educational resource: theories and authors of pedagogical renewal. . Obtenido de Universidad de Valladolid
- Alvarez , A. (2020). Universidad of Lima . Obtenido de <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%c3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%c3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Andrade . (2020). *Juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educacion inicial (U.N.Loja)*. Obtenido de <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Bedon , M. (2019). *Gross motor skills of 5 year ald chidern of the initial level of the educational institucions of the distric of chacas*. Obtenido de Universidad Catolica de los Angeles Chimbote
- Carrasco , M. (2019). *Fine motor skills in early education learning* . Obtenido de Universidad Nacional de Tumbes

## **ANEXOS**

Tabla 2 Matriz de Consistencia

<p><b>TÍTULO:</b> Aprendizaje significativo y su influencia en juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022</p> <p><b>AUTOR:</b> Ana Lucia Chipantiza León</p>						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><b>General:</b> ¿Qué incidencia existe entre el aprendizaje significativo y los juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022?</p> <p><b>Específicas</b></p> <p>1. ¿Qué habilidades motrices necesitan los educandos de primer año para obtener un aprendizaje significativo?</p>	<p><b>General:</b> <b>Implementar</b> juegos motrices básicos para alcanzar un aprendizaje significativo mediante la práctica de los mismos para que los niños de primer año mejoren sus habilidades en la motricidad fina y gruesa.</p> <p><b>Específicas</b></p> <p>1. Reconocer el nivel de competencias motrices en los educandos de</p>	<p><b>General:</b> el aprendizaje significativo y los juegos motrices básicos influye en los estudiantes de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.</p> <p><b>Específicas</b></p> <p>1.Las metodologías de los juegos motrices básicos mejoran el aprendizaje significativo en los educandos</p> <p>2.Los juegos motrices básicos benefician en el</p>	<i>Variable 1: Aprendizaje significativo</i>			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles/rangos
			D1: Interés	Habilidades de tipo intelectual, motriz, distribución del tiempo. Ideas, conocimiento, solucionar problemas. Participación, dominios de contenidos.	1, 2,3	Ordinal Alto= 3 Medio= 2 Bajo= 1
			D2: Creatividad		4,5,6	
			D3: Cognitivo		7, 8,9,10	
<i>Variable 2: Juegos motrices básicos</i>						
D1: Juego cooperativo	Comunicación, conducta, característica de juego.	1, 2, 3				
D2: Actitudinal	Habilidades de	4, 5, 6				

<p>2. ¿Cómo fomentar juegos motrices básicos en la enseñanza de los estudiantes de primer año?</p> <p>3. ¿Qué ludí-juego desde la experiencia de los estudiantes aportan a un aprendizaje significativo?</p>	<p>primer año para implementar metodologías donde se desarrolle un aprendizaje significativo.</p> <p>2. Conocer la correcta implementación de los juegos motrices básicos y sus beneficios en la enseñanza en los estudiantes en primer año.</p> <p>3. Aplicar los ludí-juegos para que los niños desarrollen desde sus vivencias un aprendizaje significativo.</p>	<p>aprendizaje a los estudiantes de primer año</p> <p>3. Las vivencias de los ludí-juegos hacen que los estudiantes se desenvuelvan en el aprendizaje significativo.</p>	<p>D3: Procedimental</p>	<p>tipo intelectual. Contribución, manipulación, motriz</p>	<p>7, 8, 9, 10</p>	
--	---	--	------------------------------	---	--------------------	--

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística descriptiva e inferencial
<p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental, correlacional causal, transeccional</p> <p><b>Método:</b> Hipotético-deductivo</p>	<p><b>Población:</b> Población de 90 estudiantes de 1° de una unidad educativa de Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.</p> <p><b>Muestra:</b> Muestra a 20 estudiantes de 1° de una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022.</p>	<p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b> la V1: Aprendizaje significativo o. Ítems: la V2: Juegos motrices básicos o. Ítems:</p>	<p><b>Descriptiva:</b> El programa SPSS para describir tablas y figuras.</p> <p><b>Referencial:</b> El programa SPSS para contrastar las hipótesis.</p>



Tabla 1 Matriz de operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
1.Aprendizaje significativo	Salazar (2018) en su investigación expresa que el estudiante logra alcanzar los aprendizajes cuando se planifica según el curriculum. Es por ello, que es importante potenciar las actividades realizadas dentro del salón de clase y así desarrollar competencias que evidencien la capacidad de acuerdo a los aprendizajes curriculares, para ello es fundamental el saber promover un aprendizaje significativo.	Se tomará el aprendizaje significativo: tipos de investigación Caicedo (2018) nos dice que hay varios tipos de investigación: aprendizaje de representaciones, aprendizaje de conceptos.	D1: Interés  D2: Creatividad  D3: Cognitivo	Habilidades de tipo intelectual, motriz.  Distribución del tiempo  Ideas, conocimientos, solucionar problemas  Participación  Dominio de los contenidos	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1

<p>2.- Juegos motrices básicos</p>	<p>Hernández (2018) nos dice que es necesario tener un análisis acerca de la definición del juego infantil que tiene un concepto muy amplio y vamos a tomar en cuenta varias opciones de argumentos básicos. El juego motor es tradicionalmente actividades realizadas por adultos responsables de educar y cuidar a los niños. Juegos de coordinación psicomotriz: estos juegos se toman como punto de partida</p> <p>Desde los 3 años de edad de los niños es decir su primera infancia donde los niños son capaces de correr y en torno a los 5 años ya dominan las paradas, los cambios de</p>	<p>En base a los resultados se toma en cuenta las siguientes dimensiones: Cognitivo, Actitudinal y Procedimental. Se medirá la variable con un instrumento de 10 ítems. Estos serán medidos utilizando la escala de Likert: siempre (5), frecuentemente (4), algunas veces (3), raramente o poco (2) ninguna ocasión (1),</p> <p>La apreciación de las variables se medirá en los siguientes niveles: alto, medianamente y</p>	<p>D1.- Juego cooperativo</p> <p>D2.- Actitudinal</p> <p>D3. Procedimental</p>	<p>Comunicación</p> <p>Conducta</p> <p>Características del juego</p> <p>Habilidades de tipo intelectual</p> <p>Contribución</p> <p>Manipulación</p> <p>Motriz.</p>	<p>Tipo Likert</p> <p>Siempre = 5</p> <p>Frecuentemente= 4</p> <p>Algunas veces = 3</p> <p>Raramente o poco = 2</p> <p>Ninguna ocasión = 1</p>
------------------------------------	--	--	--	--	--

	<p>dirección y la iniciación de un movimiento, para los 6 años de edad de los niños dominan el equilibrio estático y al final de esta etapa a los 8 años ya es capaz de relajar un grupo muscular. Los juegos que componen esta variedad son:</p> <p>Juegos de motricidad gruesa; aquí se trabaja la coordinación dinámica global, el equilibrio, la respiración y la relajación.</p> <p>Juegos de motricidad fina: se basa en coordinación óculo-motriz donde se refiere a la capacidad de coordinar el movimiento de las manos con la información visual. La coordinación ojo-mano es importante para prácticamente la</p>	poco.			
--	--	-------	--	--	--

	totalidad de las actividades como: deportes, escritura y conducción de un vehículo.				
--	---	--	--	--	--

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE  
MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Mg. Díaz Riofrio Ofrecina Del Carmen

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

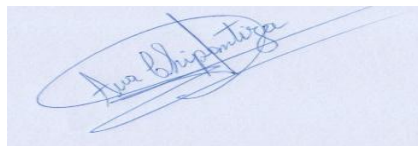
El título nombre del proyecto de investigación es: Aprendizaje significativo y su influencia en juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo, 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Firma  
Nombre completo: Chipantiza León Ana Lucia  
DNI: 1723108906

Quito, 24/12/2022

### CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que **DÍAZ RIOFRIO OFRECINA DEL CARMEN**, con documento de identificación número 1102607841, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: **DÍAZ RIOFRIO OFRECINA DEL CARMEN**

Número de documento de identificación: **1102607841**

Nacionalidad: **Ecuador**

Género: **FEMENINO**

#### Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1013-16-86076015
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
Institución que reconoce	
Título	MAGISTER EN DOCENCIA Y CURRÍCULO
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2016-01-20
Observaciones	

## **DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES**

### **Variable: Aprendizaje significativos**

Definición conceptual: Salazar (2018) en su investigación expresa que el estudiante logra alcanzar los aprendizajes cuando se planifica según el currículum. Es por ello, que es importante potenciar las actividades realizadas dentro del salón de clase y así desarrollar competencias que evidencien la capacidad adecuada a los aprendizajes curriculares, para ello es fundamental el saber promover un aprendizaje significativo.

### **Dimensiones de las variables**

#### **Dimensión 1 Interés**

Quintana (2018) en su investigación se refiere que la construcción de un interés acerca una expectativa es el conocimiento de las posibilidades y capacidades del objeto. Dichas expectativas resaltan la imaginación como la maduración.

#### **Dimensión 2: Creatividad**

Hurtado et al. (2018) en su investigación expresa que la creatividad es la capacidad que tenemos todas las personas y en especial los niños que son capaces de generar ideas originales y novedosas en cualquier contexto social, es decir que son creativos por lo tanto es importante manifestar que es necesario conocer la forma de aprendizaje, para que se pueda facilitar el proceso creativo.

#### **Dimensión 3: Cognitivo**

Montalván (2018) en su investigación expresa que el desarrollo cognitivo es una disciplina al cual se dedica a estudiar los siguientes procesos: percepción, memoria, atención, lenguaje, razonamiento y resolución de problemas y es por ello que dichos procesos deben estar involucrados con la información por parte del estudiante. Sin memoria, imágenes, pensamientos no habría aprendizaje.



## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

### Variable 1: Aprendizaje significativos

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
<b>Interés</b>	Habilidades de tipo intelectual, motriz.  Distribución del tiempo	1,2,3	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1
<b>Creatividad</b>	Ideas, conocimientos, solucionar problemas	4,6,9,	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3

			Raramente o poco = 2 Ninguna ocasión = 1
<b>Cognitivo</b>	Participación  Dominio de los contenidos	5,7,10	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1

Fuente: Elaboración propia.

**Variable 2: Juegos motrices**

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
<b>Juego cooperativo</b>	Comunicación  Conducta  Características del juego	1,2,3	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1
<b>Actitudinal</b>	Habilidades de tipo intelectual	4,6,9,	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1

<b>Procedimental</b>	Contribución Manipulación Motriz	5,7,10	Tipo Likert Siempre = 5 Frecuentemente= 4 Algunas veces = 3 Raramente o poco = 2 Ninguna ocasión = 1
----------------------	--	--------	---

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE  
V1**

N. º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Interés</b>							
1	Habilidades de tipo intelectual, motriz	✓		✓		✓		
2	Distribución del tiempo	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2 Creatividad</b>							
3	Ideas	✓		✓		✓		
4	Conocimiento	✓		✓		✓		
5	Solucionar problemas	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3</b>							
6	Participación	✓		✓		✓		
7	Dominio de contenidos	✓		✓		✓		

V2

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Juego cooperativo</b>							
1	Comunicación	✓		✓		✓		
2	Conducta	✓		✓		✓		
3	Característica del juego	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2 Actitudinal</b>							
3	Habilidades de tipo intelectual	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3 Procedimental</b>							
4	Contribución	✓		✓		✓		
5	Manipulación	✓		✓		✓		
6	Motriz	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Díaz Riofrio Ofrecina Del Carmen DNI: 110260784-1

Especialidad del validador: Maestría en Docencia y Currículo

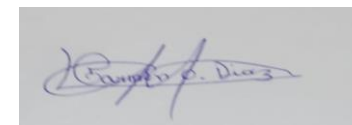
31 de octubre del 2022

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



-----  
Firma del Experto Informante.

## Cuestionario de la variable: Aprendizaje significativo y juegos motrices básicos

Fecha: 31 de octubre del 2022

Hora: 8:00 am

Tiempo de duración: 25 minutos.

Lugar: Unidad Educativa de Santo Domingo

Estimados estudiantes agradezco por responder el siguiente cuestionario, esta información será utilizada en forma confidencial, solo para información de los datos de mi investigación.

Escala de respuestas

Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Raramente	Ninguna ocasión
5	4	3	2	1

### VARIABLE 1

N°	Pregunta	Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Raramente	Ninguna ocasión
1	Reconocer las vocales en pictogramas					
2.-	Ubicación de lateralidad: delante y atrás					
3.-	Colorear el número que indica la maestra					
4.-	Dibujar a la familia					
5.-	Pronunciar las sílabas m,l,p,s					
6.-	Expresar las actividades cotidianas					
7.-	Contar los números hasta el 10					
8	Escribir su nombre					
9	Dibujar su cuerpo					
10	Observar el aula y señalar los colores: amarillo, azul y rojo.					

## VARIABLE 2

Nº	Pregunta	Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Raramente	Ninguna ocasión
1	Recortar la imagen					
2.	Expresiones faciales como inflar, soplar, extender los labios.					
3.	Doble papel, pegar, ensartar					
4.	Realizar las siguientes acciones subir cierres, abrir puertas, abotonarse, coger cubiertos.					
5.	Sentir el contacto de diferentes texturas como: papel, algodón, agua, tierra.					
6.	Ensartar utilizando los dedos pinza.					
7.	Seguir las ordenes dirigidas por la docente					
8	Pasar por la cuerda sin salir de la línea					
9	Realizar esculturas con la plastilina					
10	Elaborar un collar con mullos utilizando los dedos pinza					



## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Mg. Zamora Loor Francisca Auxiliadora

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

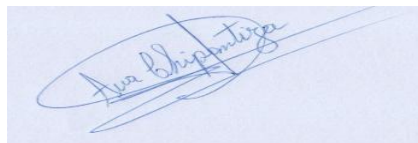
El título nombre del proyecto de investigación es: Aprendizaje significativo y su influencia en juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Firma:

Nombre completo: Chipantiza León Ana Lucia  
DNI: 172310890-6



Quito, 24/12/2022

### CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que ZAMORA LOOR FRANCISCA AUXILIADORA, con documento de identificación número 1713768073, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: ZAMORA LOOR FRANCISCA AUXILIADORA  
Número de documento de identificación: 1713768073  
Nacionalidad: Ecuador  
Género: FEMENINO

#### Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1012-13-86040016
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA LUIS VARGAS TORRES DE ESMERALDAS
Institución que reconoce	
Título	MAGISTER EN DOCENCIA Y DESARROLLO DEL CURRÍCULO
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2013-10-07
Observaciones	

## **DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES**

### **Variable: Aprendizaje significativos**

Definición conceptual: Salazar (2018) en su investigación expresa que el estudiante logra alcanzar los aprendizajes cuando se planifica según el curriculum. Es por ello, que es importante potenciar las actividades realizadas dentro del salón de clase y así desarrollar competencias que evidencien la capacidad adecuado a los aprendizajes curriculares, para ello es fundamental el saber promover un aprendizaje significativo (p.42)

### **Dimensiones de las variables**

#### **Dimensión 1 Interés**

Quintana (2018) en su investigación se refiere que la construcción de un interés acerca una expectativa es el conocimiento de las posibilidades y capacidades del objeto. Dichas expectativas resaltan la imaginación como la maduración.

#### **Dimensión 2: Creatividad**

Hurtado et al. (2018) en su investigación expresa que la creatividad es la capacidad que tenemos todas las personas y en especial los niños que son capaces de generar ideas originales y novedosas en cualquier contexto social, es decir que son creativos por lo tanto es importante manifestar que es necesario conocer la forma de aprendizaje, para que se pueda facilitar el proceso creativo.

#### **Dimensión 3: Cognitivo**

Montalván (2018) en su investigación expresa que el desarrollo cognitivo es una disciplina al cual se dedica a estudiar los siguientes procesos: percepción, memoria, atención, lenguaje, razonamiento y resolución de problemas y es por ello que dichos procesos deben estar involucrados con la información por parte del estudiante. Sin memoria, imágenes, pensamientos no habría aprendizaje.

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

### Variable 1: Aprendizaje significativos

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
<b>Interés</b>	Habilidades de tipo intelectual, motriz.  Distribución del tiempo	1,2,3	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1
<b>Creatividad</b>	Ideas, conocimientos, solucionar problemas	4,6,9,	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3

			Raramente o poco = 2 Ninguna ocasión = 1
<b>Cognitivo</b>	Participación  Dominio de los contenidos	5,7,10	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1

Fuente: Elaboración propia.

**Variable 2: Juegos motrices**

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
<b>Juego cooperativo</b>	Comunicación Conducta Características del juego	1,2,3	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1
<b>Actitudinal</b>	Habilidades de tipo intelectual	4,6,9,	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1

<b>Procedimental</b>	Contribución Manipulación Motriz	5,7,10	Tipo Likert Siempre = 5 Frecuentemente= 4 Algunas veces = 3 Raramente o poco = 2 Ninguna ocasión = 1
----------------------	--	--------	---

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE  
V1**

N. º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Interés</b>							
1	Habilidades de tipo intelectual, motriz	✓		✓		✓		
2	Distribución del tiempo	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2 Creatividad</b>							
3	Ideas	✓		✓		✓		
4	Conocimiento	✓		✓		✓		
5	Solucionar problemas	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3</b>							
6	Participación	✓		✓		✓		
7	Dominio de contenidos	✓		✓		✓		



V2

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Juego cooperativo</b>							
1	Comunicación	✓		✓		✓		
2	Conducta	✓		✓		✓		
3	Característica del juego	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2 Actitudinal</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
3	Habilidades de tipo intelectual	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3 Procedimental</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
4	Contribución	✓		✓		✓		
5	Manipulación	✓		✓		✓		
6	Motriz	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Zamora Loor Francisca Auxiliadora DNI: 1713768073

Especialidad del validador: Maestría en Docencia y Desarrollo del Currículo

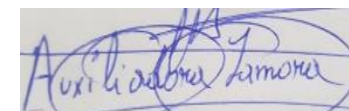
31 de octubre del 2022

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



-----  
Firma del Experto Informante.

## Cuestionario de la variable: Aprendizaje significativo y juegos motrices básicos

Fecha: 31 de octubre del 2022

Hora: 8:00 am

Tiempo de duración: 25 minutos.

Lugar: Unidad Educativa de Santo Domingo

Estimados estudiantes agradezco por responder el siguiente cuestionario, esta información será utilizada en forma confidencial, solo para información de los datos de mi investigación.

Escala de respuestas

Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Raramente	Ninguna ocasión
5	4	3	2	1

### VARIABLE 1

Nº	Pregunta	Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Raramente	Ninguna ocasión
1	Reconocer las vocales en pictogramas					
2.-	Ubicación de lateralidad: delante y atrás					
3.-	Colorear el número que indica la maestra					
4.-	Dibujar a la familia					
5.-	Pronunciar las sílabas m,l,p,s					
6.-	Expresar las actividades cotidianas					
7.-	Contar los números hasta el 10					
8	Escribir su nombre					
9	Dibujar su cuerpo					
10	Observar el aula y señalar los colores: amarillo, azul y rojo.					

**VARIABLE 2**

Nº	Pregunta	Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Raramente	Ninguna ocasión
1	Recortar la imagen					
2.	Expresiones faciales como inflar, soplar, extender los labios.					
3.	Doble papel, pegar, ensartar					
4.	Realizar las siguientes acciones subir cierres, abrir puertas, abotonarse, coger cubiertos.					
5.	Sentir el contacto de diferentes texturas como: papel, algodón, agua, tierra.					
6.	Ensartar utilizando los dedos pinza.					
7.	Seguir las ordenes dirigidas por la docente					
8	Pasar por la cuerda sin salir de la línea					
9	Realizar esculturas con la plastilina					
10	Elaborar un collar con mullos utilizando los dedos pinza					

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Mg. Pantoja Narváez Luis Oswaldo

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Aprendizaje significativo y su influencia en juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Firma:

Nombre completo: Chipantiza León Ana Lucia

DNI: 172310890-6



Quito, 15/12/2022

### CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que PANTOJA NARVAEZ LUIS OSWALDO, con documento de identificación número 1703649911, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNESE), la siguiente información:

Nombre: PANTOJA NARVAEZ LUIS OSWALDO  
Número de documento de identificación: 1703649911  
Nacionalidad: Ecuador  
Género: MASCULINO

#### Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1013-16-66076062
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
Institución que reconoce	
Título	MAESTRÍA EN DOCENCIA Y CURRÍCULO
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2016-01-20

En caso de detectar inconsistencias en la información proporcionada de titulaciones nacionales, se recomienda solicitar a la institución de educación superior nacional que emitió el título, la rectificación correspondiente y de ser una titulación extranjera solicitar la rectificación a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

Para comprobar la veracidad de la información proporcionada, usted debe acceder a la siguiente dirección:

Sandra Paulina Chugumarca Cardeñas  
Directora de Registro de Títulos

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



GENERADO: 15/12/2022 11:47 PM

## **DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES**

### **Variable: Aprendizaje significativos**

Definición conceptual: Salazar (2018) en su investigación expresa que el estudiante logra alcanzar los aprendizajes cuando se planifica según el curriculum. Es por ello, que es importante potenciar las actividades realizadas dentro del salón de clase y así desarrollar competencias que evidencien la capacidad adecuada a los aprendizajes curriculares, para ello es fundamental el saber promover un aprendizaje significativo (p.42)

### **Dimensiones de las variables**

#### **APRENDEIZAJE SIGNIFICATIVO V1**

##### **Dimensión 1 Interés**

Quintana (2018) en su investigación se refiere que la construcción de un interés acerca una expectativa es el conocimiento de las posibilidades y capacidades del objeto. Dichas expectativas resaltan la imaginación como la maduración.

##### **Dimensión 2: Creatividad**

Hurtado et al. (2018) en su investigación expresa que la creatividad es la capacidad que tenemos todas las personas y en especial los niños que son capaces de generar ideas originales y novedosas en cualquier contexto social, es decir que son creativos por lo tanto es importante manifestar que es necesario conocer la forma de aprendizaje, para que se pueda facilitar el proceso creativo.

##### **Dimensión 3: Cognitivo**

Montalván (2018) en su investigación expresa que el desarrollo cognitivo es una disciplina al cual se dedica a estudiar los siguientes procesos: percepción, memoria, atención, lenguaje, razonamiento y resolución de problemas y es por ello que dichos procesos deben estar involucrados con la información por parte del estudiante. Sin memoria, imágenes, pensamientos no habría aprendizaje.

## **JUEGOS MOTRICES**

### **Dimensión 1: Juego cooperativo**

Cajamarca (2018) en su investigación, expresa que el juego facilita el aprendizaje armonioso crecimiento de la inteligencia, creatividad, motricidad y afectividad. El juego se convierte en una fuente fundamental para la preparación a la vida adulta y posibilitan vivir situaciones divertidas, donde experimente conflictos, pero pueda encontrar una solución adecuada al problema. La importancia de trabajar con los niños desde inicial con actividades basadas en juegos cooperativos ya que las actitudes que se emplean están asociadas con el desarrollo del autoconcepto, el aprecio hacia los demás y uno mismo, la comunicación aumenta la alegría y desaparece el miedo al fracaso.

### **Dimensión 2: Actitudinal**

Valencia (2022) en su investigación, expresa que el desarrollo actitudinal es un proceso de conocimiento y adquisición sucesiva de patrones del comportamiento valoradas ante situaciones personales de tipo interno o externo basado en el autoconocimiento, autonomía, autorrespeto, autorrealización todo esto contribuyen a la construcción de la propia personalidad.

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

### Variable 1: Aprendizaje significativos

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
<b>Interés</b>	Habilidades de tipo intelectual, motriz.  Distribución del tiempo	1,2,3	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1
<b>Creatividad</b>	Ideas, conocimientos, solucionar problemas	4,6,9,	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3



			Raramente o poco = 2 Ninguna ocasión = 1
<b>Cognitivo</b>	Participación  Dominio de los contenidos	5,7,10	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1

Fuente: Elaboración propia.

**Variable 2: Juegos motrices**

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
<b>Juego cooperativo</b>	Comunicación Conducta Características del juego	1,2,3	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1
<b>Actitudinal</b>	Habilidades de tipo intelectual	4,6,9,	Tipo Likert  Siempre = 5  Frecuentemente= 4  Algunas veces = 3  Raramente o poco = 2  Ninguna ocasión = 1

<b>Procedimental</b>	Contribución Manipulación Motriz	5,7,10	Tipo Likert Siempre = 5 Frecuentemente= 4 Algunas veces = 3 Raramente o poco = 2 Ninguna ocasión = 1
----------------------	--	--------	---

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE  
V1**

N. º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Interés</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Habilidades de tipo intelectual, motriz	✓		✓		✓		
2	Distribución del tiempo	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2 Creatividad</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Ideas	✓		✓		✓		
4	Conocimiento	✓		✓		✓		
5	Solucionar problemas	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Participación	✓		✓		✓		
7	Dominio de contenidos	✓		✓		✓		

V2

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Juego cooperativo</b>							
1	Comunicación	✓		✓		✓		
2	Conducta	✓		✓		✓		
3	Característica del juego	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2 Actitudinal</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Habilidades de tipo intelectual	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3 Procedimental</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Contribución	✓		✓		✓		
5	Manipulación	✓		✓		✓		
6	Motriz	✓		✓		✓		

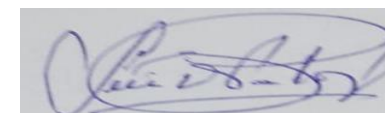
Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Pantoja Narváez Luis Oswaldo DNI: 1703649911

Especialidad del validador: Maestría en Docencia y Currículo

31 de octubre del 2022



-----  
Firma del Experto Informante.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

## Cuestionario de la variable: Aprendizaje significativo y juegos motrices básicos

Fecha: 31 de octubre del 2022

Hora: 8:00 am

Tiempo de duración: 25 minutos.

Lugar: Unidad Educativa de Santo Domingo

Estimados estudiantes agradezco por responder el siguiente cuestionario, esta información será utilizada en forma confidencial, solo para información de los datos de mi investigación.

Escala de respuestas

Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Raramente	Ninguna ocasión
5	4	3	2	1

### VARIABLE 1

N°	Pregunta	Siempre	Frecuente	Algunas veces	Raramente	Ninguna a ocasión
1	Reconocer las vocales en pictogramas					
2.-	Ubicación de lateralidad: delante y atrás					
3.-	Colorear el número que indica la maestra					
4.-	Dibujar a la familia					
5.-	Pronunciar las sílabas m, l, p, s					
6.-	Expresar las actividades cotidianas					
7.-	Contar los números hasta el 10					
8	Escribir su nombre					
9	Dibujar su cuerpo					
10	Observar el aula y señalar los colores: amarillo, azul y rojo.					

**VARIABLE 2**

Nº	Pregunta	Siempre	Frecuente	Algunas veces	Raramente	Ninguna ocasión
1	Recortar la imagen					
2.-	Expresiones faciales como inflar, soplar, extender los labios.					
3.-	Doble papel, pegar, ensartar					
4.-	Realizar las siguientes acciones subir cierres, abrir puertas, abotonarse, coger cubiertos.					
5.-	Sentir el contacto de diferentes texturas como: papel, algodón, agua, tierra.					
6.-	Ensartar utilizando los dedos pinza.					
7.-	Seguir las ordenes dirigidas por la docente					
8	Pasar por la cuerda sin salir de la línea					
9	Realizar esculturas con la plastilina					
10	Elaborar un collar con mullos utilizando los dedos pinza					

### **Consentimiento informado**

Título de la Investigación: Aprendizaje significativo y su influencia en juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022

Objetivo de la Investigación: Implementar juegos motrices básicos para alcanzar un aprendizaje significativo mediante la práctica de los mismos para que los niños de primer año mejoren sus habilidades en la motricidad fina y gruesa.

Dirigido a: Representantes legales de los estudiantes de Primer Año de primaria

### **Consentimiento informado**

Por favor lea esta información cuidadosamente antes de decidir la participación de sus representantes en el estudio.

Beneficios: La participación de sus representados, contribuirá al conocimiento general sobre aprendizaje significativo de 1° en una unidad educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022, lo cual es relevante para desarrollar actividades que involucren los juegos motrices básicos en el rendimiento académico.

Confidencialidad: Toda opinión o información que sus representados nos entreguen, será tratada de manera confidencial, nunca revelaremos la identidad. En las presentaciones que se hagan sobre los resultados de esta investigación, no se usará el nombre ni se revelará detalles de las respuestas. Los datos serán resguardados en un archivo digital al que sólo tendrá acceso el investigador, Los datos serán usados para la presente investigación.

Participación voluntaria: La participación de su representante es completamente voluntaria.

Acepto la participación de mi representado.....
Firma: .....
C.C.....
No Acepto ( )





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Aprendizaje significativo y su influencia en juegos motrices básicos, 1° en una unidad educativa, Santo Domingo de los Tsáchilas, 2022", cuyo autor es CHIPANTIZA LEON ANA LUCIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 31 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO <b>DNI:</b> 09754852 <b>ORCID:</b> 0000-0002-2064-3201	Firmado electrónicamente por: ALOPEZKI el 31-12- 2022 01:25:31

Código documento Trilce: TRI - 0506324