



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los
estudiantes de primaria de una I.E. Piura.**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

AUTORA:

Vicente Manchay, Mirtha Anali (orcid.org/0009-0000-0584-1691)

ASESOR:

Dr. Oscco Solorzano, Rolando (orcid.org/0000-0001-9610-5912)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi familia, principalmente a mi madre e hija, por su apoyo incondicional para seguir adelante y superarme profesionalmente.

AGRADECIMIENTO

Al Todopoderoso por otorgarme el don de la vida para continuar con mis proyectos de superación.

A la Universidad César Vallejo, por permitirme ser parte de su familia educativa y facilitar mis deseos de superación profesional.

A los maestros, por acompañarme en mis aprendizajes con sus experiencias y conocimientos.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, OSCCO SOLORZANO ROLANDO, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura.", cuyo autor es VICENTE MANCHAY MIRTHA ANALI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 18 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
OSCCO SOLORZANO ROLANDO DNI: 23864223 ORCID: 0000-0001-9610-5912	Firmado electrónicamente por: ROSCCOS el 26-07- 2024 07:48:16

Código documento Trilce: TRI - 0822215





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, VICENTE MANCHAY MIRTHA ANALI estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
MIRTHA ANALI VICENTE MANCHAY DNI: 43510182 ORCID: 0009-0000-0584-1691	Firmado electrónicamente por: MVICENTEMA14 el 18- 07-2024 22:13:26

Código documento Trilce: TRI - 0822213

Índice

Carátula.....	
Dedicatoria.....	
Agradecimiento	
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	
Declaratoria de originalidad del autor.....	
Índice	ii
Resumen.....	iii
Abstract.....	iv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. MÉTODO	15
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2 Variables y operacionalización.....	16
3.3 Población, muestra y muestreo.....	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimiento.....	19
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN.....	37
VI. CONCLUSIONES.....	39
VII. RECOMENDACIONES.....	40
REFERENCIAS.....	
ANEXOS	
Anexo 1. Matriz de consistencia.....	
Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables.....	
Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos.....	
Anexo 4: Evaluación por juicio de expertos.....	
Anexo 5: Resultados estadísticos por preguntas.....	
Anexo 6: Confiabilidad de los instrumentos.....	
Anexo 7: Autorización de uso de información de la institución.....	
Anexo 8: Consentimiento informado del apoderado.....	
Anexo 9: Instrumentos aplicados a los estudiantes.....	
Anexo 10: Fotografías de la aplicación de instrumentos a los estudiantes.....	

RESUMEN

Este trabajo tuvo como objetivo determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023. En cuanto a la metodología que se utilizó fue de tipo básica, de igual manera un diseño no experimental, de similar modo un enfoque cuantitativo y un nivel descriptivo correlacional. Por otro lado, respecto a la población estuvo constituida por 37 estudiantes de una IE-Piura, con una muestra de 25 estudiantes, asimismo se ha empleado como técnica de recolección, la encuesta y como instrumento el cuestionario. Los resultados han puesto en evidencia que las variables actividades lúdicas y habilidades motrices básicas presentan una correlación positiva alta, toda vez que se ha obtenido un valor de correlación de Pearson de 0.910 y un p- valor de 0, 000 (para que exista significancia los valores tienen que estar entre 0,000 a 0,005) notándose que para este caso se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, denotando una relación significativa entre las variables y, concluyendo que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

Palabras clave: Actividades lúdicas, habilidades motrices básicas, juegos cooperativos y juegos modificados.

ABSTRACT

This study aimed to determine how playful activities are related to basic motor skills in primary school students of an educational institution in Piura, 2023. Regarding the methodology used, it was of a basic type, with a non-experimental design, a quantitative approach, and a descriptive-correlational level. On the other hand, the population consisted of 37 students from an educational institution in Piura, with a sample of 25 students. The survey was employed as the data collection technique, and the questionnaire was used as the instrument.

The results have shown that the variables playful activities and basic motor skills present a high positive correlation, with a Pearson correlation value of 0.910 and a p-value of 0.000 (for significance, values must be between 0.000 and 0.005). Therefore, in this case, the null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted, indicating a significant relationship between the variables. It concludes that playful activities are directly and significantly related to basic motor skills in primary school students of an educational institution in Piura, 2023.

Keywords: Playful activities, basic motor skills, cooperative games, and modified games.

I. INTRODUCCIÓN

Dentro del contexto global, las actividades lúdicas son recursos indispensables para alcanzar significatividad en lo que se aprende, insertadas en el aula favorecen un mayor conocimiento, organización y comprensión del cuerpo, mejoran la coordinación motriz, agilidad y flexibilidad del organismo; en consecuencia, fortalecen las diversas habilidades de los niños al aprender en espacios agradables, atractivos y naturales (Candela y Benavidez, 2020).

En este contexto, las actividades lúdicas al estar vinculadas al juego y a la recreación son utilizadas en el ámbito educativo para propiciar el aprendizaje de habilidades, entre las cuales resaltan las habilidades motrices, la cual, a su vez ofrecen la posibilidad de moverse de mejor forma, siendo más activos físicamente (Mucke et al., 2021). Así mismo, Cajamarca (2018) afirma que las acciones con carácter lúdico benefician de manera significativa a la motricidad fina, y resalta la importancia del juego. Es así que Martín et al. (2018) consideran el juego como actividad lúdica que desarrolla una gama de habilidades motrices como por ejemplo carrera, saltos, giros, desplazamientos, lanzamientos y recepciones.

Por su parte, a nivel nacional, en la investigación de Ñahui et al. (2022) concluyeron que un gran número de los jóvenes universitarios muestran un nivel de habilidades motrices básicas bastante bajo, es decir un nivel elemental que equivale al nivel en el que se encuentran niños de la edad intermedia del nivel inicial, en tanto que en la habilidad de patear, las mujeres se encuentran en nivel inicio, el mismo que equivale a tener las habilidades motrices de niños de 2 años, es por ello, que Gutierrez y Ruiz (2018) expresan su preocupación por la estimulación preescolar en los niños para adquirir habilidades útiles en etapas educativas más avanzadas. A ello, se suma parte de la realidad de la región Ayacucho, cuya mayoría de los docentes del nivel inicial no cuentan con capacitación en el uso y aplicación de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza (Mendoza, 2017).

Ahora bien, a nivel regional, según la investigación de Semino (2016) concluye que en el área motriz grueso los infantes de la edad 4 años pertenecientes a una institución educativa de carácter privado- Piura evidencian un nivel de logro alto en su mayoría; una cifra notable de los mismos alcanza un nivel medio; y una

mínima cantidad en un nivel bajo de coordinación, por lo que sugiere considerar una metodología que considere como de partida la lúdica para fortalecer la capacidad de equilibrio de los menores e incentivar la práctica deportiva y física, y concretamente en una escuela primaria localizada en la región Piura- 2023 según resultados de las actas oficiales de evaluación (2022) en los niveles inicial y primaria, se evidencia una cantidad considerable de la población estudiantil que han alcanzado nivel de desempeño, en proceso en las competencias se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interactúa a través de sus habilidades sociomotrices del área educación física contempladas en el Currículo Nacional de la Educación Básica [CNEB] de los niveles inicial y primaria, lo que significa que es necesario reconocer que existen deficiencias en el ámbito educativo, y que pese al incremento de horas en el área curricular, es necesario priorizar el desarrollo de habilidades y enfatizar el interés docente por realizar modificaciones relevantes en la metodología educativa, debido a la necesidad de una orientación educativa centrada en la actividad lúdica como elemento primordial donde el niño vivencie su corporalidad mediante actividades motivadoras.

En ese contexto, el estudio lleva por título: Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023, a su vez propone como problema general: ¿Cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023?, asimismo plantea como problemas específicos: a) ¿Cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023?, b) ¿Cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023, c) ¿Cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023?

En tal sentido la situación presentada justifica desde la perspectiva social, aportes relevantes sobre el campo lúdico y las habilidades motrices básicas, ya que las primeras constituyen un factor necesario e indispensable en el área curricular educación física puesto que los aprendices son el centro en el proceso de su aprendizaje al construir conocimientos y desarrollar habilidades que contribuyen al

aprendizaje significativo (Martínez, 2019); en lo referente a la justificación desde la perspectiva práctica, la investigación resulta fuente confiable para rescatar aportes de vital importancia para que los docentes fortalezcan sus conocimientos respecto a las actividades lúdicas a elegir según objetivos de aprendizaje contribuyendo a que los estudiantes los realicen de manera correcta y placentera (Pérez y Rosas, 2019), se fundamenta desde las bases teóricas, debido a que al incorporarse al sistema de información relacionada a las actividades lúdicas y habilidades motrices básicas permite actualizar investigaciones anteriores, así como difundir y contribuir a generar ambientes de interacción a partir de una metodología lúdica no sólo en la niñez sino también en los docentes conllevando a estimular y generar nuevas habilidades a partir del desarrollo motriz, y en el aspecto metodológico, porque los procedimientos seguidos en el presente estudio en cuanto a la técnica e instrumentos fueron diseñados por el autor adecuados a su realidad, lo que servirá para recopilar información relevante para este estudio, lo que permitirá conocer la realidad de la I.E. del tema tratado y además esto servirá para la discusión, conclusión de la investigación y también constituyen un insumo significativo para estudios posteriores en contextos y temas similares.

En consecuencia, se formula el objetivo general de la presente investigación: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023, asimismo se plantean los objetivos específicos: a) Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023, b) Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023, c) Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

Finalmente, se precisa como hipótesis general que, las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023; de igual modo se consideran como hipótesis específicas: a) Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas locomotrices en los

estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023; b) Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023; c) Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En la sección siguiente, se abordan los aspectos referentes a los antecedentes y fundamentos teóricos pertinentes a la investigación. En un primer momento, se presentan a los antecedentes internacionales que guardan relación con las variables de estudio. Así pues, Andino et al. (2022), en dicha investigación, cuyo objetivo fue aplicar un plan metodológico de actividades que contribuyan al fortalecimiento de habilidades locomotrices en alumnos en su tercer año de escolaridad primaria en Santo Domingo-Ecuador, el cual contó con un enfoque cuantitativo, método experimental, obtuvo como resultado que las actividades deportivas propuestas fueron adecuadas y favorables en cuanto al desarrollo motriz relacionado con la caminata, carrera y salto disminuyendo en su totalidad el indicador nada, sin embargo, en cuanto a las habilidades relacionadas a trepar y rolar se notaron mejoras limitadas requiriendo mayor ejercitación, concluyendo que la propuesta metodológica planteada mejoró de manera significativa las habilidades de caminar, correr y saltar, mientras que las habilidades de trepar y rolar demandan mayor actividad lúdica porque presentaron algunas dificultades. Lo antes descrito evidencia lo significativo que resultan los métodos y estrategias en las sesiones del área educación física desde una perspectiva procedimental y lúdica a partir de los primeros ciclos escolares.

En ese mismo sentido, Boza y Charchabal (2022) en su investigación que plasmó como objetivo proponer una malla de actividades con significado lúdico para elevar el nivel de motricidad básica de los estudiantes de sexto grado de un colegio en Guayaquil, cuya investigación descriptiva- correlacional, obtuvo como resultado que la propuesta de intervención fue satisfactoria teóricamente, siendo prioritaria su aplicación para la ejercitación de movimientos motrices básicos en los escolares, concluyendo que es pertinente su aplicabilidad para el desarrollo motor básico y que resulta primordial trabajarlo en otras áreas relacionadas a la educación física. Lo descrito muestra, la prioridad que tiene conocer la diversidad de actividades lúdicas para la mejora de actividades físicas de locomoción, estabilidad y manipulación.

Así mismo, Cedeño y Calle (2020), en su estudio de investigación con el

objetivo de determinar el grado de asociación entre los juegos individuales y colectivos y las destrezas de la población estudiantil entre 10 y 13 años de edad de básica superior, con un enfoque metodológico mixto, obtuvo como resultado que los juegos desarrollan habilidades y destrezas importantes e interfieren de variadas maneras en la enseñanza y aprendizaje, concluyendo que hay un impacto significativo al desarrollar actividades lúdicas individuales y colectivas en el despliegue de habilidades de los estudiantes; en dicho contexto es importante resaltar que lo lúdico desde un enfoque pedagógico, representa un recurso invaluable para potenciar las capacidades cognitivas y motrices.

Aunado a ello, Garrido (2020) en su trabajo de investigación que buscó conocer el grado de relación entre los escenarios lúdicos y el desenvolvimiento motriz de los niños de primer grado de primaria de la Unidad Educativa Academia Militar San Diego- Ecuador, que se basó en un enfoque mixto, con un diseño correlacional y ex post facto; obtuvo como resultado que la metodología lúdica para el despliegue de destrezas motoras en los escolares son fundamentales; ya que fortalecen el área motriz básico, así como los ritmos, movimientos y posturas a partir de la participación de los infantes en actividades como: juegos recreativos y tradicionales, rondas, mímica, gestos convencionales y espontáneos; concluyendo que la utilización de técnicas lúdicas constituye un recurso valioso en la construcción del aprendizaje de estudiantes de educación básica, debido a que favorecen el desarrollo motor en la escuela y hogar. Por lo que, se denota la importancia de la implementación de prácticas lúdicas con ambientes físicos adecuados que conlleven a un aprendizaje estimulante y a un avance notable en el desarrollo motriz de los aprendices.

Asimismo, Gutiérrez et al. (2022), en su artículo de investigación en el cual propuso técnicas de ludoterapia para tratar y rehabilitar las habilidades psicomotrices en niños del II ciclo de inicial con síndrome de Down, de metodología cualitativa, encontró como resultado que la ludoterapia desarrolla las habilidades de los niños, además que proporciona momentos de diversión, relajación y disfrute, concluyendo que la ludoterapia como alternativa terapéutica contribuye de manera positiva para estimular las habilidades motrices finas y gruesas de la población en estudio fortaleciendo su desarrollo; lo antes mencionado evidencia la importancia que tiene la lúdica como relajante motriz en la niñez afectada por trisomía 21, ya

que ellos también necesitan jugar para potencializar sus habilidades.

En un escenario similar, se presentan los aportes relacionados a los antecedentes investigativos nacionales respecto a las variables objeto de estudio; en tal sentido, se tiene que Bautista y Ochoa (2018) en su investigación orientada a comprobar el impacto del ejercicio lúdico en beneficio del área motriz fina en estudiantes de las dos primeras edades de la I.E.P Cyberkids- Ayacucho, cuya investigación fue cuantitativa, diseño pre experimental, alcanzó como resultado que la aplicabilidad de la ejercitación desde la lúdica tiene un impacto resaltante y fundamental en favor del área de destreza fina en el nivel preescolar en sus diversos aspectos; concluyendo que las actividades lúdicas constituyen una estrategia fundamental y benéfica para los preescolares al favorecer el desarrollo motor fino; lo cual evidencia, la necesidad de desarrollar movimientos específicos a través de la interacción e integración en espacios lúdicos.

De igual forma, Choquehuanca (2022), en su investigación orientada a conocer el impacto de la utilización de las destrezas motrices básicas para contribuir al ejercicio motor del patrón corporal en infantes de edad intermedia del II ciclo la Institución Educativa N° 314 Alto Mayo –Cusco, la cual contó con una metodología experimental, diseño pre- exploratorio, alcanzó como resultado, que la muestra en estudio en la prueba de inicio evidenció un avance bajo en el desarrollo de su esquema corporal reflejado en una media de 11.60, en tanto que, en la post- prueba se alcanzó 16.80 demostrando una notable mejora; concluyendo que, la utilización adecuada de los movimientos del cuerpo tiene una incidencia significativa en el fortalecimiento del patrón corporal de la muestra en estudio, alcanzando un avance homogéneo, pues se evidenció una variación de 7.83% entre el pre y post prueba. Esto denota que, el esquema corporal es fundamental para la adquisición de una motricidad adecuada, a partir de la interrelación con el entorno experimentando el movimiento y el juego.

Por su parte, Franco (2020) en su trabajo de investigación que consideró por objetivo conocer el impacto de una propuesta desde una perspectiva lúdica en el área motriz fina de los preescolares de 3 y 4 años en una institución educativa de La Troncal- Piura, bajo el método cuantitativo, diseño experimental, evidenció que a raíz de la ejecución de la propuesta, la capacidad para combinar la información visual con la ejecución de movimientos coordinados y controlados de

la mano mejoró alcanzando un nivel regular de 34.6% y un nivel alto de 65.4%, respecto a la coordinación facial, 38.5% se ubicó en un avance regular y 61.5% en un avance alto, mientras que en el aspecto gestual se logró una mejora del 50% en nivel regular y alto; así mismo en la habilidad psicomotriz se evidenció un aumento alcanzando 3.8% en desempeño moderado y 96.2% en rango alto, concluyendo que la propuesta con caracterización lúdica tiene efecto significativo en el desenvolvimiento motriz fino de los preescolares del nivel inicial; lo antes descrito evidencia que, la promoción de actividades que involucran el aspecto lúdico fomentan logros notables en la coordinación visomanual, visomotora y visopédica a partir del entretenimiento y satisfacción aportando a la coordinación general.

Por otro lado, el autor Gutiérrez (2019), en su investigación que consideró como objetivo dar a conocer el impacto de un proyecto de actividades lúdicas en la destreza motora gruesa de los estudiantes de una escuela primaria de Pucallpa, con metodología experimental, diseño cuasi experimental y en dichos resultados obtuvo que, en la prueba de inicio en lo referente a saltos, 77.4% de los estudiantes alcanzaron nivel bajo y 22.6% proceso; en tanto que, en la post prueba, 54.8% alcanzaron el nivel proceso, 32.3% logrado y 6.5% inicio, así mismo en la prueba desplazamiento corporal, 71% de los estudiantes calificaron en nivel inicio y 29% en proceso; en tanto que, en el post test, 61.3% se ubicaron en proceso, 22.6% en logrado y 16.1% en inicio. Así pues, se concluye que el diseño y ejecución de actividades lúdicas mediante talleres, es una estrategia didáctica eficiente a emplear por los docentes para incrementar un óptimo desarrollo motor grueso, principalmente en los años de escolaridad primaria; en consecuencia, constituye un referente valioso para el ejercicio lúdico y logro de habilidades motrices en la dimensión locomotriz.

Finalmente, Montes (2020), cuyo estudio buscó determinar el grado de avance de las capacidades coordinativas a través de actividades con carácter lúdico en estudiantes de las últimas edades del nivel inicial de la IEP Bartolomé Herrera- Los Olivos, contando con una metodología deductiva, tipo preexperimental, obtuvo como resultado la existencia de un nivel significativo y positivo de las capacidades coordinativas mediante actividades lúdicas en los estudiantes de las dos últimas edades del nivel inicial, concluyendo que las

capacidades de coordinación se desarrollan positivamente mediante actividades lúdicas de manera homogénea permitiendo el desarrollo adecuado de los estudiantes para poseer las mismas capacidades.; lo antes indicado evidencia el grado de influencia del aspecto lúdico en los cinco primeros años de vida para el desarrollo de habilidades coordinativas, esenciales en actividades cotidianas y deportivas.

A continuación, se precisan los fundamentos teóricos que sustentan la investigación, considerando en primer lugar la información que guarda relación con la variable actividades lúdicas, y en la cual se empezará refiriéndonos a la palabra actividad, pues según el Diccionario de la Real Academia Española (2019), la caracteriza como la aptitud para realizar acciones y entre sus sinónimos destacan las palabras movimiento y dinamismo, así mismo para Bautista y Ochoa (2018) es el conjunto de manifestaciones de la vida cotidiana: Tendencias, hábitos, voluntad. En lo concerniente a la lúdica, según los aportes de Candela y Benavides (2020) es una forma de vivir lo cotidiano, equivalente al sentimiento de placer y valoración de lo que se vivencia desde una perspectiva de satisfacción espiritual, mental o física, en tanto que, Bautista y Ochoa (2018) la considera como una actividad estrechamente ligada al ser humano, al constituirse como fuente de diversión y disfrute en su cotidianidad. En consecuencia, al referirnos a las actividades lúdicas, según Candela y Benavides (2020) se refieren a la forma más natural de ayudar a los estudiantes a integrarse en su entorno, facilitando su aprendizaje, sus relaciones con los demás y su comprensión de las normas y funcionamiento de la sociedad en la que viven.. De igual modo, Guzmán y Zambrano (2017), las definen como estrategias indispensables para el aprendizaje a partir del juego que conlleva a potenciar habilidades y destrezas en los estudiantes. Por otro lado, Pérez et al. (2022), consideran a las actividades lúdicas como eje primordial en el desarrollo de la motricidad de los escolares al relacionarse con el juego y la diversión favoreciendo las habilidades motrices básicas. Boza y Charchabal (2021) considera al juego como parte de las actividades lúdicas, el cual favorece un proceso de enseñanza centrado en el entretenimiento, emoción y comodidad, incentiva la práctica deportiva en los escolares y propicia el dominio de destrezas motrices relacionadas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, mientras que, Baquix (2014),

denota que la actividad lúdica y el juego en educación se asocian directamente, pues, permiten el éxito en el proceso de enseñar y aprender, propician un clima motivador y positivo, despiertan la imaginación de los estudiantes y ofrecen espacios propicios para jugar entre pares. También es necesario destacar el aporte de Gallardo (2018) que considera a los juegos como actividades lúdicas, interactivas y satisfactorias a practicarse en las diferentes etapas del desarrollo humano. Según Peñafiel y Aldas (2023), en el sector educación las actividades lúdicas constituyen un factor fundamental para contribuir al desarrollo personal del ser humano, por su característica educativa, divertida y placentera favoreciendo un entorno favorable y motivador para el estudiante. Aunado a ello Párraga et al. (2021) plantean que las actividades lúdicas se caracterizan por ser naturales y voluntarias, favorecer el trabajo en equipo, impulsar relaciones sanas y armoniosas, despertar la motivación constante; pues su aplicación adecuada contribuye significativamente al desarrollo físico y emocional de los estudiantes. Es así que Párraga et al. (2021); y Mera et al. (2022), consideran a las actividades lúdicas como un instrumento indispensable para desarrollar las habilidades motrices básicas. Así también, según el MINEDU (2019) las define como herramientas con carácter pedagógico que conllevan a los estudiantes a un aprendizaje con mayor significancia, efectividad y atractivo.

En relación a las dimensiones que sustentan la variable actividades lúdicas según el Ministerio de Educación (2019), se han considerado las siguientes: 1) Juegos cooperativos, 2) Juegos modificados.

La dimensión juegos cooperativos, según el Ministerio de Educación (2019) son aquellas actividades de carácter lúdico en las cuales no existe competencia, sino, unificación de esfuerzos para alcanzar metas compartidas, éstas favorecen aprendizajes a partir de la cooperación; fomenta el respeto de reglas vinculadas al compartir y normas de interacción; propician la participación de todos incluyendo a los menos hábiles; fortalecen el equilibrio social, cognitivo y personal; brindan un ambiente alegre y divertido y optimizan patrones motores esenciales como: caminar, cargar, lanzar, atrapar, trotar, entre otros.

Es preciso mencionar, que en lo referente a los juegos cooperativos se deben considerar las reglas de juego, que según Freidenberg (2022) determinan la claridad y la comprensión de las reglas establecidas para una actividad o juego;

miden el porcentaje de participantes que entienden y siguen correctamente las instrucciones. También se consideran las tácticas de juego que según Peñafiel y Aldas (2023) se refieren a la efectividad y la aplicación de estrategias diseñadas para alcanzar objetivos específicos dentro del juego. Respecto a los materiales enfatiza la disponibilidad, calidad y adecuación de los insumos necesarios para realizar la actividad (Peñafiel y Aldas, 2023). En lo relacionado al trabajo en equipo, de acuerdo con Freidenberg (2022) involucra la cooperación, coordinación y comunicación entre los miembros del equipo. Otro referente a considerar es el espacio o ambiente referido a la adecuación y optimización del entorno físico donde tiene lugar la actividad recreativa (Charchabal, 2021).

La dimensión juegos modificados, según el Ministerio de Educación (2019) son aquellas actividades lúdicas en las cuales se modifican las reglas y modalidad de juego para que resulten más divertidas, desarrollar nuevas destrezas o fomentar la creatividad, a su vez permiten la mejora de habilidades básicas de movimiento; este tipo de juegos combina el juego libre, el tradicional y el deportivo y son transformados según los fines educativos, necesidades y motivaciones de los escolares ajustando los espacios, el tiempo y los roles.

Así mismo, es indispensable destacar que según Pérez et, al., (2022) que al tratarse de actividades lúdicas se deben considerar las reglas de juego, que evalúan la claridad y comprensión de las reglas adaptadas para una actividad o juego modificado; pues se trata de medir el porcentaje de participantes que comprenden y siguen correctamente las reglas modificadas, mediante cuestionarios o evaluaciones. También Pérez et, al., (2022) hace hincapié en el uso de materiales caracterizados por la disponibilidad, calidad y adecuación para realizar juegos modificados; pues se trata de examinar el porcentaje de materiales en buen estado y disponibles al inicio de la actividad adaptada, para lo cual se puede emplear inventarios y revisiones periódicas.

Es indispensable también, referirnos a las tácticas de juego, las mismas que según Peñafiel y Aldas, (2023) miden la eficacia y la puesta en práctica de estrategias personalizadas y planificadas para alcanzar metas específicas dentro del juego modificado, pues resultan medibles mediante observación directa o análisis de resultados. Así también, los autores hacen referencia al trabajo en equipo, agregando que se centra en la cooperación, coordinación y comunicación

entre los miembros o integrantes durante los juegos modificados, el cual puede evaluarse mediante encuestas o el porcentaje de tareas completadas en colaboración. Por otro lado, también se enfatiza a la actitud positiva y deportiva, en la cual se ponen en evidencia los valores, principios y comportamientos éticos asociados a la práctica de juegos modificados como el respeto, la disciplina y la inclusión, éstos pueden evaluarse mediante encuestas y observación de comportamientos (Peñafield y Aldas, 2023).

Por otra parte, se precisa la fundamentación teórica que sustenta a la variable habilidades motrices básicas, para lo cual empezaremos por definir la palabra habilidad que según el Diccionario de la Real Academia Española (2019) es un término concebido como la aptitud y predisposición para algo, así como la elegancia y destreza que sirven de ornamento a la persona, mientras que para Castellar et al. (2015) es el grado de superación que va desde lo más simple a lo más complejo. Así mismo, Boza y Charchabal (2021) define a las habilidades motrices como los cimientos de la totalidad de los movimientos que resultan de gran utilidad para avanzar a otros niveles superiores de motricidad, como por ejemplo a los niveles de exigencia de las habilidades motrices básicas. En consecuencia, respecto a la definición de destrezas motrices esenciales, Peñafield y Aldas (2023), las consideran un sinnúmero de movimientos y acciones prioritarias de carácter motriz que conllevan a la satisfacción de necesidades cotidianas contribuyendo a un desempeño eficiente en el acontecer diario, en tanto que Andino et al. (2022) las define como las capacidades humanas que permiten realizar acciones motoras fundamentales que conllevan a actividades más complejas según el desarrollo evolutivo biológico. En tanto que, Ruiz (1987) precisa que son un conjunto de habilidades fundamentales para el desarrollo motor infantil. El aprendizaje de las habilidades motrices básicas sucede principalmente en el período escolar correspondiente al nivel primaria (6 a 12 años aprox.) vinculándose con el desarrollo de destrezas perceptivo- motoras (1 a 5 años aprox.) características de la formación preescolar y con las habilidades motrices específicas (12 a más años) de los niveles educativos superiores (Lapresa et al., 2005) En relación a las dimensiones que sustentan la variable habilidades motrices básicas según Ruiz (1987), se ha considerado las dimensiones siguientes: 1) Habilidades motrices básicas

locomotrices, 2) Habilidades motrices básicas no locomotrices y 3) Habilidades motrices básicas manipulativas.

La dimensión habilidades motrices básicas de locomoción implica destrezas de movimiento utilizando el cuerpo de manera total o parcial en el espacio, entre ellas destacan andar, correr, saltar y sus variaciones, galopar, reptar, nadar, deslizarse, gatear, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir (Ruiz, 1987.)

Para esta investigación se considera la definición de algunas habilidades de locomoción según Haywood y Getchell (2021) los cuales definen a la habilidad rodar como la acción de girar nuestro cuerpo sobre el suelo usando movimientos controlados, lo que nos permite cambiar de posición o desplazarnos, para ello es primordial una buena coordinación y control sobre nuestros movimientos. En cuanto a la habilidad trepar, es cuando nos movemos hacia arriba, hacia abajo o a lo largo de algo vertical, como un árbol o una pared, usando nuestras manos y pies para lo cual, se necesita tener fuerza, coordinación y equilibrio. Respecto a la habilidad saltar es cuando se impulsa el cuerpo hacia el aire, ya sea desde una posición quieta o mientras nos movemos, usando los músculos de nuestras piernas; ello implica diferentes formas de saltar, como saltos verticales y largos, además de otras modalidades. Así mismo, en relación a la habilidad caminar, es el movimiento básico de desplazarse sobre dos pies, donde una pierna se desplaza hacia el frente mientras la otra sostiene el peso corporal, seguido de un cambio de masa corporal a la pierna delantera y el avance de la otra pierna; y finalmente la habilidad correr entendida como una manera de moverse en la que un pie se impulsa hacia adelante mientras el otro se levanta del suelo y avanza permitiendo movimientos repetitivos continuos a una velocidad mayor que la de caminar.

La dimensión habilidades motrices básicas no locomotrices según Ruiz (1987) implican manejar y dominar el cuerpo sin movimiento en el espacio, entre ellas tenemos balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, traccionarse o colgarse, equilibrarse.

Para esta investigación se ha considerado la definición de algunas habilidades no locomotoras; pues según Cueva et al., (2024) levantar objetos es la capacidad de alzar un objeto desde el suelo o desde una superficie determinada utilizando la fuerza muscular; respecto a la habilidad girar, Castro (2023) afirma que

es el movimiento que permite cambiar la orientación del cuerpo o de una parte de él alrededor de un eje, necesario para la estabilidad y el equilibrio; en relación a la habilidad balancearse, es la acción que refleja la capacidad de mantenerse en equilibrio mientras se realiza un movimiento oscilante, ya sea hacia adelante y hacia atrás o hacia los lados (García y Fernández, 2020). En cuanto, a la habilidad traccionar objetos, se refiere a arrastrar o tirar un objeto hacia uno mismo, de manera particular en deportes y juegos que requieren fuerza y control (García y Fernández, 2020)

La dimensión habilidades motrices básicas manipulativas implican movimientos principalmente centrados en el manejo de objetos utilizando las extremidades superiores e inferiores para recepcionar o atrapar, lanzar, golpear, rodar, driblar (Ruiz, 1987).

Para esta investigación se considera la definición de algunas habilidades de manipulación, en cuanto a la habilidad atrapar objetos, menciona que se refiere a la potencialidad de recibir y controlar un objeto que se mueve, por ello requiere de la anticipación y destreza óculo- manual; respecto a la habilidad lanzar objetos; implica enviar un objeto hacia una dirección específica usando la potencia muscular de las extremidades superiores y el cuerpo; en tanto que, la habilidad driblar es la capacidad de controlar y mover un objeto, usualmente una pelota, mientras se camina o corre (Castro, 2023); así mismo, la habilidad golpear consiste en impactar un objeto, como una pelota, con una parte del cuerpo o con un implemento, como un bate o una raqueta (Cueva et al, 2024).

III. MÉTODO

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación.

Este estudio se enmarca dentro de la investigación básica, que según Esteban (2018), la define como fundamental para desarrollar la ciencia, caracterizada por la curiosidad, el interés por descubrir nuevos conocimientos y el gusto por la sabiduría.

Por otro lado, esta investigación se encuadra dentro del enfoque cuantitativo, que según Fernández et al. (2014) se caracteriza por los múltiples procesos que sigue de manera secuencial y emplear los datos recolectados para la validación de hipótesis a partir de la información numérica y análisis estadístico que conlleven a probar teorías y establecer pautas de comportamiento.

Finalmente, el estudio corresponde al nivel descriptivo correlacional, la misma que identificó el nivel de asociación no causal entre las variables actividades lúdicas y habilidades motrices básicas considerando la muestra y contexto seleccionados (Alvarado et al, 2017).

Diseño de investigación

El trabajo en mención está enmarcado en un diseño de investigación no experimental (Agudelo, 2008), dado que las variables serán medidas en la realidad, tal cual se presentan para posteriormente analizarlas.

Por otro lado, se consideró utilizar un corte transversal; pues según Rodríguez y Mendivelso (2018) se realizará una medición única de las variables en un periodo determinado de tiempo.

Finalmente, este trabajo incluye los aspectos del método hipotético deductivo que según Hernández (2008) se basa en un proceso que parte por el planteamiento de un fenómeno, luego enuncia hipótesis para explicarlo (inducción), deduce sus implicancias más resaltantes (deducción) y comprueba y/o refuta las mismas a partir de la experiencia (inducción).

3.2 Variables y operacionalización.

V1: Actividades lúdicas.

En lo referente, a la definición conceptual de la variable actividades lúdicas, el MINEDU (2018) las define como aquellas actividades con carácter pedagógico que permiten a los educandos un aprendizaje significativo, efectivo y al mismo tiempo divertido. En lo que concierne, a la definición operacional de la variable se hará uso de un cuestionario de tipo Likert abordando preguntas relacionadas a las dimensiones juegos cooperativos y juegos modificados. Respecto a los indicadores de esta variable, en la dimensión juegos cooperativos se consideró las reglas y tácticas de juego, materiales, trabajo en equipo y espacio o ambientes; para la dimensión juegos modificados se han determinado como indicadores las tácticas y reglas de juego, los materiales, la colaboración en equipo y, la disposición positiva y deportiva.

V2: Habilidades motrices básicas.

Respecto a la definición conceptual de la variable habilidades motrices básicas, Ruiz (1987) precisa que son un conjunto de habilidades fundamentales para el desarrollo motriz de los niños. Asimismo, en relación a su definición operacional se evaluaron las dimensiones de habilidades motrices básicas locomotrices, no locomotrices y manipulativas usando un cuestionario de escala Likert con cinco opciones.

En relación con los indicadores correspondientes a la variable previamente definida, en la dimensión movimientos básicos de locomoción se han tomado a las destrezas como rodar, trepar, saltar, caminar y correr; en la dimensión destrezas básicas no locomotoras se tiene a las acciones como levantar y traccionar objetos, balancearse y girar; mientras que en la dimensión de patrones motores de manipulación se ha tomado en consideración a las habilidades de lanzar y atrapar objetos, driblar y golpear.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

De acuerdo con Arias (2016), la población está compuesta por un grupo de sujetos o casos que se constituyen en el referente para determinar la muestra teniendo en consideración los objetivos de estudio. En consecuencia, en el presente trabajo está constituida por 37 estudiantes de la una I.E de la región Piura de 1º a 6º de primaria según la información del Sistema de Estadística de la Calidad Educativa [ESCALE] (MINEDU, 2023), asimismo se precisa que los estudiantes del 3º a 6º constituyen un total de 25 alumnos que son la muestra de estudio, no siendo necesario el cálculo mediante alguna fórmula.

Adicionalmente, respecto a los criterios de inclusión se considerará a los niños y niñas que cursan del tercer hasta el sexto grado de primaria de la I.E que cuenten con matrícula en situación definitiva en el presente año con la finalidad de evidenciar resultados fidedignos y válidos.

En lo que respecta a los criterios de exclusión, no serán considerados los escolares del III ciclo del nivel primario de la I.E debido a que presentan dificultades de lectura; ello para evitar alteraciones o modificaciones en los resultados.

Muestreo

Se consideró un muestreo no probabilístico por conveniencia del autor, debido al tamaño reducido de la población, por lo tanto, la muestra para este caso será de 25 estudiantes.

Unidad de análisis

Hernández y Mendoza (2018) indica que la unidad de análisis es básicamente a quién o a qué vamos a estudiar y de dónde obtendremos nuestros datos, puede ser una persona o un grupo de las mismas, objetos, periodos de tiempo o cualquier otra cosa que nos interese. Para este estudio se considera unidad de análisis a una IE de la región Piura.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica utilizada en la investigación fue la encuesta, ya que se

caracteriza por ser adecuada hacia el estudio de hechos o características que las personas muestren predisposición a informar (Sánchez y Murillo, 2021)

Instrumentos

Como instrumento para recoger la información objeto de estudio se consideró al cuestionario, que según Álvarez (2011) es un formato para resolverlo de forma escrita bajo la responsabilidad de los propios sujetos de la investigación facilitando el análisis de datos. Seguidamente, se especifican las fichas técnicas para cada una de las variables:

Ficha técnica del instrumento 1:

Nombre: Cuestionario de actividades lúdicas.

Autor: Mirtha Analí Vicente Manchay.

Dimensiones: Juegos cooperativos y, modificados.

Ficha técnica del instrumento 2:

Nombre: Cuestionario de habilidades motrices básicas.

Autor: Mirtha Analí Vicente Manchay.

Dimensiones: Habilidades motrices básicas locomotrices, no locomotoras y, manipulativas.

Validez

La validez de los instrumentos a aplicar conlleva a medir el grado en que los ítems que los componen miden con certeza la información que se está recopilando (Bernal, 2016).

Con el fin de verificar la validez de las preguntas en los instrumentos, estas fueron evaluadas por tres profesionales usando el formato estandarizado de la Universidad César Vallejo. Los expertos revisores incluyeron a Mg. Jenny Elizabeth Rojas Herrera, especializada en gestión educativa, Mg. Oscar Fernando García Melendres, quien también tiene especialización en gestión educativa. y Mg. Víctor Hugo Manzanares Peña, experto en docencia universitaria, obteniendo el resultado de alto nivel en la calificación de los indicadores; las validaciones de los expertos

referidos se han anexado como parte de los documentos complementarios de la investigación.

Debe destacarse que, los tres expertos seleccionados para validar los instrumentos ejercen actualmente la docencia y cuentan con una amplia trayectoria laboral, además de desempeñar cargos directivos en sus respectivas II.EE.

Confiabilidad

La confiabilidad implica la consistencia del instrumento y requiere de una prueba piloto para comprobar su aplicabilidad y verificar la congruencia de las respuestas en unidades de estudio determinadas con antelación (Blanco, 2000).

Para evaluar la fiabilidad de los instrumentos, se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach, los resultados mostraron un valor de 0,924 para la variable actividades lúdicas, interpretado como excelente, y un valor de 0,868 para la variable habilidades motrices básicas, que se considera bueno. Ambos instrumentos han demostrado ser muy confiables, ya que han pasado la prueba con resultados satisfactorios.

3.5 Procedimiento

En cuanto a los procedimientos a seguir en el estudio presentado tienen como referente de inicio la aprobación del trabajo académico previo visto bueno favorable del asesor, seguidamente se recopila la información considerando la muestra correspondiente, a partir del proceso de validación y confiabilidad de los expertos.

El siguiente paso es realizar el análisis inferencial de los datos, a partir del coeficiente correlativo de Pearson para establecer la intensidad de asociación entre las dos variables. Seguidamente se discuten los resultados, considerando los aportes de los antecedentes de la investigación relacionados a las variables de estudio conllevando a determinar el nivel de concordancia.

Por último, se consideran las conclusiones y recomendaciones del trabajo concluyendo con la elaboración del informe final del trabajo académico a ser evaluado por un docente asesor y sustentado ante un jurado que asigne la UCV.

3.6 Método de análisis de datos

En lo referente al análisis estadístico de datos se realizó con el software SPSS v24.0, agrupando las preguntas de ambos instrumentos según las dimensiones e indicadores de las variables actividades lúdicas y habilidades motrices básicas, también se precisa que los valores obtenidos se organizaron en tablas de frecuencia y se realizó la contrastación de hipótesis mediante los resultados de Pearson

También, se precisa que previo al análisis de datos no resultó posible aplicar la prueba piloto, dado que la muestra fue un grupo reducido de escolares para la recopilación de datos de los cuestionarios tipo Likert con cinco escalas: (1) Nunca, (2) Casi nunca, (3) A veces, (4) Casi Siempre, (5) Siempre.

3.7 Aspectos éticos

En relación a los aspectos éticos considerados en el estudio, respecto a los instrumentos de recojo de información se caracterizan por la rigurosidad científica al ser validados por expertos en lo referente a la confiabilidad y validez, así mismo se ha tenido en cuenta la veracidad y análisis minucioso en la aplicabilidad de los instrumentos, procesamiento de datos obtenidos, contrastación y validación de hipótesis, discusión de resultados, conclusiones y recomendaciones que en consecuencia, constituirán una gama de conocimientos para ser abordados en investigaciones posteriores relacionadas a las variables de estudio.

Finalmente, agregar que el presente estudio guarda relación con las líneas investigativas vigentes de la Universidad César Vallejo, que viabilizan el proceso correspondiente para la obtención de la Segunda Especialidad en Educación Física y Deporte.

IV. RESULTADOS

Este capítulo presenta los resultados en dos secciones. La primera sección ofrece un análisis descriptivo en consonancia con los objetivos definidos al principio del estudio. La segunda parte está centrada en los resultados de carácter inferencial y la comprobación de hipótesis. En tal contexto, es relevante mencionar que se ha utilizado el coeficiente correlacional de Pearson, apoyado en los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, dada la muestra reducida de menos de 50 unidades. A continuación, se detalla esta información junto con otros aspectos relevantes:

Ho. La variable en sus valores basada en la población tiene distribución normal

H1. La variable en sus valores basada en la población es distinta la distribución normal.

1 indica una correlación positiva perfecta.

-1 indica una correlación negativa perfecta.

0 indica ninguna correlación.

Tabla 1

Prueba de normalidad por Shapiro- Wilk de las variables en estudio.

Variable	Estadístico	gl.	Significancia
Actividades lúdicas	,729	4	,004
Habilidades motrices básicas	,665	8	,001

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS V.24.

Los resultados del estudio revelan valores de significancia (p) de 0.004 y 0.001 para las dos variables analizadas. Estos valores permiten descartar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Esto indica que las variables no se distribuyen de manera normal. Por lo tanto, se decidió emplear el coeficiente de correlación de Pearson, que es adecuado para realizar un análisis descriptivo correlacional y presentar los resultados inferenciales.

Resultados descriptivos

Respecto al objetivo general

Con base en el objetivo general de este estudio, que es determinar la relación entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en los escolares de primaria en una I.E del ámbito de Piura, 2023; a continuación, se muestran las tablas con sus respectivas frecuencias, correspondientes a las variables estudiadas. Esto permitirá la interpretación de los resultados descriptivos en línea con el objetivo establecido.

Tabla 2.

Frecuencia de la variable actividades lúdicas en los estudiantes de una IE- Piura.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	1	4,0	4,0	4,0
	A veces	4	16,0	16,0	20,0
	Casi siempre	6	24,0	24,0	44,0
	Siempre	14	56,0	56,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS V.24

La tabla anterior muestra resultados relacionados con el objetivo principal, que permiten visualizar en cuanto a las actividades lúdicas, un 56 % de los estudiantes las realizan siempre, un 24% casi siempre, en tanto que un 16% las realizan a veces y 4% casi nunca; por consiguiente, la mayoría de estudiantes realizan actividades lúdicas.

Tabla 3.

Frecuencia de la dimensión juegos cooperativos de la variable actividades lúdicas en los estudiantes de una IE- Piura.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	1	4,0	4,0	4,0
	A veces	4	16,0	16,0	20,0
	Casi siempre	5	20,0	20,0	40,0
	Siempre	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS V.24

La tabla de resultados evidencia que un 60% de los estudiantes participan siempre de la realización de juegos cooperativos, un 20% casi siempre, un 16% los realiza a veces, en tanto que un 4% casi nunca; en consecuencia, la mayoría de estudiantes realizan juegos cooperativos.

Tabla 4.

Frecuencia de la dimensión juegos modificados de la variable actividades lúdicas en los estudiantes de una IE- Piura.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	4	16,0	16,0	16,0
	Casi siempre	7	28,0	28,0	44,0
	Siempre	14	56,0	56,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS V.24

La tabla de datos evidencia que un 56% de los estudiantes participan siempre de la realización de juegos modificados, un 28% casi siempre y un 16% los realiza a veces; en consecuencia, la mayoría de estudiantes realizan juegos modificados.

Tabla 5.

Frecuencia de la variable habilidades motrices básicas en los estudiantes de una IE- Piura.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	4,0	4,0	4,0
	Casi nunca	2	8,0	8,0	12,0
	A veces	4	16,0	16,0	28,0
	Casi siempre	8	32,0	32,0	60,0
	Siempre	10	40,0	40,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS V.24

La tabla de resultados que un 40% de los estudiantes desarrollan siempre sus habilidades motrices básicas, un 32 % las desarrollan casi siempre, un 16% a veces, mientras que un 8% casi nunca y 4% nunca, por lo consiguiente una cantidad considerable de estudiantes desarrollan sus patrones motores básicos.

Tabla 6.

Frecuencia de la dimensión habilidades motrices básicas de locomoción en los estudiantes de una IE- Piura.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	4,0	4,0	4,0
	Casi nunca	2	8,0	8,0	12,0
	A veces	4	16,0	16,0	28,0
	Casi siempre	6	24,0	24,0	52,0
	Siempre	12	48,0	48,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS V.24

La tabla de datos evidencia que un 48% de los estudiantes desarrollan siempre sus habilidades motrices básicas locomotrices, un 24% las desarrollan casi siempre, un 16% a veces, mientras que un 8% casi nunca y 4% nunca, en consecuencia, una cantidad considerable de estudiantes desarrollan sus habilidades básicas motrices locomotrices.

Tabla 7.

Frecuencia de la dimensión habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de una IE- Piura.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	3	12,0	12,0	12,0
	Casi siempre	9	36,0	36,0	48,0
	Siempre	13	52,0	52,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS V.24

La tabla de información muestra que un 52% de los estudiantes desarrollan siempre sus habilidades motrices básicas no locomotrices, un 36% las desarrollan casi siempre y un 12% a veces, por lo consiguiente, la mayoría de estudiantes desarrollan sus habilidades básicas motrices no locomotrices.

Tabla 8.

Frecuencia de la dimensión habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de una IE- Piura.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	4,0	4,0	4,0
	Casi nunca	3	12,0	12,0	16,0
	A veces	5	20,0	20,0	36,0
	Casi siempre	9	36,0	36,0	72,0
	Siempre	7	28,0	28,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS V.24

La tabla presentada revela como resultados que un 28% de los estudiantes desarrollan siempre sus habilidades motrices básicas manipulativas, un 36% las desarrollan casi siempre, un 20% a veces, un 12% casi nunca y un 4% nunca; por lo consiguiente, la mayoría de estudiantes desarrollan sus habilidades básicas motrices manipulativas.

Resultados inferenciales

En este apartado se presenta el análisis estadístico empleado para evaluar las hipótesis planteadas en el marco de esta investigación. Para ello, se ha empleado el coeficiente de correlación de Pearson, el cual nos permite determinar la significancia estadística de cada hipótesis y, posteriormente, el grado de asociación entre una y otra variable en estudio.

Contrastación de hipótesis principal

En el desarrollo del estudio, se ha formulado el siguiente objetivo principal: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023; en este contexto, es importante contrastar la hipótesis global, tomando en cuenta las siguientes premisas:

Ho. Las actividades lúdicas no se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

H1: Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

Tabla 9.

Correlación de Pearson entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas.

		Actividades lúdicas	Habilidades motrices básicas
Actividades lúdicas	Correlación de Pearson	1	,910**
	Sig. (bilateral)		,000
	N°	25	25
Habilidades motrices básicas	Correlación de Pearson	,910**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N°	25	25

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS. V.24

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

La tabla que compila los datos anteriores muestra los resultados de la correlación de Pearson, con un valor positivo notable de ,910 y un valor de significancia de ,000; que está por debajo del umbral de ,005. Esto conduce al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alternativa, demostrando una relación significativa y positiva entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria en una escuela de Piura, 2023.

Se exponen a continuación los resultados detallados de las pruebas de hipótesis realizadas; el análisis se centró en la relación entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas, explorando cómo las distintas dimensiones de la segunda variable se vinculan con la primera, teniendo como fin determinar el grado de correlación entre ambas variables y, en consecuencia, elaborar conclusiones y recomendaciones fundamentadas.

Contrastación de la primera hipótesis específica.

En el desarrollo de este estudio, se ha fijado el siguiente primer objetivo específico: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023; por lo tanto, es esencial llevar a cabo la contrastación de la primera hipótesis específica, que vincula las actividades lúdicas con las habilidades motrices básicas locomotrices, en base a las premisas siguientes:

Ho. Las actividades lúdicas no se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

H1: Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

Tabla 10.

Correlación de Pearson entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas locomotrices.

		Actividades lúdicas	Habilidades motrices básicas locomotrices
Actividades lúdicas	Correlación de Pearson	,000	,935**
	Sig. (bilateral)		,000
	N°	25	25
Habilidades motrices básicas locomotrices	Correlación de Pearson	,935**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N°	25	25

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS. V.24

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

La tabla descrita previamente ilustra los resultados de la correlación de

Pearson, que es de ,935; indicando una relación positiva y alta. El valor de significancia, que es de ,000 y menor que ,005; confirma que las actividades lúdicas están significativamente y directamente relacionadas con las habilidades motrices básicas locomotoras en los estudiantes de primaria de una IE-Piura, 2023.

Contrastación de la segunda hipótesis específica.

En relación con el enfoque de este estudio, el segundo objetivo específico es: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023; por lo tanto, es esencial llevar a cabo la prueba de la segunda hipótesis específica, que examina la relación entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas no locomotrices, a partir de las premisas:

Ho. Las actividades lúdicas no se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura-2023

H1: Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura-2023

Tabla 11.

Correlación de Pearson entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas no locomotrices

		Actividades lúdicas	Habilidades motrices básicas no locomotrices.
Actividades lúdicas	Correlación de Pearson	1	,904**
	Sig. (bilateral)		,000
	N°	25	25
Habilidades motrices básicas no locomotrices.	Correlación de Pearson	,904**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N°	25	25

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS. V.24

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

Los resultados expuestos en la tabla anterior, calculados con el coeficiente

de correlación de Pearson, muestran un valor de ,904; lo que refleja una correlación alta y positiva, el valor de significancia es ,000; inferior al umbral de ,005. Esto indica que existe una relación directa y significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

Contrastación de la tercera hipótesis específica.

El tercer objetivo específico de esta investigación es: Determinar de qué manera las actividades lúdicas se asocian con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de una IE- Piura, 2023. En este marco, es importante llevar a cabo la verificación de la tercera hipótesis específica, que investiga la relación entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas manipulativas, en consideración a las premisas:

Ho. Las actividades lúdicas no se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

H1: Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

Tabla 12.

Correlación de Pearson entre actividades lúdicas y habilidades motrices básicas manipulativas

		Actividades lúdicas	Habilidades motrices básicas manipulativas
Actividades lúdicas	Correlación de Pearson	1	,905**
	Sig. (bilateral)		,000
	N°	25	25
Habilidades motrices básicas manipulativas	Correlación de Pearson	,905**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N°	25	25

Nota. Resultados determinados mediante el SPSS. V.24

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

Los resultados presentados en la tabla anterior revelan una alta y positiva correlación de Pearson, con un valor de ,905. El valor de significancia bilateral es de ,000; que está dentro del rango aceptable (entre 0.000 y 0.005); por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que implica que las actividades lúdicas tienen una relación directa y significativa con las habilidades motrices básicas manipulativas. en los estudiantes de primaria de IE-Piura, 2023.

V. DISCUSIÓN

En este capítulo, se procede a discutir los hallazgos obtenidos tras presentar los resultados del estudio. Esta discusión se inicia con el objetivo general: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una institución educativa en la región Piura durante el 2023.

En ese escenario, tras procesar y comparar los resultados con el análisis inferencial, mostraron que las actividades lúdicas se correlacionan de manera directa y significativa con las destrezas motoras fundamentales en los estudiantes de primaria de una IE Piura; puesto que, el p valor es de ,000 y la correlación significativa de ,910.

Estos resultados respaldan lo señalado por Franco (2020) quién en su estudio reveló que la coordinación viso manual mejoró alcanzando un nivel regular de 34.6% y un nivel alto de 65.4%, respecto a la coordinación facial, 38.5% se ubicó en un avance regular y 61.5% en un avance alto, mientras que en el aspecto gestual se logró una mejora del 50% en nivel regular y alto; así mismo en la habilidad psicomotriz se evidenció un aumento alcanzando 3.8% un nivel medio y 96.2% en un porcentaje alto, concluyendo que la propuesta con caracterización lúdica tiene efecto significativo en el desenvolvimiento motriz fino de los preescolares del nivel inicial. Estos hallazgos se relacionan con los resultados del objetivo general, en los cuales se pone en evidencia que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023; cuya correlación es altamente significativa; es decir ,910 y un p valor de ,000.

De igual manera son concordantes con Gutiérrez (2019), en cuyos resultados obtuvo que, en la prueba de inicio en lo referente a saltos, 77.4% de los estudiantes alcanzaron nivel bajo y 22.6% proceso; en tanto que, en la post prueba, 54.8% alcanzaron el nivel proceso, 32.3% logrado y 6.5% inicio, así mismo en la prueba desplazamiento corporal, 71% de los estudiantes calificaron en nivel inicio y 29% en proceso; en tanto que, en el post test, 61.3% se ubicaron en proceso, 22.6% en logrado y 16.1% en inicio. Así pues, se concluye que el diseño y ejecución de actividades lúdicas mediante talleres, es una estrategia didáctica eficiente a

emplear por los docentes para incrementar un óptimo desarrollo motor grueso, principalmente en los años de escolaridad primaria; estos resultados se relacionan con el objetivo específico primero que determina que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las destrezas motoras locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura evidenciados en los resultados estadísticos de ,935 y un p valor de ,000; en consecuencia, las actividades lúdicas se asocian de manera positiva y alta con los patrones de movimiento básicos de locomoción en la muestra de estudio.

Por su parte, Andino et al. (2022), en su investigación concluyó que las habilidades de caminar, correr y saltar demandan de menor actividad lúdica, mientras que las habilidades de trepar y rolar demandan de una mayor actividad porque la muestra en estudio presentó algunas dificultades. Estos resultados se relacionan con el objetivo específico segundo que considera que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motoras esenciales no locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E- Piura, 2023; cuya correlación resultó positiva y alta de ,904 y un p valor de ,000; lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Por su lado, Cedeño y Calle (2020), en su investigación concluyeron que hay un impacto significativo al desarrollar actividades lúdicas individuales y colectivas en el despliegue de habilidades de los estudiantes; lo que se vincula con el objetivo específico tercero que considera que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motoras esenciales de manipulación en los escolares de primaria de una IE- Piura-, 2023 en cuyos resultados estadísticos mediante el coeficiente correlacional de Pearson se encontró un grado de asociación positivo y alto de ,905 y p valor de ,000.

VI. CONCLUSIONES

- Primera : Se determinó que existe una relación positiva y significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023, evidenciada en los resultados de la correlación de Pearson equivalente a ,910.
- Segunda : Se evidenció una correlación muy fuerte y positiva entre las actividades lúdicas y los patrones básicos locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023 mediante un coeficiente correlativo de ,935.
- Tercera : Se determinó un grado de asociación muy fuerte y positivo entre las actividades lúdicas y las destrezas básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE-Piura, 2023 reflejados en una correlación de Pearson de ,904.
- Cuarta : Se observó que las actividades lúdicas muestran una relación altamente positiva y consistente con las destrezas básicas de manipulación en los estudiantes de primaria de una IE-Piura, 2023 a través de una correlación de Pearson de ,905.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera: Se recomienda a partir de la correlación significativa y alta determinada en el objetivo general de esta investigación, integrar una metodología lúdica en la labor educativa, en específico en las actividades del área educación física vinculando actividades como carreras, saltos, desplazamientos, giros y manipulaciones que resulten efectivas y agradables para los estudiantes.
- Segunda: Se sugiere incorporar en los planes educativos diversos juegos y actividades recreativas que incluyan movimientos locomotores como correr, saltar y trepar; con la finalidad de mantener el entusiasmo de los estudiantes, y en consecuencia contribuir al desarrollo de una amplia gama de habilidades motrices.
- Tercera: Se recomienda incentivar a los estudiantes a crear sus propios juegos y actividades que involucren movimientos no locomotores como levantar y traccionar objetos, girar, balancearse; direccionados a fomentar la creatividad, destrezas interpersonales y emocionales; y fortalecer las aptitudes motrices básicas.
- Cuarta: Se sugiere promover el uso de juegos diversos en las sesiones de educación física que involucren habilidades como lanzar, atrapar, golpear y driblar objetos ofertando una variedad de materiales que faciliten su exploración y juego libre, así como la precisión en los movimientos.

REFERENCIAS

- Agudelo, G., Aignerren, M. y Ruiz, J. (2008). Diseños de investigación experimental y no-experimental. [Universidad de Antioquía]. Centro de estudios de opinión.
- Alvarado, S., Ramos, E. y Llapa, M. (2017, 18 de mayo). Investigación descriptiva correlacional [Presentación de diapositivas]. https://www.academia.edu/33658533/investigacion_descriptiva_correlacional
- Álvarez, C. (2008). La etnografía como modelo de investigación en educación. *Gazeta de Antropología*, 24(1).
<http://hdl.handle.net/10481/6998>
- Andino, R., Caiza, A., Chela, O. y Mestre, U. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Revista Científica Multidisciplinar Ciencia Latina* 6(3), 3370-3387. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Arana, J., Carazo, J. y Lapresa, D. (2005). Pautas para la adecuación de contenidos al desarrollo psicomotor de prebenjamines y benjamines. Universidad de la Rioja. Reproziur S.A. ISBN: 84-9687-05-9.
- Arias, J., Villasís, M., Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*. 63 (2), 201-206, ISSN: 0002-5151.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Baquiáx, C. (2014). Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego. [Tesis de pregrado, Universidad Rafael Landívar].
[https://doczz.net/doc/1300350/implementaci%C3%B3n-de-actividades lúdicas a través del baúl del juego](https://doczz.net/doc/1300350/implementaci%C3%B3n-de-actividades-l%C3%BDicas-a-trav%C3%A9s-del-ba%C3%BDl-del-juego)
- Bautista, B. y Ochoa, M. (2018). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P Cyberkids, Ayacucho, 2018*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/28838>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la Investigación*. Cuarta edición, Pearson educación, Colombia 2016, ISBN 978-958-699-309- 8.

https://www.academia.edu/44228601/Metodologia_De_La_Investigaci%C3%B3n_Bernal_4ta_edicion

Blanco, N. (2000). Instrumentos de Recolección de Datos Primarios. Entrevistas, cuestionarios y Escala Lickert. [Universidad del Zulia]. Colección Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Ediciones de la Dirección de Cultura.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6436312>

Boza, J. y Charchabal, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Revista Ciencia y Deporte, Vol. 7. (N° 2) Año 2022*. ISSN: 2223-1773.

<https://doi.org/10.34982/2223.1773.2022.V7.No2.004>

Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales Rehuso, 5(3), 78-86*.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Castellar, G., González, S., y Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cartagena]. <http://dx.doi.org/10.57799/11227/8820>

Castro, E. (2023). *Las habilidades motrices básicas en el aprendizaje de la habilidad de la carrera en escolares de educación general básica media*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional UTA.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9257845.pdf>

Cedeño, E. y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales Rehuso 5(2), 77-93*.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>

Choquehuanca, J. (2022). *Habilidades motrices básicas para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°314 Alto Mayo, Distrito de Wayopata de la Provincia la Convención, Región Cusco, 2017*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]

<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2510>

- Cueva, J., Bayas, J. y Ávila, C. (2024). Las habilidades motrices básicas en la Educación Física en la infancia. *Polo del Conocimiento*, 9(5), 192-214. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7108>
- Esteban, N. (2018). Tipos de investigación. Editorial: Universidad Santo Domingo de Guzmán. <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Franco, D. (2020). *Programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas en niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa de La Troncal, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/47913>
- Gallardo, J y Gallardo, P. (2018). "Teorías Del Juego Como Recurso Educativo." *Innovagogía*. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/>
- Garrido, M. (2020). *Entorno escolar lúdico en el desarrollo motor de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Academia Militar San Diego en el año lectivo 2019-2020*. [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador] <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/26123>
- García, P. y Fernández, N. (2020). La competencia de habilidades motrices en el nivel inicial. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 141, 21-32. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/3\).141.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/3).141.03)
- Gutiérrez, J. (2021). *Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes del tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 64668, La Perla, Pucallpa, 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Ucayali]. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/5026>
- Guzmán, D., y Zambrano, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona y distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo lectivo 2016-2017*. [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil].
- Haywood, K. y Getchell, N. (2021). *Life span motor development*. (9ª.ed.). Human kinetics.
- Hernández, A. (2008). *El método hipotético deductivo como legado del positismo*

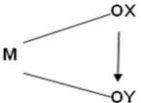
- lógico y el racionalismo crítico: su influencia en la economía*. Revista de ciencias económicas 26(2) 183-195. ISSN: 0252-952. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29341>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006) Metodología de la investigación. Cuarta edición. México: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) Metodología de la investigación. Sexta edición. México: McGraw-Hill. <https://drive.google.com/file/d/1Fjufmi0oGY4Zs8EajFiAJYNT2qoecH4k/view>
- Lifeder. (2022, 22 de marzo). *Habilidades motrices básicas*. <https://www.lifeder.com/habilidades-motrices-basicas/>. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=379875>
- Mera, E., Armijos, J., y Luarte, C. (2022). *Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas en varones escolares de la ciudad de Valdivia*. Retos N° 43, 719-727. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8062591>
- Ministerio de Educación (2015). Guía lúdica y de apertura a la educación formal: guía de actividades lúdicas con uso de kits para atender emergencias. Segunda edición. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/5057>
- Ministerio de Educación (2019). El juego escolar, la sociomotricidad y la pedagogía de los valores. <https://es.scribd.com/document/422300980/>
- Montes, J. (2020). *El desarrollo de las capacidades de coordinación por medio de actividades lúdicas en estudiantes de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Bartolomé Herrera del distrito de Los Olivos en el año 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/14818>
- Pallasá, M. (2014). *El aprendizaje y la transferencia de las habilidades motrices en las etapas de educación infantil y primaria*. [Tesis doctoral, Universidad de Oviedo]. <http://hdl.handle.net/10651/29114>
- Párraga, N., Vera, F., Mendoza, A., Bazurto, N., y Barcia, M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(1), 903-919. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>

- Peñafiel, J. y Aldas, H. (2023). Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en la Educación Física escolar. *Revista Conrado* 19(92), 305-312.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3035>
- Pérez, H., Simoni, C., Fuentes, M., y Castillo, A. (2022). *Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México*. Retos, 44, 1141-1146. <https://repositorio.udla.cl/xmlui/handle/udla/994>
- Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española* (edición del tricentenario). <https://dle.rae.es/>
- Ruiz, L. (1987). Desarrollo motor y actividades físicas. Madrid. Gymnos.
- Rodríguez, M. y Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista Médica* 21(3), 141-146.
<http://dx.doi.org/10.26852/01234250.20>
- Sánchez, A. y Murillo A. (2021). *Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa*. Revista Debates por la Historia. 9(2), 147-181 ISSN-e: 2594-2956.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo= 8039697>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO: Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura.			AUTOR: Mirtha Analí Vicente Manchay.				
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1: Actividades lúdicas				
¿Cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023?	Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023	Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
	Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específica	Juegos cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reglas de juego. ▪ Tácticas de juego. ▪ Materiales ▪ Trabajo en equipo. ▪ Espacio o ambientes. 	1 2 3 4 5	Ordinal: Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
Juegos modificados				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reglas de juego. ▪ Materiales. ▪ Tácticas de juego. ▪ Trabajo en equipo. ▪ Actitud positiva y deportiva. 	6 7 8 9 10		
			Variable 2: Habilidades motrices básicas.				
¿Cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023?,	Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura-2023	Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
	¿Cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023?	Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE-Piura, 2023.	Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.	Habilidades motrices básicas locomotrices	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rodar. ▪ Trepar. ▪ Saltar. ▪ Caminar ▪ Correr. 	1 2 3 4 5	Ordinal: Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
Habilidades motrices básicas no locomotrices				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Levantar objetos. ▪ Girar. ▪ Balancearse. ▪ Traccionar objetos. 	6 7 8 9		
¿Cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas manipulativas de los estudiantes en los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023?	Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura-2023	Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una I.E- Piura, 2023.	Habilidades motrices básicas manipulativas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atrapar objetos. ▪ Lanzar objetos. ▪ Golpear. ▪ Driblar. 	10 11 12 13		

Diseño de investigación:	Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:	Método de análisis de datos:
<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básico. Método: Hipotético-deductivo. Diseño: No experimental, transversal Nivel: Descriptivo correlacional</p> <p>Donde: M: Muestra OX: Valor de la variable uno: Actividades lúdicas. Oy: Valor de la variable dos: Habilidades motrices básicas. ↓: Correlación</p>  <pre> graph TD M --- OX M --- OY OX --> OY </pre>	<p>Población: 37 estudiantes de primaria de una I.E. Piura</p> <p>Muestra: 25 estudiantes del 3° al 6° grado de una I.E. Piura.</p> <p>Muestreo: No probabilístico, por conveniencia.</p>	<p>Variable 1: Actividades lúdicas Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Autoría: Mirtha Analí Vicente Manchay.</p> <p>Variable 2: Habilidades motrices básicas. Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Autoría: : Mirtha Analí Vicente Manchay.</p>	<p>Estadística descriptiva: Los datos se agruparán en niveles de acuerdo con los rangos establecidos, los resultados se presentarán en tablas de frecuencias.</p> <p>Estadística inferencial: Se usará el Coeficiente de Correlación de Spearman</p>

Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables.

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Variable 1 Actividades lúdicas	El MINEDU (2019) define como aquellas actividades con carácter pedagógico que permiten a los educandos un aprendizaje significativo, efectivo y al mismo tiempo divertido.	La variable las actividades lúdicas será evaluada mediante un cuestionario de tipo Likert con cuatro escalas.	Juegos cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas de juego. • Tácticas de juego. • Materiales • Trabajo en equipo. • Espacio o ambientes. 	Ordinal
				<ul style="list-style-type: none"> • Reglas de juego. • Tácticas de juego. • Materiales • Trabajo en equipo. • Actitud positiva y deportiva. 	Ordinal
Variable 2 Habilidades motrices básicas	Ruiz (1987) precisa que son un conjunto de habilidades fundamentales para el desarrollo motriz de los niños.	La variable habilidades motrices básicas o será evaluada mediante a través de un cuestionario de tipo Likert con cuatro escalas y se considerarán las dimensiones habilidades motrices básicas locomotrices, habilidades motrices básicas no locomotrices y habilidades motrices básicas manipulativas evaluadas	Habilidades motrices básicas locomotrices	<ul style="list-style-type: none"> • Rodar • Tregar • Saltar • Caminar • Correr 	Ordinal
				<ul style="list-style-type: none"> • Levantar objetos • Girar • Balancearse • Traccionar objetos • Atrapar objetos. • Lanzar objetos. • Golpear • Driblar 	Ordinal

Nota. Elaboración propia.

CUESTIONARIO “ACTIVIDADES LÚDICAS”

Estimado estudiante del distrito El Carmen de la Frontera de la región Piura, se presentan algunos enunciados relacionados con la percepción de la variable “Actividades lúdicas” se le solicita que revise cada uno de ellos, y brinde su opinión, para lo cual debe marcar con una X, considerando las siguientes opciones.

La Escala de calificación es la siguiente:

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

OBJETIVO DE LA ENCUESTA:

- Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

II. CONSENTIMIENTO INFORMADO:

Su cooperación en este trabajo de investigación de Segunda especialidad, será muy valiosa, el grado de respuesta se realizará marcando cada ítem del instrumento según corresponda para su afirmación. La información brindada es completamente confidencial, se solicita contestar las preguntas con sinceridad, teniendo en cuenta sus propias experiencias.

Grado: Tercero () Cuarto () Quinto () Sexto ()

N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
		Variable 1: Actividades lúdicas				
	Dimensión 1: Juegos cooperativos.					
1.	Acepta las reglas de juego antes de comenzar a jugar en equipo.					
2.	Prefiere jugar siguiendo una estrategia durante el juego.					
3.	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego.					

4.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos					
5.	Cree que el espacio donde juega con sus compañeros es adecuado.					
Dimensión 2: Juegos modificados						
6.	Considera que las reglas de los juegos modificados son claras y fáciles de seguir.					
7.	Prefiere planificar una estrategia con sus compañeros antes de empezar un juego modificado.					
8.	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego modificado.					
9.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos adaptados.					
10.	Considera que los juegos adaptados son una oportunidad para aceptar ganar y/o perder.					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

CUESTIONARIO “HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS”

Estimado estudiante del distrito El Carmen de la Frontera de la región Piura, se presentan algunos enunciados relacionados con la percepción de la variable “habilidades motrices básicas”, se le solicita que revise cada uno de ellos, y brinde su opinión, para lo cual debe marcar con una X, considerando las siguientes opciones.

La Escala de calificación es la siguiente:

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

OBJETIVO DE LA ENCUESTA:

- Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una IE- Piura, 2023.

III. CONSENTIMIENTO INFORMADO:

Su cooperación en este trabajo de investigación de Segunda especialidad, será muy valiosa, el grado de respuesta se realizará marcando cada ítem del instrumento según corresponda para su afirmación. La información brindada es completamente confidencial, se solicita contestar las preguntas con sinceridad, teniendo en cuenta sus propias experiencias.

Grado: Tercero () Cuarto () Quinto () Sexto ()

N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5	
	Variable 2: Habilidades motrices básicas.						
	Dimensión 1: Habilidades motrices básicas locomotrices						
1.	Puede rodar hacia adelante y luego hacia atrás.						
2.	Puede trepar la soga hasta alcanzar la parte superior de la misma.						
3.	Puede saltar hacia los lados, primero con un pie y luego con el otro.						
4.	Puede caminar en puntas de pies durante 10 a 20 pasos.						

5.	Puede correr en zigzag entre 5 a 10 conos separados por 1 m. de distancia.					
	Dimensión 2: Habilidades motrices básicas no locomotrices					
6.	Puede levantar objetos livianos como una pelota, un aro sin flexionar las rodillas					
7.	Puede girar tus brazos y piernas en direcciones diferentes al mismo tiempo.					
8.	Puede mantenerte parado (a) en un solo pie durante 3 a 5 segundos.					
9.	Puede mover un cono de un lugar a otro usando solo los pies.					
	Dimensión 3: Habilidades motrices básicas manipulativas					
10.	Puede atrapar una pelota lanzada a una altura de 1 metro.					
11.	Puede lanzar un globo a una altura de 2 m.					
12.	Puede golpear un globo con el puño cerrado para que rebote en el suelo.					
13.	Puedes driblar un balón con ambas manos mientras corres.					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Anexo 4: Evaluación por juicio de expertos.

Evaluación por juicio de expertos

RESOLUCIÓN DE VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN N°062-2023-VI-UCV

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E de la Región Piura". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Jenny Elizabeth Rojas Herrera.		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Primaria.		
Institución donde labora:	I.E.P N° 20844		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	No corresponde		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala: (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas"
Autor:	Mirtha Analí Vicente Manchay.
Procedencia:	Piura
Administración:	Educación
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes
Significación:	El cuestionario consta de dos variables: 1) Actividades lúdicas, 2) Habilidades motrices básicas. La primera variable considera dos dimensiones: a) Juegos cooperativos, b) Juegos modificado. La segunda variable comprende tres dimensiones: a) Habilidades motrices básicas locomotrices, b) Habilidades motrices básicas no locomotrices y; c) Habilidades motrices básicas manipulativas. En relación a los ítems, la variable actividades lúdicas comprende cinco ítems en su primera dimensión y cinco en la segunda dimensión. La variable habilidades motrices básicas

	<p>considera cinco ítems en la primera dimensión, cuatro en la segunda y una misma cantidad en la tercera dimensión.</p> <p>El objetivo del cuestionario de tipo Likert es determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E. Piura-2023.</p>
--	--

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Actividades lúdicas	Juegos cooperativos	Según el Ministerio de Educación (2019) son aquellas actividades de carácter lúdico en las que no se evidencia competencia, sino, trabajo en equipo para alcanzar el objetivo común.
	Juegos modificados	Según el Ministerio de Educación (2019) son aquellas actividades lúdicas en las cuales se modifican las reglas y modalidad de juego para que resulten más divertidas, desarrollen nuevas destrezas o fomenten la creatividad y permitan el desarrollo de habilidades motrices básicas.
Habilidades motrices básicas	Habilidades motrices básicas locomotrices	Se refieren a habilidades de movimiento que implican el uso del cuerpo total o parcialmente en el espacio. Entre las más destacadas se encuentran caminar, correr, saltar y sus variaciones, así como galopar, reptar, nadar, deslizarse, gatear, rodar, ponerse de pie, botar, esquivar, caer, trepar y subir (Ruiz, 1987).
	Habilidades motrices básicas no locomotrices	Según Ruiz (1987) implican el control y dominio del cuerpo sin desplazamiento en el espacio. Entre ellas se incluyen balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, traccionarse o colgarse, y mantener el equilibrio (Ruiz, 1987).
	Habilidades motrices básicas manipulativas	Son movimientos que se centran principalmente en el manejo de objetos mediante el uso de las extremidades superiores e inferiores. Entre las habilidades destacadas se incluyen recepcionar o atrapar, lanzar, golpear y driblar (Ruiz, 1987).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, le presento el cuestionario "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas" elaborado por: Mirtha Analí Vicente Manchay en el año 2024, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Variables y dimensiones del instrumento:

- Variable: Actividades lúdicas
- Primera dimensión: Juegos cooperativos.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas de juego.	Acepta las reglas de juego antes de comenzar a jugar en equipo.	4	4	4	
Tácticas de juego.	Prefiere jugar siguiendo una estrategia durante el juego.	4	4	4	
Materiales	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego.	4	4	4	
Trabajo en equipo.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos.	4	4	4	
Espacio ambientes.	Cree que el espacio donde juega con sus compañeros es adecuado.	4	4	4	

- Variable: Actividades lúdicas
- Segunda dimensión: Juegos modificados
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas de juego.	Considera que las reglas de los juegos modificados son claras y fáciles de seguir.	4	4	4	
Tácticas de juego.	Prefiere planificar una estrategia con sus compañeros antes de empezar un juego modificado.	4	4	4	
Materiales	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego modificado.	4	4	4	
Trabajo en equipo.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos adaptados.	4	4	4	
Actitud positiva y deportiva	Considera que los juegos adaptados son una oportunidad para aceptar ganar y/o perder.	4	4	4	

- Variable: Habilidades motrices básicas.
- Primera dimensión: Habilidades motrices básicas locomotrices.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Rodar	Puede rodar hacia adelante y luego hacia atrás.	4	4	4	
Trepar	Puede trepar la soga hasta alcanzar la parte superior de la misma.	4	4	4	
Saltar	Puede saltar hacia los lados, primero con un pie y luego con el otro.	4	4	4	
Caminar	Puede caminar en puntas de pies durante 10 a 20 pasos.	4	4	4	
Correr	Puede correr en zigzag entre 5 a 10 conos separados por 1 m. de distancia.	4	4	4	

- Variable: Habilidades motrices básicas.
- Primera dimensión: Habilidades motrices básicas no locomotrices.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Levantar objetos.	Puede levantar objetos livianos como una pelota, un aro sin flexionar las rodillas	4	4	4	
Girar	Puede girar tus brazos y piernas en direcciones diferentes al mismo tiempo.	4	4	4	
Balancearse	Puede mantenerse parado (a) en un solo pie durante 3 a 5 segundos.	4	4	4	
Traccionar objetos	Puede mover un cono de un lugar a otro usando solo los pies.	4	4	4	

- Variable: Habilidades motrices básicas.
- Primera dimensión: Habilidades motrices básicas manipulativas.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Atrapar objetos.	Puede atrapar una pelota lanzada a una altura de 1 metro.	4	4	4	
Lanzar objetos.	Puede lanzar un globo a una altura de 2 m.	4	4	4	
Golpear	Puede golpear un globo con el puño cerrado para que rebote en el suelo.	4	4	4	
Driblar	Puede driblar un balón con ambas manos mientras corre.	4	4	4	



 JENNY ELIZABETH ROJAS HERRERA
 DNI N° 40518044

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía

Evaluación por juicio de expertos

RESOLUCIÓN DE VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN N°062-2023-VI-UCV

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E de la Región Piura". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Oscar Fernando García Melendres.		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Secundaria.		
Institución donde labora:	I.E.P. "María Inmaculada"		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	No corresponde		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala: (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas"
Autor:	Mirtha Analí Vicente Manchay.
Procedencia:	Piura
Administración:	Educación
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes
Significación:	El cuestionario consta de dos variables: 1) Actividades lúdicas, 2) Habilidades motrices básicas. La primera variable considera dos dimensiones: a) Juegos cooperativos, b) Juegos modificado. La segunda variable comprende tres dimensiones: a) Habilidades motrices básicas locomotrices, b) Habilidades motrices básicas no locomotrices y; c) Habilidades motrices básicas manipulativas. En relación a los ítems, la variable actividades lúdicas comprende cinco ítems en su primera dimensión y cinco en la segunda dimensión. La variable habilidades motrices básicas

	<p>considera cinco ítems en la primera dimensión, cuatro en la segunda y una misma cantidad en la tercera dimensión.</p> <p>El objetivo del cuestionario de tipo Likert es determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E. Piura-2023.</p>
--	--

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Actividades lúdicas	Juegos cooperativos	Según el Ministerio de Educación (2019) son aquellas actividades de carácter lúdico en las que no se evidencia competencia, sino, trabajo en equipo para alcanzar el objetivo común.
	Juegos modificados	Según el Ministerio de Educación (2019) son aquellas actividades lúdicas en las cuales se modifican las reglas y modalidad de juego para que resulten más divertidas, desarrollen nuevas destrezas o fomenten la creatividad y permitan el desarrollo de habilidades motrices básicas.
Habilidades motrices básicas	Habilidades motrices básicas locomotrices	Se refieren a habilidades de movimiento que implican el uso del cuerpo total o parcialmente en el espacio. Entre las más destacadas se encuentran caminar, correr, saltar y sus variaciones, así como galopar, reptar, nadar, deslizarse, gatear, rodar, ponerse de pie, botar, esquivar, caer, trepar y subir (Ruiz, 1987).
	Habilidades motrices básicas no locomotrices	Según Ruiz (1987) implican el control y dominio del cuerpo sin desplazamiento en el espacio. Entre ellas se incluyen balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, traccionarse o colgarse, y mantener el equilibrio (Ruiz, 1987).
	Habilidades motrices básicas manipulativas	Son movimientos que se centran principalmente en el manejo de objetos mediante el uso de las extremidades superiores e inferiores. Entre las habilidades destacadas se incluyen recepcionar o atrapar, lanzar, golpear y driblar (Ruiz, 1987).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, le presento el cuestionario “Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas” elaborado por: Mirtha Analí Vicente Manchay en el año 2024, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

VARIABLES Y DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

- Variable: Actividades lúdicas
- Primera dimensión: Juegos cooperativos.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas de juego.	Acepta las reglas de juego antes de comenzar a jugar en equipo.	4	4	4	
Tácticas de juego.	Prefiere jugar siguiendo una estrategia durante el juego.	4	4	4	
Materiales	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego.	4	4	4	
Trabajo en equipo.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos.	4	4	4	
Espacio ambientes.	Cree que el espacio donde juega con sus compañeros es adecuado.	4	4	4	

- Variable: Actividades lúdicas
- Segunda dimensión: Juegos modificados
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas de juego.	Considera que las reglas de los juegos modificados son claras y fáciles de seguir.	4	4	4	
Tácticas de juego.	Prefiere planificar una estrategia con sus compañeros antes de empezar un juego modificado.	4	4	4	
Materiales	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego modificado.	4	4	4	
Trabajo en equipo.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos adaptados.	4	4	4	
Actitud positiva y deportiva	Considera que los juegos adaptados son una oportunidad para aceptar ganar y/o perder.	4	4	4	

- Variable: Habilidades motrices básicas.
- Primera dimensión: Habilidades motrices básicas locomotrices.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura


INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Rodar	Puede rodar hacia adelante y luego hacia atrás.	4	4	4	
Trepar	Puede trepar la soga hasta alcanzar la parte superior de la misma.	4	4	4	
Saltar	Puede saltar hacia los lados, primero con un pie y luego con el otro.	4	4	4	
Caminar	Puede caminar en puntas de pies durante 10 a 20 pasos.	4	4	4	
Correr	Puede correr en zigzag entre 5 a 10 conos separados por 1 m. de distancia.	4	4	4	

- Variable: Habilidades motrices básicas.
- Primera dimensión: Habilidades motrices básicas no locomotrices.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Levantar objetos.	Puede levantar objetos livianos como una pelota, un aro sin flexionar las rodillas	4	4	4	
Girar	Puede girar tus brazos y piernas en direcciones diferentes al mismo tiempo.	4	4	4	
Balancearse	Puede mantenerse parado (a) en un solo pie durante 3 a 5 segundos.	4	4	4	
Traccionar objetos	Puede mover un cono de un lugar a otro usando solo los pies.	4	4	4	

- Variable: Habilidades motrices básicas.
- Primera dimensión: Habilidades motrices básicas manipulativas.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Atrapar objetos.	Puede atrapar una pelota lanzada a una altura de 1 metro.	4	4	4	
Lanzar objetos.	Puede lanzar un globo a una altura de 2 m.	4	4	4	
Golpear	Puede golpear un globo con el puño cerrado para que rebote en el suelo.	4	4	4	
Driblar	Puedes driblar un balón con ambas manos mientras corres.	4	4	4	


 DNI N° 03236944

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía

Evaluación por juicio de expertos

RESOLUCIÓN DE VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN N°062-2023-VI-UCV

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E de la Región Piura". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Victor Hugo Manzanares Peña.		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Superior.		
Institución donde labora:	I.E.S.T.P "Néstor Samuel Martos Garrido"		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	No corresponde		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala: (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas"
Autor:	Mirtha Analí Vicente Manchay.
Procedencia:	Piura
Administración:	Educación
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes
Significación:	El cuestionario consta de dos variables: 1) Actividades lúdicas, 2) Habilidades motrices básicas. La primera variable considera dos dimensiones: a) Juegos cooperativos, b) Juegos modificado. La segunda variable comprende tres dimensiones: a) Habilidades motrices básicas locomotrices, b) Habilidades motrices básicas no locomotrices y; c) Habilidades motrices básicas manipulativas. En relación a los ítems, la variable actividades lúdicas comprende cinco ítems en su primera dimensión y cinco en la segunda dimensión. La variable habilidades motrices básicas

	<p>considera cinco ítems en la primera dimensión, cuatro en la segunda y una misma cantidad en la tercera dimensión.</p> <p>El objetivo del cuestionario de tipo Likert es determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E. Piura-2023.</p>
--	--

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Actividades lúdicas	Juegos cooperativos	Según el Ministerio de Educación (2019) son aquellas actividades de carácter lúdico en las que no se evidencia competencia, sino, trabajo en equipo para alcanzar el objetivo común.
	Juegos modificados	Según el Ministerio de Educación (2019) son aquellas actividades lúdicas en las cuales se modifican las reglas y modalidad de juego para que resulten más divertidas, desarrollen nuevas destrezas o fomenten la creatividad y permitan el desarrollo de habilidades motrices básicas.
Habilidades motrices básicas	Habilidades motrices básicas locomotrices	Se refieren a habilidades de movimiento que implican el uso del cuerpo total o parcialmente en el espacio. Entre las más destacadas se encuentran caminar, correr, saltar y sus variaciones, así como galopar, reptar, nadar, deslizarse, gatear, rodar, ponerse de pie, botar, esquivar, caer, trepar y subir (Ruiz, 1987).
	Habilidades motrices básicas no locomotrices	Según Ruiz (1987) implican el control y dominio del cuerpo sin desplazamiento en el espacio. Entre ellas se incluyen balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, traccionarse o colgarse, y mantener el equilibrio (Ruiz, 1987).
	Habilidades motrices básicas manipulativas	Son movimientos que se centran principalmente en el manejo de objetos mediante el uso de las extremidades superiores e inferiores. Entre las habilidades destacadas se incluyen recepcionar o atrapar, lanzar, golpear y driblar (Ruiz, 1987).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, le presento el cuestionario "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas" elaborado por: Mirtha Analí Vicente Manchay en el año 2024, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Variables y dimensiones del instrumento:

- Variable: Actividades lúdicas
- Primera dimensión: Juegos cooperativos.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas de juego.	Acepta las reglas de juego antes de comenzar a jugar en equipo.	4	4	4	
Tácticas de juego.	Prefiere jugar siguiendo una estrategia durante el juego.	4	4	4	
Materiales	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego.	4	4	4	
Trabajo en equipo.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos.	4	4	4	
Espacio ambientes.	Cree que el espacio donde juega con sus compañeros es adecuado.	4	4	4	

- Variable: Actividades lúdicas
- Segunda dimensión: Juegos modificados
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas de juego.	Considera que las reglas de los juegos modificados son claras y fáciles de seguir.	4	4	4	
Tácticas de juego.	Prefiere planificar una estrategia con sus compañeros antes de empezar un juego modificado.	4	4	4	
Materiales	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego modificado.	4	4	4	
Trabajo en equipo.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos adaptados.	4	4	4	
Actitud positiva y deportiva	Considera que los juegos adaptados son una oportunidad para aceptar ganar y/o perder.	4	4	4	

- Variable: Habilidades motrices básicas.
- Primera dimensión: Habilidades motrices básicas locomotrices.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

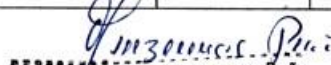
INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Rodar	Puede rodar hacia adelante y luego hacia atrás.	4	4	4	
Trepar	Puede trepar la soga hasta alcanzar la parte superior de la misma.	4	4	4	
Saltar	Puede saltar hacia los lados, primero con un pie y luego con el otro.	4	4	4	
Caminar	Puede caminar en puntas de pies durante 10 a 20 pasos.	4	4	4	
Correr	Puede correr en zigzag entre 5 a 10 conos separados por 1 m. de distancia.	4	4	4	

- Variable: Habilidades motrices básicas.
- Primera dimensión: Habilidades motrices básicas no locomotrices.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas no locomotrices en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Levantar objetos.	Puede levantar objetos livianos como una pelota, un aro sin flexionar las rodillas	4	4	4	
Girar	Puede girar tus brazos y piernas en direcciones diferentes al mismo tiempo.	4	4	4	
Balancearse	Puede mantenerse parado (a) en un solo pie durante 3 a 5 segundos.	4	4	4	
Traccionar objetos	Puede mover un cono de un lugar a otro usando solo los pies.	4	4	4	

- Variable: Habilidades motrices básicas.
- Primera dimensión: Habilidades motrices básicas manipulativas.
- Objetivos de la dimensión: Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas manipulativas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Atrapar objetos.	Puede atrapar una pelota lanzada a una altura de 1 metro.	4	4	4	
Lanzar objetos.	Puede lanzar un globo a una altura de 2 m.	4	4	4	
Golpear	Puede golpear un globo con el puño cerrado para que rebote en el suelo.	4	4	4	
Driblar	Puedes driblar un balón con ambas manos mientras corres.	4	4	4	


 MSc. Victor Hugo Manzaneres Peña
 CPPe 21175360P

DNI N° 17536084

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía

Anexo 5: Resultados estadísticos por preguntas

Acepta las reglas de juego antes de comenzar a jugar en equipo,

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	5	20,0	20,0	20,0
	Casi siempre	4	16,0	16,0	36,0
	Siempre	16	64,0	64,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Prefiere jugar siguiendo una estrategia durante el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	1	4,0	4,0	4,0
	A veces	7	28,0	28,0	32,0
	Casi siempre	4	16,0	16,0	48,0
	Siempre	13	52,0	52,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	8,0	8,0	8,0
	Casi siempre	4	16,0	16,0	24,0
	Siempre	19	76,0	76,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	4	16,0	16,0	16,0
	Casi siempre	5	20,0	20,0	36,0
	Siempre	16	64,0	64,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Cree que el espacio donde juega con sus compañeros es adecuado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	5	20,0	20,0	20,0
	Casi siempre	6	24,0	24,0	44,0
	Siempre	14	56,0	56,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Considera que las reglas de los juegos modificados son claras y fáciles de seguir.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	5	20,0	20,0	20,0
	Casi siempre	3	12,0	12,0	32,0
	Siempre	17	68,0	68,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Prefiere planificar una estrategia con sus compañeros antes de empezar un juego modificado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	10	40,0	40,0	40,0
	Casi siempre	5	20,0	20,0	60,0
	Siempre	10	40,0	40,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego modificado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	4,0	4,0	4,0
	Casi siempre	8	32,0	32,0	36,0
	Siempre	16	64,0	64,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos adaptados.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	4	16,0	16,0	16,0
	Casi siempre	11	44,0	44,0	60,0
	Siempre	10	40,0	40,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Considera que los juegos adaptados son una oportunidad para aceptar ganar y/o perder.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi siempre	8	32,0	32,0	32,0
	Siempre	17	68,0	68,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede rodar hacia adelante y luego hacia atrás.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	3	12,0	12,0	12,0
	A veces	6	24,0	24,0	36,0
	Casi siempre	4	16,0	16,0	52,0
	Siempre	12	48,0	48,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede trepar la soga hasta alcanzar la parte superior de la misma.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	8,0	8,0	8,0
	Casi nunca	4	16,0	16,0	24,0
	A veces	5	20,0	20,0	44,0
	Casi siempre	6	24,0	24,0	68,0
	Siempre	8	32,0	32,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede saltar hacia los lados, primero con un pie y luego con el otro.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	5	20,0	20,0	20,0
	A veces	3	12,0	12,0	32,0
	Casi siempre	9	36,0	36,0	68,0
	Siempre	8	32,0	32,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede caminar en puntas de pies durante 10 a 20 pasos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	4	16,0	16,0	16,0
	Casi siempre	5	20,0	20,0	36,0
	Siempre	16	64,0	64,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede correr en zigzag entre 5 a 10 conos separados por 1 m. de distancia.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	8,0	8,0	8,0
	Casi siempre	6	24,0	24,0	32,0
	Siempre	17	68,0	68,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede levantar objetos livianos como una pelota, un aro sin flexionar las rodillas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	4,0	4,0	4,0
	Casi siempre	9	36,0	36,0	40,0
	Siempre	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede girar tus brazos y piernas en direcciones diferentes al mismo tiempo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	4,0	4,0	4,0
	Casi siempre	11	44,0	44,0	48,0
	Siempre	13	52,0	52,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede mantenerte parado (a) en un solo pie durante 3 a 5 segundos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	4,0	4,0	4,0
	Casi siempre	9	36,0	36,0	40,0
	Siempre	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede mover un cono de un lugar a otro usando solo los pies.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	7	28,0	28,0	28,0
	Casi siempre	8	32,0	32,0	60,0
	Siempre	10	40,0	40,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede atrapar una pelota lanzada a una altura de 1 metro.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi siempre	12	48,0	48,0	48,0
	Siempre	13	52,0	52,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puede lanzar un globo a una altura de 2 m.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	4,0	4,3	4,3
	A veces	13	52,0	56,5	60,9
	Casi siempre	9	36,0	39,1	100,0
	Total	23	92,0	100,0	
Perdidos	Sistema	2	8,0		
Total		25	100,0		

Puede golpear un globo con el puño cerrado para que rebote en el suelo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	1	4,0	4,0	4,0
	A veces	6	24,0	24,0	28,0
	Casi siempre	13	52,0	52,0	80,0
	Siempre	5	20,0	20,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Puedes driblar un balón con ambas manos mientras corres.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	4	16,0	16,0	16,0
	Casi siempre	11	44,0	44,0	60,0
	Siempre	10	40,0	40,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Anexo 6: Confiabilidad de los instrumentos (Alfa de Cronbach)

Estadísticas de fiabilidad de la primera variable actividades lúdicas.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,924	10

Se puede apreciar en los resultados de la primera variable mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach que consideró 10 preguntas un equivalente a ,924; indicando una consistencia interna excelente para su aplicación.

Estadísticas de fiabilidad de la segunda variable habilidades motrices básicas

Alfa de Cronbach	N de elementos
,868	13

Se puede apreciar en los resultados de la segunda variable mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach que consideró 13 preguntas, un equivalente a ,868; indicando una consistencia interna buena para su aplicación.

Valores del Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Consistencia Interna
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre
$\alpha < 0,5$	Inaceptable

Anexo 7: Autorización de uso de información de la Institución.

Autorización de Uso de Información de la Institución

Yo, Jorge Guerrero Ochoa, identificado con DNI N° 80516571, en condición de Director (e) de la I.E N° 20402, perteneciente al distrito el Carmen de la Frontera, provincia de Huancabamba, región Piura.

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

A la investigadora Mirtha Analí Vicente Manchay, identificada con DNI N° 43510182, del Programa de Segunda Especialidad de la Universidad César Vallejo, para que utilice la siguiente información de la Institución Educativa:

- Aplicar dos cuestionarios sobre “Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes”; con la finalidad de que pueda desarrollar su Trabajo Académico.
- Publicar los resultados de la investigación en el repositorio institucional de la UCV.
- Acceder a las nóminas de matrícula de los estudiantes del nivel primaria, con la finalidad que se determine la población y muestra.



JORGE GUERRERO OCHOA.
DNI N° 80516571

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

Investigadora: Vicente Manchay Mirtha Analí.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura", cuyo objetivo es. Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una IE- Piura Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado del programa de segunda especialidad, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de una IE de la región Piura.

Describir el impacto del problema de la investigación.

La presente investigación brindará aportes relevantes sobre el campo lúdico y las habilidades motrices básicas, además se constituirá en fuente confiable para rescatar aportes de vital importancia para que los docentes fortalezcan sus conocimientos respecto a las actividades lúdicas, además de elegir sus objetivos de aprendizaje contribuyendo a que los estudiantes los realicen de manera correcta y placentera, así como permitirá actualizar investigaciones anteriores.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

2. Se realizará un cuestionario donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura".

Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de las aulas de la institución Educativa.

Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora: Vicente Manchay Mirtha Analí email: 14mirtha@gmail.com y Docente asesor Oscoco Solorzano, Rolando email: rosccos@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Arcenio Togas Rojas.

Fecha y hora: 28 de junio de 2024; 15.30 p.m


44359138

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura

Investigadora: Vicente Manchay Mirtha Analí.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura", cuyo objetivo es. Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una IE- Piura Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado del programa de segunda especialidad, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de una IE de la región Piura.

Describir el impacto del problema de la investigación.

La presente investigación brindará aportes relevantes sobre el campo lúdico y las habilidades motrices básicas, además se constituirá en fuente confiable para rescatar aportes de vital importancia para que los docentes fortalezcan sus conocimientos respecto a las actividades lúdicas, además de elegir sus objetivos de aprendizaje contribuyendo a que los estudiantes los realicen de manera correcta y placentera, así como permitirá actualizar investigaciones anteriores.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

2. Se realizará un cuestionario donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura".

Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de las aulas de la institución Educativa.

Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora: Vicente Manchay Mirtha Analí email: 14mirtha@gmail.com y Docente asesor Oscco Solorzano, Rolando email: roscos@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: María del Carmen Guerrero Rojas.

Fecha y hora: 27 de junio de 2024; 13.30 p.m

María del Carmen Guerrero Rojas
75605971

Anexo 8: Instrumentos aplicados a los estudiantes.

CUESTIONARIO “HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS”

Estimado estudiante del distrito El Carmen de la Frontera de la región Piura, se presentan algunos enunciados relacionados con la percepción de la variable “habilidades motrices básicas”, se le solicita que revise cada uno de ellos, y brinde su opinión, para lo cual debe marcar con una X, considerando las siguientes opciones.

La Escala de calificación es la siguiente:

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

OBJETIVO DE LA ENCUESTA:

- Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E. Piura-2023.

III. CONSENTIMIENTO INFORMADO:

Su cooperación en este trabajo de investigación de Segunda especialidad, será muy valiosa, el grado de respuesta se realizará marcando cada ítem del instrumento según corresponda para su afirmación. La información brindada es completamente confidencial, se solicita contestar las preguntas con sinceridad, teniendo en cuenta sus propias experiencias.

Grado: Tercero () Cuarto () Quinto () Sexto (X)

N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
		Variable 2: Habilidades motrices básicas.				
	Dimensión 1: Habilidades motrices básicas locomotrices					
1.	Puede rodar hacia adelante y luego hacia atrás.		X			
2.	Puede trepar la soga hasta alcanzar la parte superior de la misma.		X			
3.	Puede saltar hacia los lados, primero con un pie y luego con el otro.			X		
4.	Puede caminar en puntas de pies durante 10 a 20 pasos.				X	

5.	Puede correr en zigzag entre 5 a 10 conos separados por 1 m. de distancia.			X		
Dimensión 2: Habilidades motrices básicas no locomotrices						
6.	Puede levantar objetos livianos como una pelota, un aro sin flexionar las rodillas				X	
7.	Puede girar tus brazos y piernas en direcciones diferentes al mismo tiempo.				X	
8.	Puede mantenerte parado (a) en un solo pie durante 3 a 5 segundos.				X	
9.	Puede mover un cono de un lugar a otro usando solo los pies.				X	
Dimensión 3: Habilidades motrices básicas manipulativas						
10.	Puede atrapar una pelota lanzada a una altura de 1 metro.					X
11.	Puede lanzar un globo a una altura de 2 m.			X		
12.	Puede golpear un globo con el puño cerrado para que rebote en el suelo.			X		
13.	Puedes driblar un balón con ambas manos mientras corres.					X

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

CUESTIONARIO “ACTIVIDADES LÚDICAS”

Estimado estudiante del distrito El Carmen de la Frontera de la región Piura, se presentan algunos enunciados relacionados con la percepción de la variable “Actividades lúdicas” se le solicita que revise cada uno de ellos, y brinde su opinión, para lo cual debe marcar con una X, considerando las siguientes opciones.

La Escala de calificación es la siguiente:

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

OBJETIVO DE LA ENCUESTA:

- Determinar cómo las actividades lúdicas se relacionan con las habilidades motrices básicas de los estudiantes de primaria de una I.E. Piura-2023.

II. CONSENTIMIENTO INFORMADO:

Su cooperación en este trabajo de investigación de Segunda especialidad, será muy valiosa, el grado de respuesta se realizará marcando cada ítem del instrumento según corresponda para su afirmación. La información brindada es completamente confidencial, se solicita contestar las preguntas con sinceridad, teniendo en cuenta sus propias experiencias.

Grado: Tercero (X) Cuarto () Quinto () Sexto ()

N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
		Variable 1: Actividades lúdicas				
	Dimensión 1: Juegos cooperativos.					
1.	Acepta las reglas de juego antes de comenzar a jugar en equipo.					X
2.	Prefiere jugar siguiendo una estrategia durante el juego.					X
3.	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego.					X
4.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos					X

5.	Cree que el espacio donde juega con sus compañeros es adecuado.					X
Dimensión 2: Juegos modificados						
6.	Considera que las reglas de los juegos modificados son claras y fáciles de seguir.					X
7.	Prefiere planificar una estrategia con sus compañeros antes de empezar un juego modificado.					X
8.	Considera que el uso de materiales es importante para disfrutar del juego modificado.					X
9.	Considera importante colaborar con sus compañeros en los juegos adaptados.					X
10.	Considera que los juegos adaptados son una oportunidad para aceptar ganar y/o perder.					X

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Anexo 9: Fotografías de la aplicación de instrumentos a los estudiantes.

