



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Desarrollo Psicomotor y Aprendizaje Lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de
Guayas 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Flerida Elizabeth Alvarez Rodriguez (ORCID: 0000-0003-3574-1514)

ASESOR

Dr. Ronald Henry Medina Gonzales (ORCID: 0000-0003-4665-7254)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

Piura – Perú

2020

DEDICATORIA

A mi Dios amado que me guía siempre en ese camino que viajo 12 horas para llegar a estudiar siempre con tu bendición que me llevas bien y me traes bien a mi destino.

Gracias a mis padres que son el motor principal a mi superación me siento orgullosa de mí misma por este logro que voy a tener como profesional.

A mis hermanas Nievesita esta hoy dándome apoyo siempre en cada viaje que hacía al Perú a mis amigas Daniela y Diana por la paciencia que me tienen el apoyo de las dos en todo para tener nuestro grado.

Flerida Elizabeth Alvarez Rodriguez

AGRADECIMIENTO

A mi bello trabajo que tengo, sin él no pudiera estar donde estoy a terminar mi maestría me siento muy feliz por mi superación a todos los docentes que me dieron sus enseñanzas me sentí en familia en Perú para nunca olvidar.

Mi papi Eliceo Alvarez que me apoya siempre en mis estudios por él estoy, donde estoy en la Universidad Cesar Vallejo.

Al Dr. Ronald Henry Medina Gonzales tutor de investigación quien ha guiado esta investigación con su paciencia, conocimiento, gracias por siempre y a todas mis compañeras que siempre tuvimos unidas hasta el final.

Flerida Elizabeth Alvarez
Rodriguez

PÁGINA DEL JURADO

DECLARATORIA DE AUTENCIDAD

Yo, Flerida Elizabeth Alvarez Rodriguez estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, sede Piura; declaro que la tesis titulada **“Desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019”** presentada, en 53 folios para la obtención de grado académico de Maestría en Psicología Educativa, es mi autoría.

Por lo tanto declaro o siguiente:

He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo establecido por las normas de elaboración de trabajo académico.

No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresadamente señaladas en este trabajo.

Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagio.

De encontrar use de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su frente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Piura, 5 de enero del 2020



Flerida Elizabeth Alvarez Rodriguez

DNI: 0927318915

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
PÁGINA DEL JURADO	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	14
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
2.2. Operacionalización de las variables	15
2.3. Población, muestra y muestreo	16
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	16
2.5. Procedimiento.....	17
2.6. Método de análisis de datos.....	17
2.7. Aspectos éticos	18
III. RESULTADOS.....	19
IV. DISCUSIÓN	28
V. CONCLUSIONES.....	30
VI. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS.....	39

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable desarrollo psicomotor	15
Tabla 2 Desarrollo Psicomotor en niños de nivel inicial de una escuela.....	19
Tabla 3 Dimensiones del desarrollo psicomotor en niños de nivel inicial de una escuela...	20
Tabla 4 Aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela.....	21
Tabla 5 Dimensiones del aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela.....	22
Tabla 6 Prueba de Normalidad: Kolmogorv Smirnov para una muestra.....	23
Tabla7Correlación Rho de Spearman entre el desarrollo psicomotor y.....	24
Tabla 8 Correlación Rho de Spearman entre las dimensiones del desarrollo psicomotor y las dimensiones del aprendizaje lúdico.....	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Desarrollo Psicomotor en niños de nivel inicial de una escuela.....	28
Figura 2: Dimensiones del desarrollo psicomotor en niños de nivel inicial.....	19
Figura 3: Aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela.....	20
Figura 4: Aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela.....	21
Figura 5: Relación entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje lúdico.....	25

RESUMEN

La etapa más bonita y formadora es la niñez porque se da el aprendizaje en todos los ámbitos formando conductas, hábitos fortaleciendo el desarrollo cognitivo afectivo, social sin embargo hay niños que no alcanzan los niveles mínimos de su desarrollo psicomotor es por ello que el objetivo de esta investigación fue determinar la relación entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje lúdico teniendo como población a 110 niños seleccionando una muestra por criterios de selección de la investigadora a 90 niños de 4 años de edad de inicial, el diseño utilizado fue descriptivo correlacional, los instrumentos utilizados fueron la guía de observación del desarrollo psicomotor y la guía de observación del aprendizaje lúdico con validez de contenido por criterio de jueces con V de Aiken, la confiabilidad de la misma con el alfa de Cronbach para la población estudiada.

En conclusión, se determinó que existe una correlación positiva directa de ($R_s=0.473$; $p<0.01$) entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje lúdico en niños, en cuanto a las dimensiones de ambas variables encontramos una correlación moderada, y en otras baja pero significativa la correlación aceptando la hipótesis alterna lo que nos motiva a recomendar que se impulse programas de promoción y prevención del desarrollo psicomotor mediante el aprendizaje lúdico.

Palabras clave: desarrollo psicomotor, aprendizaje lúdico, aprendizaje funcional

ABSTRACT

The most beautiful and formative stage is childhood because there is learning in all areas forming behaviors, habits strengthening emotional, social cognitive development, however there are children who do not reach the minimum levels of their psychomotor development, which is why the objective of This research was to determine the relationship between psychomotor development and playful learning, with a population of 110 children selecting a sample according to the selection criteria of the researcher to 90 children 4 years of age of initial, the design used was descriptive correlational, the instruments used were the observation guide of psychomotor development and the observation guide of playful learning with validity of content according to the criteria of judges with Aiken V, its reliability with the Cronbach's alpha for the population studied.

In conclusion, it was determined that there is a direct positive correlation of ($RS = 0.473$; $p < 0.01$) between psychomotor development and playful learning in children, in terms of the dimensions of both variables we find a moderate correlation, and in others low but Significant correlation accepting the alternative hypothesis which motivates us to recommend that programs of promotion and prevention of psychomotor development be promoted through playful learning.

Keywords: psychomotor development, playful learning, functional learning

I. INTRODUCCIÓN

La niñez es una etapa de flexibilidad en el aprendizaje, en la cual se puede formar conductas, hábitos e ideas con facilidad; sin embargo, la sociedad, los padres y adultos muchas veces no brindan información, educación o fortalecimiento adecuado para optimizar el desarrollo de sus facultades cognitivas, viéndose esto reflejado en el bajo nivel de aprendizaje que se presenta mundialmente, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura (UNESCO, 2017), afirma que más de 617 millones de niños no ha podido alcanzar los niveles de competencia mínimo, es decir, 6 de cada 10 niños no está aprendiendo como debería; en Ecuador, el Instituto Nacional de evaluación educativa (2018), afirma que sólo 2 de cada diez estudiantes alcanzas niveles satisfactorios y que 5 de cada 10 estudiantes alcanzan niveles insuficientes en el logro de aprendizaje.

Se sabe que el desarrollo de competencias académicas, empieza desde temprana edad, con la funcionalidad que se le brinda a las actividades lúdicas para el desarrollo de las facultades del niño, siendo quizá la psicomotricidad una de las competencias o destrezas a donde se orienta con mucha frecuencia la etapa preescolar; sin embargo el poco reforzamiento en el hogar, las inadecuadas metodologías basadas en estrategias poco novedosas, la falta de material lúdico, entre otros factores involucrados en la enseñanza, suelen retrasar este proceso de desarrollo, viéndose afectado no sólo la psicomotricidad, sino también el aprendizaje. (Guadalupe, León, Rodríguez y Vargas, 2017).

Teóricamente hay relación entre la psicomotricidad y el aprendizaje, por tanto si no se refuerza una variable, la otra tampoco será muy retribuida, Chadwick (2008), afirma que las experiencias psicomotrices favorecen el aprendizaje, pues estas permiten exploración del medio lo cual a vez promueve la adquisición de conocimiento; por otro lado, Decroly y Monchamp (2005), manifiestan que la psicomotricidad es una variable relevante en el aprendizaje del niño, pues la motricidad fina y gruesa se trabajan a partir de actividades lúdicas, lo cual tiene potencial en la construcción de facultades cognitivas y afectivas como resultado del aprendizaje.

Por otro lado, Pinto (2008), denota que estás dos variables promueven el desarrollo afectivo, cognitivo y relacional del niño, la psicomotricidad y su vínculo con el

aprendizaje generan que por medio de la experiencia exploratoria el niño recoja información y agrupe en su sistema, formando nuevos conceptos de su entorno.

Así pues, la relación teórica de estas variables favorece entender que, al sufrir modificaciones en una variable, la otra también se verá alterada, por ello, los padres o adultos apoderados cumplen un rol fundamental en el desarrollo de los niños y deben fomentar actividades que inciten el progreso psicomotor para así tener efecto en el aprendizaje.

Sin embargo, actualmente, los padres se involucran poco en el desarrollo de sus hijos, no asisten a escuelas de padres o reuniones con los profesores, otros ocupan constante tiempo en el trabajo, en zonas de extrema pobreza se ha hallado que los niños no asisten a la escuela y las familias tiene en promedio más de 6 hijos, haciéndosele difícil a los padres brindarles orientación a todos, lo cual a su vez imposibilita el desarrollo de la educación, así mismo los apoderados carecen de información sobre el desarrollo lúdico de las capacidades de sus hijos, por tanto imparten pocas estrategias en la enseñanza hacia ellos. (Quito, 2018).

Como se ha mencionado, el ámbito familiar debe verse involucrado en el desarrollo de estas disciplinas, promoviendo la estimulación temprana; Panduro y Morales (2017), sostienen que los estudios evidencian que el nivel de desarrollo psicomotriz se logra a los 6 años de edad, siempre y cuando el niño haya realizado actividades que han sido promotoras de dicho logro, por ello las experiencias tempranas que brinden los padres o cuidadores al niños, influyen mucho en su posterior conducta y habilidad; se cree importante que promover el juego y actividades dinámicas es una forma satisfactoria de lograr un adecuado nivel psicomotor y un óptimo aprendizaje lúdico.

Por otro lado, sé cree también, que las deficiencias en el aprendizaje lúdico y desarrollo psicomotor, se debe a que los profesores muchas veces no adecuan las estrategias necesarias para el proceso de enseñanza lúdica, promueven actividades sin un fin concreto del aprendizaje, o no cuentan con las herramientas necesarias para mejorar ambas variables de estudio. (Zafra, 2017).

Estos dos constructos, la psicomotricidad como el aprendizaje lúdico, deben ser promovidos por las instituciones educativas, los padres de familia y las personas cercanas al niño, pues ambas variables son de suma importancia pues permiten al niño socializar, explorar el ambiente, adaptarse al mismo, comprender y expresar el lenguaje, razonar,

inferir, interpretar lo que se escucha en una conversación, ser competente y enfrentar al mundo. (Chipana y Ordoñez, 2018).

De acuerdo a los trabajos previos, a nivel internacional se encontró: que Vallejos (2018), investigó la psicomotricidad y el aprendizaje en niños; con el propósito de saber la relación entre ambos constructos, en esta investigación cuantitativa, correlacional – no experimental, el autor obtuvo como resultados que ambas variables se relacionan significativamente en cuanto a los resultados descriptivos los niños se ubicaron en un nivel alto de psicomotricidad, mientras que para el aprendizaje, el 100% se encuentra en logro esperado.

Montalván (2017), por su parte, desarrolló una investigación en Lima acerca de la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños; con el objetivo de determinar la asociación entre las dos variables, cuyos logros fueron de encontrar una correlación positiva entre las dos variables, en cuanto a los resultados descriptivos el 52% de los niños se encuentran en la categoría logro, el 32, 4% en proceso y el 14,7% en inicio.

Vásquez (2016), realizó una investigación acerca del desarrollo psicomotor y el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años; concluyendo que ambas variables se relacionan significativamente. En cuanto al análisis descriptivo el autor determinó que el 40% se encuentra en la categoría riesgo, el 36, 7% en normal y el 23, 3% en retraso.

Así mismo, Dorantes (2016), realizó una investigación en Venezuela acerca de las estrategias de aprendizaje adecuadas para mejorar la psicomotricidad en niños y niñas, con la finalidad de proponer estrategias para la mejora de dicha variable, en esta investigación propositiva, la autora mostró que el 15,5% se encuentra en proceso de desarrollo, mientras que el 45,5% está dentro de lo esperado.

En la investigación Desarrollo psicomotor y el aprendizaje en niños de 5 años de edad, los autores quisieron encontrar la relación de ambas variables; concluyeron que las dos variables se relacionan significativamente y en cuanto al resultado descriptivo el 60% de niños se ubica en la categoría retraso de acuerdo al nivel de psicomotricidad y en cuanto al aprendizaje, un 16% se ubica en la categoría B. (López y Morales, 2015).

Estos hallazgos no son distantes a lo encontrado a nivel nacional, pues Guamán (2019) ejecutó una investigación en Quito, titulada “desarrollo psicomotor y rendimiento académico en estudiantes de educación básica”, con la finalidad de conocer la asociación de estas variables, obtuvo como resultado que ambas variables guardan relación; y en

cuanto a los resultados descriptivos, encontró que el 43% de los niños se ubica en el rango medio de psicomotricidad, el 30% en medio alto, el 19% en medio bajo y un 5% en superior.

Reimundo (2018), realizó una investigación titulada “perfil del desarrollo psicomotor del niño”; determinando que el 63% de niños se ubica en una categoría normal, un 35% muestra en retraso leve, 12% en retraso moderado, 1% en nivel alto y el 5% en retraso severo.

Puertas (2017), ejecutó una investigación en Quito, titulada “La motricidad fina y sus factores en niños, obtuvo como resultados: 44% mostraba motricidad fina mientras que el 56% no lo hacía, por otro lado, el 38% mostraba coordinación visomotora, mientras que el 62% no lo hacía.

Así mismo, Miranda, y Sánchez. (2015), investigaron en Quito, la “influencia de la psicomotricidad en el aprendizaje de educación física en estudiantes”, con el objetivo de conocer la relación entre ambos constructos de estudio, obtuvo como principal resultado que la psicomotricidad influye en el aprendizaje de dicho curso ($p < 0.05$), cabe manifestar que la investigación no muestra resultados descriptivos sobre las variables de estudio.

Con respecto a las teorías relacionadas a las variables, para el desarrollo psicomotor, se conoce que este se relaciona con variables afectivas, cognitivas, de coordinación y movimiento, Ajuriaguerra, citado por Rodríguez (2015), señala que el desarrollo psicomotor hace referencia al control que ejerce el niño sobre su cuerpo, el cual por medio de este alcanza a desarrollar el componente físico, intelectual y afectivo.

En el ámbito educativo el desarrollo psicomotor es la base fundamental en la madurez del niño, en el aspecto emocional y psíquico, llegando a promover distintas habilidades en el niño, con la finalidad de generar adaptación al ambiente. (Haeussler y Marchant, 2009).

Desde una perspectiva similar, el niño mediante la exploración va a desarrollando y adquiriendo competencias y capacidades que a su vez promueven el desarrollo psicomotor, considerándose este como un proceso, el cual abre paso a la madurez emocional y psíquica, permitiendo el ajuste comportamental del niño al sujeto. (Loli y Silva, citados por Sempertegui, 2017).

Se puede considerar entonces, que el desarrollo psicomotor es todo un proceso y el niño va adquiriendo distintas conductas y habilidades que le posibilitan ajustarse mejor a un contexto social y siendo influyente sobre este. (Ministerio de Salud [MINSA, 2017]).

Entonces se describe al desarrollo psicomotor como un variable de sumo interés pues implica este un proceso en el cual se desarrollan diferentes habilidades de adaptación, permitiendo mejor interacción entre el individuo y su ambiente.

Según Aguinaga (2012), señalan que la psicomotricidad consta de los siguientes elementos y/o características:

Respiración: abarca como elemento de la psicomotricidad debido a que es importante en el desarrollo de actividades físicas y motrices, funciona como ayuda en la oxigenación del cerebro y la sangre. La respiración muestra dos fases: aspiración o inhalación y espiración o exhalación.

Sensación: Funciona como primera fuente que recibe información a través de nuestros sentidos, por tanto, un niño va aprendiendo de acuerdo a sus sensaciones, por medio de la práctica cenestésica.

Percepción: referida a la interpretación de la información obtenida por la sensación. De modo que un niño explora el ambiente, siente, interpreta y emite una respuesta motriz.

Tono muscular: elemento que sirve como base de los movimientos y la postura.

Equilibrio: Los niños o en general las personas gracias a este elemento pueden mantenerse estables, estáticos, en movimiento, o estar en movimiento y no caerse.

Coordinación: Bajo este elemento se pueden ejecutar movimientos, pero de manera armónica. Esto se puede dar de tres formas: Coordinación corporal general, óculo-manual, óculo-pedal.

Esquema corporal: Este elemento sirve como base de todos los movimientos, no se nace con ello, sino que se estructura mediante el conocimiento corporal y el uso que este tiene sobre el espacio y tiempo.

Lateralidad: Referida a la preferencia que tiene la persona por un lado de su cuerpo, o más específico por uno de sus hemisferios cerebrales, el zurdo predomina el hemisferio derecho y el diestro tiene predominancia en el hemisferio izquierdo.

Espacio: Se construye cuando el bebé realiza sus primeros desplazamientos y se asocia mucho al movimiento y al esquema corporal. Integra diferentes elementos. El niño tiene y conoce localización de distintas partes de su cuerpo.

Tiempo y Ritmo: Movimientos elaborados con tiempo y ritmo al realizarlo, es decir, ir lento, rápido, etc.

Todos estos elementos se integran de acuerdo a desarrollo de la psicomotricidad; en distintas etapas:

Se sabe que para evitar el déficit en el desarrollo psicomotor, hay que tener en cuenta los signos de alarma que presentan los niños, desde muy temprana edad, muchas veces, estos signos suelen generar retrasos que tienden a mostrarse más profundos o distantes en comparación a su edad, se les denomina factores de riesgo signos de alarma, según Pérez y Martínez (2016), denominan, signos de alarma, a todo aquel indicador que se muestre muy por debajo de los parámetros normales, de acuerdo al desarrollo del niño.

Por otro lado, Ruiz (2014), señala las siguientes voces de alerta de acuerdo a distintas áreas propias de la psicomotricidad para este autor, signos de alerta motores: A los 4 meses, no hay control cefálico, a los 5 meses no agarra objetos, entre los 16 y 18 meses, el niño no realiza marcha autónoma, existe hipertonía o hipotonía, denota asimetría en las posturas o actividades, pueden existir movimientos extraños, raros como temblores, etc.

Signos de alerta cognitivo, sociales: hay ausencia de sonrisa social a los tres meses, no muestra interés por los objetos o las personas, reacciona muy poco hacia las voces o juegos, a los 12 meses no imita gestos, no señala con el índice a los 12 meses, su juego es estereotipado.

Para tener en cuenta, la variable de estudio, se desglosa en las siguientes dimensiones:

Por un lado, Ajuriaguerra, citado por Cárdena (2017), señala que el desarrollo psicomotor tiene tres dimensiones:

Motriz Instrumental: Este componente, hace referencia a los medios o recursos para que el cuerpo actúe sobre el ambiente, dejando a notar la integración de cada parte de su cuerpo durante las funciones. (Ajuriaguerra, citado por Cárdena, 2017).

Desde una perspectiva similar, pero más específicamente Cárdena (2017), afirma que esta dimensión argumenta que todas las personas somos diferentes, en los pensamientos,

ideas, comportamientos, flexibilidad, estructura física, etc., por ejemplo, existen algunos niños puedan correr más fácilmente, mientras otros no.

Socioemocional – Afectivo: Ajuriaguerra, citado por Cárdena (2017), afirma que las emociones no son ajenas o lejanas al organismo, pues hay que tener en cuenta que los estados emocionales influyen en el tono muscular.

Los movimientos muchas veces son regidos por las emociones fuertes, un niño con un adecuado desarrollo emocional, satisfactorio y positivo, demostrará mejores respuestas de adaptación. (Cárdena, 2017).

Por otro lado, los sentimientos de carga débil, enlentecen los movimientos. (Castello, 2012).

Tercera dimensión: Práctico. c3ggnitivo: en esta dimensi3n se hace referencia a los movimientos que se realizan, pero siendo consciente de ello, los movimientos que ejecuta el ni3o son parte de su an3lisis, por tanto, 3l conoce las consecuencias que traen sus acciones (Ajuriaguerra, citado por Cárdena, 2017).

A pesar que distintas teorías apuntan a que esta dimensi3n se desarrolla a los 7 a3os, muchas veces ni3os de 5 a3os muestran niveles altos en esta dimensi3n (Cárdena, 2017), (Ruiz y 3guila, 2015).

Existen diversos modelos te3ricos que a lo largo del tiempo han ido explicando la psicomotricidad.

El modelo explicativo de Piaget apunta que el desarrollo de la psicomotricidad es parte de ciertas etapas, una consecutiva de la otra, el inicio de esta etapa se da con la exploraci3n y el desarrollo del potencial motriz, seguidamente aparece el desarrollo del lenguaje, despu3s de operaciones concretas para finalmente desarrollar abstracciones; para este modelo la estimulaci3n es un pilar para la efectividad en el desarrollo psicomotor. (Piaget, citado por Mart3nez, 2009).

De acuerdo al modelo explicativo de Wallon, se sostiene que el desarrollo del ser humano est3 compuesto por estadios, la psicomotricidad es producto del aprendizaje por exploraci3n o descubrimiento e involucra aspectos cognitivos, biol3gicos, afectivos y sociales; para finalizar, este modelo incita a que el ni3o construye estructuras mentales y estados afectivos, promueve la socializaci3n y se3ala que es tan importante la gen3tica como el ambiente para el desarrollo de dicha variable. (Wallon, 2004).

Asimismo, se encuentra el modelo teórico de Vygotsky, el cual afirma que la socialización es el pilar del desarrollo del niño, un niño que mantiene mayor contacto con el medio social y cultural, desarrollará mayores competencias, aquí, la socialización está por encima de la genética. (Vygotsky, citado por Martínez, 2009).

Con respecto a la segunda variable de estudio, Hilgard (Citado por Chota y Shahuano, 2015), define al aprendizaje como una función importante para el desarrollo del ser humano. Este se encuentra relacionado con el desarrollo propio y con la enseñanza, para ello es necesario que el individuo se sienta motivado y orientado y así tenga mayor efectividad. Así mismo, en este procedimiento se encuentra relacionada la neuropsicología, la educación psicológica y la antropología, la cual se encarga de recoger la información por cada etapa que el ser humano atraviesa en el transcurso de su crecimiento, relacionado especialmente a la educación en niños.

Por otro lado, Zapata y Restrepo (2012) manifiestan que el aprendizaje es un proceso que todo ser humano atraviesa, el cual interfiere en el cambio de sus acciones, comportamientos, actitudes e ideas; del mismo modo llega a influir directamente en el desarrollo y es de mucha ayuda para la adquisición del aprendizaje, así mismo lo manifiestan como el proceso que repercute en el área personal y social del individuo, el cual permanece en constante cambio. En conclusión, el aprendizaje es un proceso esencial en el desarrollo del niño, las creencias que reciben del entorno son determinantes para su bienestar personal y social. El aprendizaje es de gran importancia en el individuo es el crecimiento personal y la mejora con su entorno.

Para Jiménez, citado por Ruiz (2017), el aprendizaje puede comenzar a temprana edad, es por ello que la etapa preescolar es la forma adecuada en la que se puede observar la manera en cómo los niños buscan la solución de sus problemas, buscando alternativas que lo ayudarán a la mejora de sus actividades diarias, para ello hacen necesario la socialización y poder lograr este procedimiento; observando estas actitudes se puede notar como los niños tienen diferentes formas de afrontar situaciones y tienen la capacidad de establecer valoraciones a las mismas.

Según Salmeón y Rodríguez (2007), manifiestan que el aprendizaje consta de las siguientes características:

El aprendizaje necesita la presencia de un instrumento de conocimiento, además de la motivación tanto externa como interna, para la participación del procedimiento, ya que

si no es del agrado del individuo no se logrará realizar de manera satisfactoria, necesita de suficiente tiempo según el procedimiento realizado, además se necesita de un conocimiento previo, para la asociación del nuevo aprendizaje que se realizará, este conocimiento estará situado en la memoria de largo plazo y podrá ser recuperado ante una situación difícil que se presente, la cual pueden ser similares a las que motivaron y lograron el aprendizaje, por último el uso de la metacognición, para asegurarse que el aprendizaje se encuentra suficientemente realizado o se necesita realizar una reconstrucción del conocimiento.

Así mismo de aptitudes y competencias mentales, que se refuerzan mediante el ejercicio constante y las acciones realizadas en distintas situaciones, pudiendo aprenderse como enseñarlas también; implican una orientación el cual presenta una meta u objetivo determinable; componen destrezas, capacidades o métodos con las cuales existe una coordinación, son dinámicas, flexibles y podrían modificarse de acuerdo a los objetivos planteados y a la situación en la que se encuentra en relación al lugar donde se desenvuelven.

Durante la etapa preescolar, el aprendizaje se encuentra ligado a distintas características observables en niños, como competencias a nivel cónico, socioemocional y lingüísticas, el cual logra un rápido desarrollo en el infante, durante este tiempo resulta de gran ayuda el uso de estimulación y el aprendizaje orientado en actividades como jugar, cantar, bailar, leer, así como la relación con sus pares al igual que con personas adultas que interactúan con ellos durante el cuidado, como los padres o docentes, del mismo modo, utilizan su creatividad e imaginación durante este periodo (López, 2018).

Específicamente, existen algunas variables que se involucran con el aprendizaje del niño, uno de los factores que influye en el aprendizaje, es la motivación, la cual se ve ligada ya que permite que el niño presente esa destreza de alcanzar un nivel máximo de perfección en la mayoría de veces asociado a un valor terminal, la cual se manifiesta como en la liberación de energía para alcanzar los objetivos planteados, para ello es necesario la utilización de la atención, además se encuentra vinculado con el nivel cognoscitivo del niño, ya que no es suficiente la energía que le ponga a las actividades que realice, sino en cuanto a su cognición que tanto puede rendir (Risco, 2016).

Así mismo, Gómez, citado por Succe (2015), manifiesta que dos de los factores que influyen en el aprendizaje, son la socialización y la cognición, teniendo a la primera como la manera en que el niño interactúa con su mundo externo, lo cual le permitirá que sea más tolerante con su pares, no haya una frustración ante una situación no esperada, como menor conocimiento por parte de la otra persona; la segunda permitirá que el niño obtenga un aprendizaje más rápido, ya que tiene una base en sus procesos cognitivos, de esa manera logrará mejores resultados.

Estos factores se ven involucrados en el desarrollo de diversas áreas del aprendizaje, Milaret (Citado por Chota y Shahuano, 2015), plantea tres dimensiones que evalúa el proceso por el cual pasa el niño y lograr un buen aprendizaje que son:

Área Cognoscitiva: reúne todas las etapas relacionadas al conocimiento, están incluidas toda conducta que esté ligada al uso de la memoria, de la capacidad intelectual, implica la habilidad para recordar o retener ideas, es decir los datos proporcionados al alumno deben estar sin ninguna modificación. (Milaret, Chota y Shahuano, 2015).

El niño tendría que interpretar con sus propias ideas, con ayuda de la interpretación, el resumen y llevar una secuencia lógica, el mensaje llegará al niño, pero será él el dueño de la interpretación y comprensión del mismo (Milaret, Chota y Shahuano, 2015).

Área Psicomotriz: se trata de aquellas actividades que necesita de coordinación neuromuscular para la adquisición de nuevas destrezas. Las conductas que se manifiestan son de manera física. Existe una imitación de aquellos movimientos que se observan durante la interacción ya sea en la parte familiar o escolar, es así de seguido de imitación el niño adopta aquellos comportamientos logrando que se den de manera involuntarios, manifestándolos como propios, logrando una buena coordinación en sus movimientos.

Área Socio-Afectiva: en esta área se pueden observar las actitudes, sentimientos y valores que se manifiestan a través del aprendizaje, el niño se muestra sensible ante determinadas situaciones y presta su atención en ellos, empieza a comprometerse con lo aprendido, así sea lo mínimo, seguido a que le da un valor en específico y se identifica con total aceptación o de acuerdo a su preferencia. (Chota & Shahuano, 2015).

Por otro lado, Cárdena (2017), manifiesta que el aprendizaje lúdico se desarrolla o tiene relación con el juego lúdico, señalando las siguientes dimensiones involucradas:

Juego funcional o ejercicio: los movimientos permiten desarrollarse, las situaciones normales se adaptan a una actividad lúdica con la finalidad de aprender, dándose el aprendizaje de modo práctico, desde coger el lápiz hasta manejar bicicleta.

Juego simbólico: el niño puede imitar o interpretar acciones para aprender, copia movimientos y actitudes de personajes significativos. Los niños crean su propio mundo e imitan a nivel verbal y conductual.

Juego de reglas: cuando se establece un juego grupal, se ejerce responsabilidades a cada jugador, por tanto, se aprende también mediante las normas y reglas del juego, estas reglas se establecen en los esquemas del niño, llevándolos a un aprendizaje social.

Para explicar la variable desde distintas perspectivas, se conocen diversos modelos teóricos que describen la variable de estudio; De modo que, Grigue (2018), manifiesta algunas teorías relacionadas al aprendizaje, donde menciona algunos autores, entre ellos tenemos:

Teoría de Piaget: esta teoría señala que el niño necesita de un conocimiento previo para luego optar por un nuevo conocimiento de esa manera logre un mejor aprendizaje, ya que existirá un elemento que le facilite la captación del esquema que necesita reconocer y almacenarlo en su memoria. Sin embargo, si el conocimiento no presenta objeciones, el niño lo podrá añadir a sus esquemas con un nivel de motivación logrando de manera correcta el aprendizaje. (Grigue, 2018).

Teoría de Skinner: en esta teoría el autor manifiesta el origen del aprendizaje como innovación de asociaciones. Es necesario la aplicación a problemas particulares del aprendizaje como es en la comunicación oral y escrita en las matemáticas etc. en áreas académicas específicas, para el aprendizaje general del niño” (Grigue, 2018).

Teoría de Vygotsky: Este autor manifiesta que el niño va construyendo su propio aprendizaje donde se vincula su entorno y la interacción que tiene con ellos, le ayuda a trabajar individual y grupalmente. El niño interioriza, junto a lo explícito. (Grigue, 2018). Toda esta caracterización de las variables, conlleva a preguntarnos ¿Existe relación entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019?

Esta investigación es importante, porque la infancia es fundamental en el desarrollo de habilidades y competencias y fomentar estas es una de las tareas posibles, pero que aún no se ha logrado, como se ha visto en la realidad problemática, existe un déficit marcado

sobre el nivel de aprendizaje en la niñez a nivel internacional y nacional, y siendo esta una variable posible en la asociación con la psicomotricidad, se infiere que no hay niveles satisfactorios de dicho constructo; por tanto socialmente realizar este estudio es relevante, dado a que contribuirá con resultados actuales de una parte de la población infantil ecuatoriana.

Teóricamente, el estudio de ambas variables permitirá aportar una evidencia empírica y llenar vacíos en el conocimiento sobre la asociación de los presentes constructos, dado a que no se ha encontrado una investigación que relacione a estos como objeto de estudio, dotando así un resultado que permitirá aportar a la comunidad científica, siendo novedoso e interesante. Asimismo, servirá como referente teórico para futuras investigaciones.

La implicancia práctica recae en los futuros programas que se pueden diseñar y aplicar cuando se haya obtenido el resultado esperado, siendo además de urgencia, pues como se ha visto en la descripción del problema, los niveles de aprendizaje son bajos, por tanto distintas entidades u organizaciones dedicadas al área, puede tomar como fundamento este hallazgo y elaborar programas de intervención para reducir factores de riesgo y aumentar factores que promuevan el desarrollo psicomotor y del aprendizaje lúdico.

En cuanto a la implicancia metodológica, se buscará aportar con validez de contenido y confiabilidad en la población estudiada, corroborando resultados obtenidos en otras investigaciones y ampliar el uso de las fichas de observación.

Como objetivo general, esta investigación busca Determinar la relación entre el desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019.

Desglosando los siguientes objetivos específicos: Determinar la relación entre el desarrollo motriz instrumental y el aprendizaje lúdico por medio del juego funcional en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019, determinar la relación entre el desarrollo emocional afectivo y el aprendizaje por medio del juego simbólico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019, determinar la relación entre el desarrollo práctico cognitivo y el aprendizaje por medio del juego de reglas en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019,

Como hipótesis general se plantea: Existe relación entre el desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019, en cuanto a

las hipótesis específicas se propone que existe relación entre el desarrollo motriz instrumental y el Aprendizaje por medio del juego funcional en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019, existe relación entre el desarrollo emocional afectivo y el aprendizaje por medio del juego simbólico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019, Existe relación entre el desarrollo práctico cognitivo y el aprendizaje por medio del juego de reglas en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019.

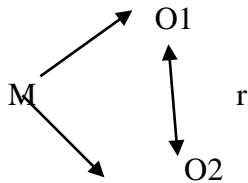
Así mismo como hipótesis nula se plantea que no existe relación entre las variables estudiadas, así como que no existe relación entre las dimensiones de las dos variables.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación es cuantitativa, busca establecer la medida de una o más variables, haciendo uso de la estadística para la aprobación de las hipótesis. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014; Ato, López & Benavente, 2013).

El diseño que sigue es correlacional, dado a que busca medir la significancia, grado y dirección de la relación de dos variables; asimismo es transversal – no experimental, pues mide las variables en un momento único, sin ejercer manipulación, ni dominio en estas. (Hernández et al., 2014; Montero y León, 2007).



Dónde:

M: Niños de nivel inicial

O1: Desarrollo psicomotor

O2: Aprendizaje lúdico

r: relación entre variables

2.2.Operacionalización de las variables

Tabla 1. *Variables desarrollo psicomotor y Aprendizaje lúdico*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Desarrollo psicomotor	Proceso complejo en el cual el niño adquiere distintas conductas y habilidades que le posibilitan ajustarse mejor a un contexto social y siendo influyente sobre este. (Minsa, 2017).	La variable será medida a través de la Ficha de observación de desarrollo psicomotor la cual consta de tres dimensiones y 20 ítems	Motriz instrumental Emocional afectivo Práctico cognitivo	-Caminar -Puede trepar y saltar -Puede correr -Existe espontaneidad en el movimiento. -Se adapta con facilidad. -Se orienta -Discrimina las partes de su cuerpo	Ordinal
Aprendizaje lúdico	Es un proceso en el cual se adquieren conocimientos por medio de experiencias lúdicas y dinámicas (Zapata y Restrepo, 2012)	La variable será medida a través de una Guía de observación de aprendizaje lúdico, la cual consta de tres dimensiones y 13 ítems	Aprendizaje por medio del juego funcional. Aprendizaje por medio del juego simbólico. Aprendizaje por medio del juego de reglas.	-Movimientos para aprender. -Adapta situaciones. -Aprende imitando un personaje significativo. -Creación de sus propios juegos. -Aprende las reglas del juego. -Traslada las reglas.	Ordinal

2.3. Población, muestra y muestreo

Población: 110 niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019, la muestra estuvo conformada por 90 niños, se hace uso de los criterios de selección incluyendo a niños cuyos padres acepten la participación de ellos, que asistan el día de la evaluación y que respondan todos los instrumentos. Se excluye a los demás.

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

Técnica: La observación, definida como la acción sostenida dirigida hacia un objeto del cual se pretende obtener características o algún conocimiento de su comportamiento. (Rekalde, Vizcarra y Macazaga, 2014)

Instrumento 1: la guía de observación de desarrollo psicomotor elaborada por Cadena (2017), cuenta con tres dimensiones: motriz instrumental, emocional afectivo y cognitivo práctico, las cuales miden la variable en forma general y dimensional de manera ordinal; cuenta con un total de 20 ítem en escala Likert.

Es aplicable para niños desde los 4 años de edad, de forma individual, pidiéndole la ejecución de la acción a observar, requiere principalmente formular empatía en los niños para proceder a la evaluación. En cuanto a su calificación, se establece una sumatoria y se ubica en puntajes categóricos para determinar el desarrollo por dimensión de la variable.

La guía tiene validez de contenido por medio de criterio de jueces, mostrando índices adecuados en cuanto a claridad, relevancia y coherencia (>.80), asimismo denota confiabilidad mediante el estadístico alfa de Cronbach (.84).

Instrumento 2: Una guía de observación de aprendizaje lúdico en base al cuestionario de juego lúdico de Blanca Luis Caldas, quien aporta dicho instrumento dividido en tres dimensiones juego funcional, simbólico y juego de reglas, teniendo un total de 13 ítems de escala Likert para su medida. Se hizo validez de contenido con criterio de jueces expertos, así como confiabilidad mediante el alfa de Cronbach para la población estudiada.

Es aplicable a niños de 4 años de edad, se observa la forma en que juega y aprende representaciones el niño y se otorga un puntaje de acuerdo a lo observado del 1 al 3;

seguidamente para su calificación se agrupa el puntaje sumado en categorías ordinales que ofrece el instrumento.

De acuerdo a sus propiedades psicométricas, el instrumento ha sido construido mediante juicio de expertos para su validez de contenido, mostrando índices mayores a .80 y con respecto a su confiabilidad, se muestra un índice de .80 de acuerdo al alfa de Cronbach.

2.5. Procedimiento

Mediante una solicitud al director de la institución educativa, para realizar la recolección de datos, en la cual se estableció fecha de evaluación, se recogió la información de acuerdo a los criterios de selección. Por otro lado, se buscó construir la guía de observación, mediante la evaluación de criterio de 3 jueces para proceder a la validez de contenido; asimismo, se buscará la confiabilidad del instrumento de aprendizaje lúdico. En cuanto a la guía de observación de desarrollo psicomotor.

2.6. Método de análisis de datos

Los datos se obtienen con la aplicación de los instrumentos previo validez de ambos de contenido, luego la prueba piloto todo ello en Excel, aplicando la normalidad de kolmogorob – Smirnov.

Se mostrará la distribución mediante la estadística descriptiva examinando los resultados mediante el uso de tablas y figuras con su interpretación a través del programa SPSS 26. Así mismo la estadística inferencial con la finalidad de establecer la relación entre las variables de estudio, utilizando el coeficiente de correlación de Spearman, para saber la significancia de relación entre las dos variables de estudio.

2.7. Aspectos éticos

Se tomó en cuenta los principios éticos dados en el informe de Belmont, los cuales son: Belmont, citado por Kenneth y Chairman (2002):

Respeto a las personas: Se considera a las personas como seres autónomos libres de participar o no hacerlo, sin presión, ni tensión para hacerlo.

Beneficencia: El bienestar es primordial en los participantes, se procura no causarles daños a las personas que formen parte de esta investigación.

Justicia: no discriminar es un principio fundamental, la investigación involucra a todos los agentes que la forman, por ello deben ser tratados con igualdad.

III. RESULTADOS

Tabla 2 *Desarrollo Psicomotor en niños de nivel inicial de una escuela*

Nivel	Desarrollo psicomotor	
	f	%
Bajo	16	17.8
Medio	70	77.8
Alto	4	4.4
	90	100

Nota: Base de datos, aplicación de instrumento

Como se muestra en la tabla 2 el mayor porcentaje se ubica en nivel medio con un 77.8%, seguido del nivel bajo con un 17.8%, en el nivel alto se encontró un 4.4%.

Lo mismo podemos apreciar en la siguiente figura:



Figura 1: Desarrollo Psicomotor en niños de nivel inicial de una escuela

Fuente: Tabla 2

Tabla 3 Dimensiones del desarrollo psicomotor en niños de nivel inicial de una escuela

Nivel	Motriz instrumental		Emocional afectivo		Práctico cognitivo	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	16	17.8	16	17.8	20	22.2
Medio	70	77.8	66	73.3	64	71.1
Alto	4	4.4	8	8.9	6	6.7
	90	100	90	100	90	100

Fuente: Base de datos, aplicación de instrumento

En la tabla 3 el mayor porcentaje se localiza en el nivel medio de la dimensión motriz instrumental con un 77.8%, y uno de los porcentajes menores en el nivel alto de la dimensión instrumental con un 4.4% y en la dimensión afectivo un 8.9%.

Lo mismo apreciamos en la siguiente figura:

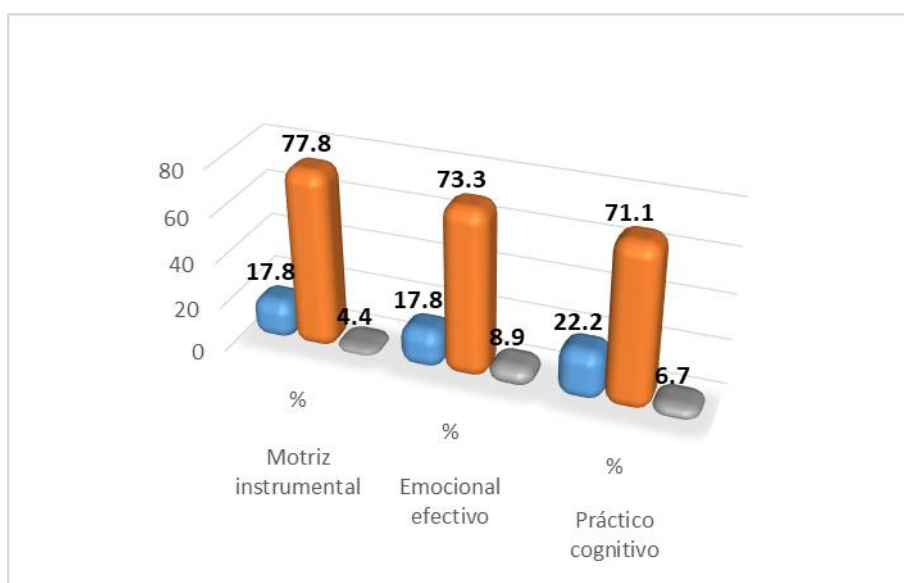


Figura 2: Dimensiones del desarrollo psicomotor en niños de nivel inicial de una escuela

Fuente: Tabla 3

Tabla 4 *Aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela*

Aprendizaje lúdico		
Nivel	f	%
Malo	24	26.7
Regular	45	50.0
Bueno	21	23.3
	90	100

Nota: Base de datos, aplicación de instrumento

En la tabla 4 el mayor porcentaje del aprendizaje lúdico se encuentra en el nivel regular con un 50%, seguido del nivel malo en un 26.7%, así mismo el 23.3% presenta un nivel bueno. Lo mismo apreciamos en la siguiente figura:

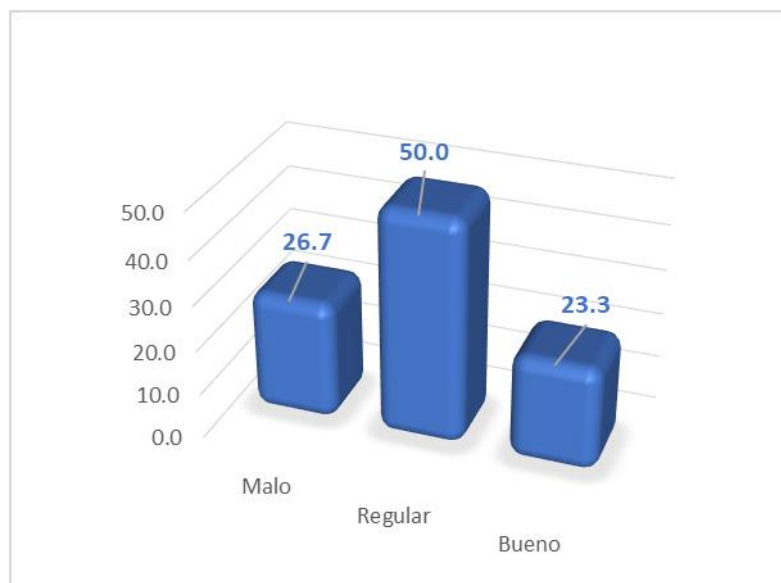


Figura 3: Aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela
Fuente: Tabla 4

Tabla 5 Dimensiones del aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela

	Aprendizaje por medio del juego funcional		Aprendizaje por medio del juego simbólico		Aprendizaje por medio del juego de reglas	
	f	%	f	%	f	%
Malo	34	37.8	23	25.6	39	43.3
Regular	32	35.6	50	55.6	30	33.3
Bueno	24	26.7	17	18.9	21	23.3
	90	100	90	100	90	100

Fuente: Base de datos, aplicación de instrumento

Como se observa en la tabla 5, el mayor porcentaje se encuentra en el nivel regular de la dimensión aprendizaje por medio del juego simbólico, con un 55.6%; uno de los porcentajes más bajos se encontró en el nivel bueno de la misma dimensión 18.9%. Lo mismo se aprecia en la figura siguiente:

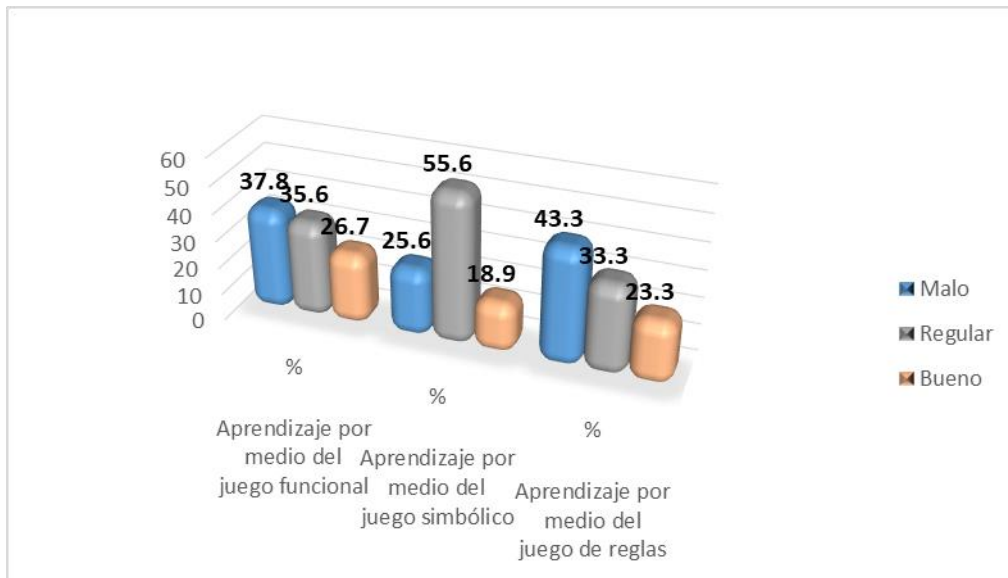


Figura 4: Aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela
Fuente: Tabla 5

Tabla 6 Prueba de Normalidad: Kolmogorov Smirnov para una muestra

	N	Parámetros normales		Estadístico de prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Normal
		Media	Desviación			
Motriz instrumental	90	16.12	2.494	0.149	,000	No
Emocional afectivo	90	10.09	1.821	0.158	,000	No
Práctico c6gnitivo	90	11.74	2.009	0.134	,000	No
Desarrollo psicomotor	90	37.96	4.211	0.085	,133	Si
Aprendizaje por medio del juego funcional	90	8.12	2.243	0.130	,001	No
Aprendizaje por medio del juego simb6lico	90	10.14	2.688	0.097	,035	No
Aprendizaje por medio del juego de reglas	90	7.99	2.358	0.109	,010	No
Aprendizaje l6dico	90	26.26	6.145	0.117	,004	No

Fuente: reporte de resultados software SPSS versi6n 26

La tabla 6 nos proporciona el estadístico de Kolmogorov-Smirnov ($n > 50$) la prueba aplicada para analizar la normalidad de los datos y su significaci6n asint6tica (p valor); para lo cual planteamos las siguientes hip6tesis:

H_0 : Los datos analizados siguen una distribuci6n Normal

H_1 : Los datos analizados no siguen una distribuci6n Normal

Decisi6n:

Cuando $P > 0.05$ En todos los casos aceptamos la Hip6tesis Nula

Cuando $P < 0.05$ en alg6n caso rechazamos la Hip6tesis Nula de manera significativa

En las variables encontramos la significaci6n asint6tica $P < 0.05$; en casi todas las dimensiones por lo que rechazamos la hip6tesis nula es decir no se cumple el supuesto de normalidad por lo que se sugiere trabajar con la correlaci6n Rho de Spearman.

Tabla 7 Correlaci6n Rho de Spearman entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje l6dico

		Aprendizaje lúdico	
Rho de Spearman	Desarrollo psicomotor	Coefficiente de correlación	,473
		Sig. (bilateral)	,000
		N	90

Nota: reporte de resultados software SPSS versión 26

La tabla 7, muestra la Correlación Rho de Spearman entre los resultados de las variables en estudio. Podemos apreciar que existe una correlación moderada y muy significativa entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje lúdico ($R_s=0.473$; $p<0.01$). Según la figura 5, se muestra una correlación positiva y directa, cuando los puntajes del aprendizaje lúdico se incrementa el desarrollo psicomotor también aumenta. El valor 0.473 nos indica que el grado de correlación es moderada. La significación bilateral P-valor <0.01 , nos da evidencia altamente significativa suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa.

Hipótesis alterna:

H_1 : Existe relación entre el desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela Guayas 2019.

Gómez, citado por Succe (2015), manifiesta que dos de los factores que influyen en el aprendizaje, son la socialización y la cognición, teniendo a la primera como la manera en que el niño interactúa con su mundo externo, lo cual le permitirá que sea más tolerante con sus pares. Entonces el desarrollo psicomotor como un variable cumple una función importante pues implica un proceso en el cual se desarrollan diferentes habilidades de adaptación, permitiendo mejor interacción entre el individuo y su ambiente

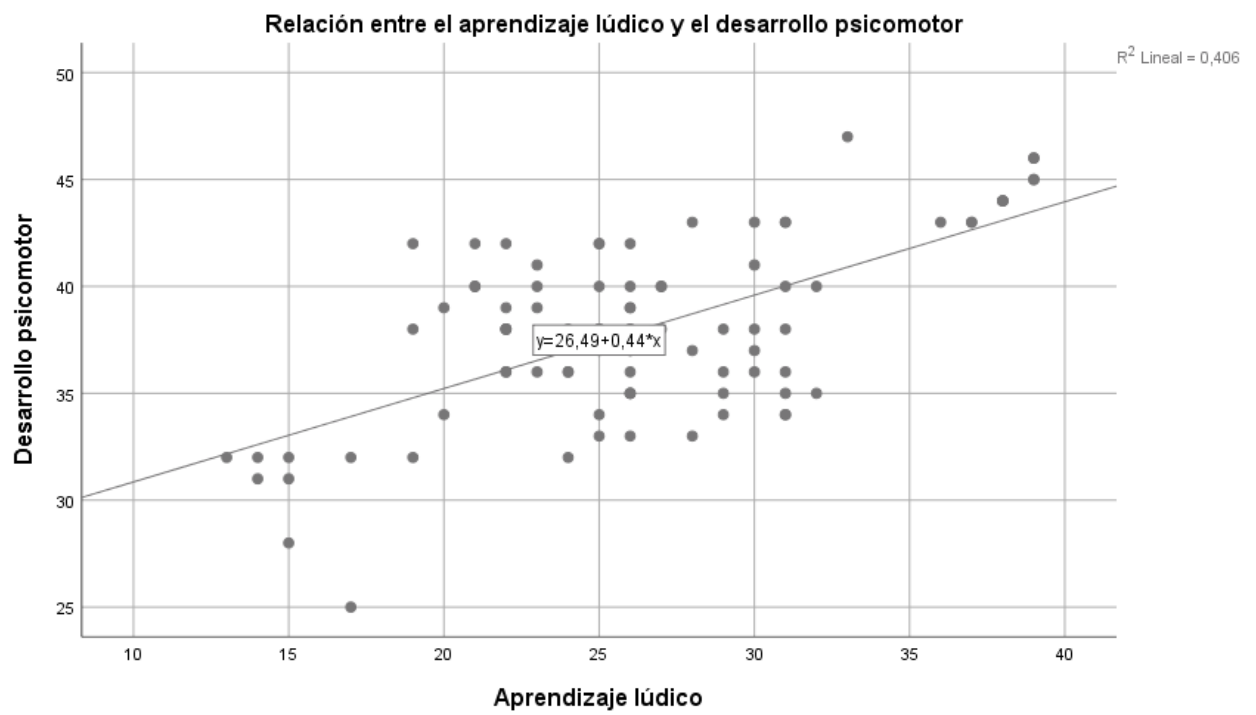


Figura 5: Relación entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje lúdico
 Fuente: Tabla 7

Tabla 8 *Correlación Rho de Spearman entre las dimensiones del desarrollo psicomotor y las dimensiones del aprendizaje lúdico*

Rho de Spearman		Aprendizaje lúdico		
		Aprendizaje por medio del juego funcional	Aprendizaje por medio del juego simbólico	Aprendizaje por medio del juego de reglas
Motriz instrumental	Coefficiente de correlación	,431	,396	,335
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,001
	N	90	90	90
Emocional afectivo	Coefficiente de correlación	,060	,268	,283
	Sig. (bilateral)	,575	,011	,007
	N	90	90	90
Práctico cognitivo	Coefficiente de correlación	,344	,395	,393
	Sig. (bilateral)	,001	,000	,000
	N	90	90	90

La tabla 8 nos muestra correlaciones moderadas altamente significativas entre las dimensiones, Motriz instrumental y Aprendizaje por medio del juego funcional ($R_s=0.431$; $p<0.01$); con Aprendizaje por medio del juego simbólico una correlación baja pero altamente significativa ($R_s=0.396$; $p<0.01$) y Aprendizaje por medio del juego de reglas correlación baja y altamente significativa ($R_s=0.335$; $p<0.01$). Se encontró correlaciones bajas y significativas entre la dimensión emocional afectivo y Aprendizaje por medio del juego simbólico ($R_s=0.268$; $p<0.05$). y la dimensión Aprendizaje por medio del juego de reglas ($R_s=0.283$; $p<0.05$, finalmente se encontró correlaciones moderadas y altamente significativas entre la dimensión practico cognitivo y la dimensión Aprendizaje por medio del juego funcional ($R_s=0.344$; $p<0.01$); con la dimensión Aprendizaje por medio del juego simbólico ($R_s=0.395$; $p<0.01$); y con la dimensión Aprendizaje por medio del juego de reglas ($R_s=0.393$; $p<0.01$). Por otro lado, no se encontró relación entre la dimensión emocional afectiva y la dimensión aprendizaje por medio del juego funcional.

El modelo explicativo de Piaget apunta que el desarrollo de la psicomotricidad es parte de ciertas etapas, una consecutiva de la otra, el inicio de esta etapa se da con la exploración y el desarrollo del potencial motriz, seguidamente aparece el desarrollo del lenguaje, después de operaciones concretas para finalmente desarrollar abstracciones; para este modelo la estimulación es un pilar para la efectividad en el desarrollo psicomotor (Piaget, citado por Martínez, 2009). Seguidamente, Cárdena (2017), manifiesta que el aprendizaje lúdico se desarrolla o tiene relación con el juego lúdico impulsando el desarrollo motriz en sus diferentes dimensiones utilizando herramientas a simple vista sin un significado específico pero con un valor de aprendizaje tales como el Juego funcional o ejercicio (los movimientos permiten desarrollarse, las situaciones normales se adaptan a una actividad lúdica con la finalidad de aprender, dándose el aprendizaje de modo práctico, desde coger el lápiz hasta manejar bicicleta), Juego simbólico (el niño puede imitar o interpretar acciones para aprender, copia movimientos y actitudes de personajes significativos. Los niños crean su propio mundo e imitan a nivel verbal y conductual) y Juego de reglas (cuando se establece un juego grupal, se ejerce responsabilidades a cada jugador, por tanto, se aprende también mediante las normas y reglas del juego, estas reglas se establecen en los esquemas del niño, llevándolos a un aprendizaje social.

IV. DISCUSIÓN

En cuanto al objetivo general, determinar la relación entre el desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019, se evidenció la correlación positiva y directa entre ambas variables, por lo que se contrasta la hipótesis general y estos resultados se asemejan a los resultados obtenidos por Vallejos (2018), López y Morales (2015) y Montalván (2017), los cuales encontraron la relación entre ambas variables de manera significativa y positiva, evidenciando lo explicado por Wallon (2004), quien menciona que la psicomotricidad es producto del aprendizaje por exploración o descubrimiento e involucra aspectos cognitivos, biológicos, afectivos y sociales. Por otro lado, el desarrollo a partir del aprendizaje incita a que el niño construya estructuras mentales y estados afectivos, promueve la socialización. Además, señala la importancia de la genética como el ambiente para el desarrollo de dicha variable. Como conclusión, Salmeon y Rodríguez (2007) mencionan que el aprendizaje necesita la presencia de un instrumento de conocimiento, además de la motivación tanto externa como interna, para la participación del procedimiento, ya que si no es del agrado del individuo no se logrará realizar de manera satisfactoria. Necesita de suficiente tiempo según el procedimiento realizado, además, se necesita de un conocimiento previo, para la asociación del nuevo aprendizaje que se realizará, este conocimiento estará situado en la memoria de largo plazo y podrá ser recuperado ante una situación difícil que se presente, la cual pueden ser similares a las que motivaron y lograron el aprendizaje (López, 2018).

En cuanto a los objetivos específicos, se planteó identificar la correlación entre las dimensiones del desarrollo psicomotor y las dimensiones del aprendizaje lúdico. Aceptando la hipótesis planteada, en contraste con el objetivo, la investigación de Vásquez (2016), Guamán (2019) y Puertas (2017) muestran resultados similares a los resultados obtenidos en la presente investigación. Esto comprueba lo mencionado por Succe (2015) quien manifiesta que dos de los factores que influyen en el aprendizaje, son la socialización y la cognición, teniendo a la primera como la manera en que el niño interactúa con su mundo externo, lo cual le permitirá que sea más tolerante con su pares, no haya una frustración ante una situación no esperada, como menor conocimiento por parte de la otra persona; la segunda permitirá que el niño obtenga un aprendizaje más rápido, ya que tiene una base en sus procesos cognitivos, de esa manera logrará mejores

resultados. Es entonces que, partiendo de la anterior definición podemos afirmar que el desarrollo psicomotor es influenciado por el aprendizaje lúdico como lo menciona Rodríguez (2015) partiendo del ámbito educativo, el desarrollo psicomotor es la base fundamental en la madurez del niño, en el aspecto emocional y psíquico, llegando a promover distintas habilidades en el niño, con la finalidad de generar adaptación al ambiente (Haeussler y Marchant, 2009). Desde una perspectiva similar, el niño mediante la exploración va a desarrollando y adquiriendo competencias y capacidades que a su vez promueven el desarrollo psicomotor, considerándose este como un proceso, el cual abre paso a la madurez emocional y psíquica, permitiendo el ajuste comportamental del niño al sujeto. (Loli y Silva, citados por Sempertegui, 2017). Algunas de las características más resaltantes de desarrollo psicomotriz y que son influenciados por el aprendizaje lúdico es la sensación, la cual funciona como primera fuente que recibe información a través de nuestros sentidos, por tanto, un niño va aprendiendo de acuerdo a sus sensaciones, por medio de la práctica cenestésica; la percepción es referida a la interpretación de la información obtenida por la sensación. De modo que un niño explora el ambiente, siente, interpreta y emite una respuesta motriz.

V. CONCLUSIONES

1. Se determinó que existe una correlación positiva directa entre el desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019 ($R_s=0.473$; $p<0.01$).
2. Se determinó que existe una correlación moderada y altamente significativa en el desarrollo motriz instrumental y el Aprendizaje por medio del juego funcional en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019 ($R_s=0.431$; $p<0.01$).
3. Se determinó que existe una correlación baja pero significativa entre la dimensión desarrollo emocional afectivo y el aprendizaje por medio del juego simbólico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019. ($R_s=0.268$; $p<0.05$).
4. Se determinó que existe una correlación baja pero altamente significativa entre el desarrollo Práctico cognitivo y el Aprendizaje por medio del juego de reglas en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019, ($R_s=0.393$; $p<0.01$).

VI. RECOMENDACIONES

Al distrito, se recomienda utilizar los resultados de la investigación para dar visualización de la problemática en la comunidad y proponer alternativas de solución acorde a la metodología de aprendizaje utilizando las actividades lúdicas como herramienta.

Al directivo, se recomienda impulsar programas de prevención en la institución educativa en función a los resultados, en donde se ha evidenciado una correlación baja, con el afán de lograr un desarrollo psicomotor óptimo, utilizando metodologías de aprendizaje lúdico que se ajusten con la realidad.

Así mismo se recomienda utilizar una metodología lúdica y afectiva como parte del desarrollo del niño recomendación dada por los docentes a los padres de familia.

REFERENCIAS

- Aguinaga, E. (2012). *Desarrollo psicomotor en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Carmen de la Legua y Reynoso*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de <http://repositorio.usil.edu.pe/b>
- Álvarez, R. (2007). *Estadísticas aplicadas a las ciencias de la salud*. Villa libertad: Díaz de Santos.
- Ato, M., López, J. & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de psicología*, 29(3), 1038-1059
- Cadena, Y. (2017). *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa "Virgen del Rosario" Huacho"-2017*. Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de file:///D:/trabajos%20despues%20de%20egre/tesis/5%20TESIS%20PROFESOR%20EFRE/Cadenas_RYC.pdf
- Castello, M. (2012). *Desarrollo del equilibrio a través de los juegos lúdicos de los niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la institución educativa*. UNIFE: Universidad Femenina. Obtenido de http://rtesis_castello_desarrolloequilibrio_9874
- Chadwick, M. (2008). *Juegos de razonamiento lógico*. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.
- Chipana, A., & Ordoñez, C. (2018). *Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la i.e.i "Ana Mogas" Quillasuoxapampa 2018*. Perú: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/543/1/TESIS%20CHIPANA%20FLORES%20-%20ORDO%c3%91EZ%20SALCEDO.pdf>
- Chota Curitima, L., & Shahuano Paredes, K. (2015). *Autoestima y aprendizaje escolar de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Divino Niño de Jesús*. Pucallpa: Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia. Obtenido de <http://repositorio.unia.edu.pe/bitstream/unia/131/1/Tesis%20Final.pdf>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences (2nd ed.)*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

- Decroly, O., & Monchamp, E. (2005). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Lima: Orbis Ventures SAC.
- Dorantes, K. (2016). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de primer nivel del c.e.i Bãrbula Y Municipio Naguanagua Estado Carabobo*. Bãrbula: Venezuela: Universidad de Carabobo. Obtenido de <http://www.riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/3582/3/12536.pdf>
- Evans, M. y Rosenthal, J. (2005). *Probabilidad y estadística. La ciencia de la incertidumbre*. Barcelona: Reverté
- Grigue, A. (2018). *Enseñanza y Aprendizaje*. México: Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación. Obtenido de <https://www.cevie-dgespe.com/documentos/1522.pdf>
- Guadalupe, C., León, J., Rodríguez, J., & Vargas, S. (2017). *El estado de educación en el Perú: análisis y perspectivas de la educación básica*. Perú: Ediciones Arteta E.I.R.L. Obtenido de <http://www.grade.org.pe/forge/descargas/Estado%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20en%20el%20Per%C3%BA.pdf>
- Guamán, S. (2019). *El Desarrollo Psicomotor y su Relación con el Rendimiento Escolar en estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo*. Ecuador: Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19359/1/T-UCE-0007-CPS-161.pdf>
- Haeussler, R., & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)*. Santiago de Chile. Obtenido de <http://www.minedu.gob2021.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Instituto Nacional de evaluación educativa. (2018). *La educación en Ecuador: logros alcanzados y nuevos desafíos*. Ecuador: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.

Obtenido de http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/CIE_ResultadosEducativos18_20190109.pdf

Illingworth RS. *El Desarrollo Infantil en sus Primeras Etapas*. Barcelona: Editorial Médica y Técnica S.A.; 1983.

Kenneth, J., & Chairman, M. (2002). *Informe Belmont: principios éticos*. Obtenido de <http://www.ub.edu/fildt/archivos/belmont.pdf>

Kim, K. y Timm, N. (2006). *Univariate and Multivariate General Linear Models: Theory and Applications with SAS, Second Edition*. US: Chapman & Hall/CRC.

Kline, R. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling (third Ed.)*. New York: Guilford Press

López, P. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: UNICEF. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

López, R., & Morales, L. (2015). *Desarrollo psicomotor y su relación con el aprendizaje, la salud y la alimentación en niños de aula de 5 años en la Institución Educativa Privada de Ciencias Sir Isaac Newton de Carabayllo - Lima, durante el año 2015*. Perú: Universidad Nacional de Educación. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3275/TESIS%20-%20LOPEZ%20RIVERA%20-%20MORALES%20SARMIENTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, E. (2009). *Psicología y Salud, teorías del desarrollo*. México: Universidad Autónoma del estado de México. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/154797395.pdf>

Ministerio de Salud (MINSA). (2017). *Resolución Ministerial*. Perú: República del Perú - MINSA. Obtenido de <http://www.redsaludcce.gob.pe/Modernidad/archivos/dais/ppan/normast/CRED.pdf>

Masaquiza, Z. (2015). *El desarrollo psicomotriz en el aprendizaje de la educación física de los estudiantes del centro educativo Jerusalén en el Cantón Ambato Provincia de Tungurahua*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20205/1/ZORAYA%20E%2C%20MA SAQUIZA.pdf>

Montalván, S. (2017). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de inicial de la I.E. N° 2031 Virgen de Fátima - San Martín de Porres – 2017*. Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14110/Montalv%C3%A1n_ES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Montero, I. y León, O. (2007). A guide for naming research studies in psychology. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 7(3), 847-862. Recuperado de http://www.aepc.es/ijchp/GNEIP07_es.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura (UNESCO). (2017). *Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No está aprendiendo*. México: UNESCO. Obtenido de <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>

Panduro, A., & Morales, N. (2017). *La psicomotricidad fina en la iniciación de la escritura en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa n° 160 “Mi Pequeño Mundo” – Junín*. Perú: Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2331/T.ACAD-SEGEPE-FED-2018-PANDURO%20JESUS%20Y%20MORALES%20CANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pérez, M., & Martínez, M. (s.f.). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma*. Madrid: AEPap. Obtenido de https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1_desarrollo_psicomotor_y_signos_de_alarma.pdf

Pinto, M. (2008). *Factores psicosociales asociados al desarrollo de la psicomotricidad en niños pre - escolares de una I.E.I del distrito de San Miguel - Lima*. Lima: Universidad Nacional Federico Villarreal. Obtenido de <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/1195>

- Puertas, P. (2017). *La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta "Avelina Lasso de Plaza" período lectivo 2015-2016*. Quito: universidad central del ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>
- Quito, M. (2018). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017*. Perú: Universidad de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4723/JUEGOS_LUDICOS_APRENDIZAJE_QUITO_MENDOZA_MARIA_FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reimundo, E. (2018). *Perfil del desarrollo psicomotor de niños y niñas menores de 12 meses de edad nacidos a pretérmino*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15365/1/T-UCE-0007-PPS023-2018.pdf>
- Rekalde, I., Vizcarra, M., & Macazaga, A. (2014). La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje Y Fomentar Procesos Participativos. *Redalyc*, 53-58. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>
- Risco Huamán, R. (2016). *Aplicación de programas lúdicos para mejorar el aprendizaje en niños de 5 años*. Trujillo: Universidad Católica de los Ángeles. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, A. (2015). *Educación y Desarrollo Motor*. Lima: 2da Edit. Trillas.
- Ruiz, A. (2017). La enseñanza de estrategias de aprendizaje en educación infantil. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, 2-11. Obtenido de <https://www.ugr.es/~recfpro/rev112COL2.pdf>
- Ruiz, A., & Águila, E. (2015). *La motricidad en el alumnado con NEE*. Chile: SAC. Obtenido de Recuperado de

http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3611/1066_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ruiz, I. (2014). *El desarrollo psicomotor. Retraso en el desarrollo psicomotor: parálisis cerebral infantil*. México. Obtenido de <http://campus.usal.es/~ogyp/Clases%20teoricas%202013%202014/Neurologia/desarrollo.pdf>

Salmeón Pérez, H., & Rodríguez Fernández, S. (2007). Estrategias de aprendizaje en educación inicial. *Profesorado*, 11. Obtenido de <https://www.ugr.es/~recfpro/rev112COL2.pdf>

Sempertegui, A. (2017). *Desarrollo psicomotor*. México: Editorial McGraw.

Succe, A. (2015). *Algunos factores que influyen en el éxito académico de los estudiantes*. Bellaterra: Universidad autónoma de Barcelona. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4700/mgm1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vallejos, C. (2018). *La psicomotricidad y el aprendizaje en estudiantes de segundo grado de primaria de un colegio de Pueblo libre*. Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12964/Vallejos_FRCDR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vásquez, E. (2017). *Desarrollo psicomotor y aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años del módulo 08 Comas, 2016*. Perú: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5648/V%c3%a1squez_CEE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Verzani, J. (2005). *Using R for Introductory Statistics*. US: Chapman & Hall/CRC

Wallon, J. (2004). *la teoría de Wallon*. España: Piertop.

Zafra, K. (2017). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la i.e. n° 1609 Chicama 2017*. Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4294/JUEGOS_LUDICOS_ZAFRA_VARGAS_KERLY_MARILYN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zapata Ospina, B., & Restrepo Mesa, J. (2012). Aprendizajes relevantes para los niños y niñas en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de ciencias sociales*, 217-227.

Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v11n1/v11n1a15.pdf>.

ANEXOS

Anexo 1

Ms.

MIRIAM PEÑAFIEL ZUMBA
DIRECTORA E.E.B. FERROVIARIA

Ciudad

De mi consideración,

En calidad de Docente de la E. E. B. Horacio Hidrovo Velásquez y estudiante
De Posgrado en la especialidad de Psicología Educativa de la Universidad

Cesar Vallejo con cedula de identidad 0927318915, me dirijo a usted para solicitarle muy comedidamente me conceda el permiso que requiero para realizar un Pre Test en la institución a sus funciones.

La razón por la que envió la presente es porque ustedes cuentan con la cantidad de niños y niñas que nos pide la muestra. Dicho test consta de un **Cuestionario Para La Evaluación De la motricidad gruesa** y de un **Cuestionario Desarrollo psicomotor**, que serán aplicados a los estudiantes del Nivel inicial para su recolección y análisis correspondientes.

Sin más que decir y esperando que nuestra solicitud será aprobada me suscribo de usted.

Atentamente

Florida Elizabeth Álvarez Rodríguez
Teléfono 0933169229

AutORIZADO
Swiced 1-2
Recebo
Li [signature]
06-11-2019



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"DR. HORACIO HIDROVO VELÁSQUEZ"**

DIRECCIÓN: Rcto. Matilde Esther - Calle Principal

EMAIL: drhoraciohidrovo10@hotmail.com

CÓDIGO AMIE: 12H00201

TELF: 052715025

MATILDE ESTHER-GUAYAS-ECUADOR

CONSTANCIA DE AUTORIZACION

Matilde Esther, 15 de noviembre del 2019.

Licenciada Jina Sosa Toapanta.

Directora de la escuela de Educación Básica "Dr. Horacio Hidrovo Velásquez" del Recinto Matilde Esther del Cantón Bucay – Ecuador.

Autorizo a la Maestría **ALVAREZ RODRIGUEZ FLERIDA ELIZABETH**, con cédula de identidad N.- 092731891-5, ejecutar un test de Desarrollo Psicomotor y Aprendizaje Lúdico en niños de Nivel Inicial de la institución a mi cargo.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para fines que estime conveniente.

Atentamente,



Lic. Jina Sosa T.
Directora



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "DR. HORACIO HIDROVO
VELÁSQUEZ" DIRECCIÓN: Rcto. Matilde Esther - Calle Principal EMAIL:
drhoraciohidrovo10@hotmail.com
CÓDIGO AMIE: 12H00201
TELF: 052715025
MATILDE ESTHER-GUAYAS-ECUADOR**

Director de la unidad educativa Licenciada Jina Sosa Toapante

Expide:

Constancia

Lcda., Flerida Elizabeth Alvarez Rodriguez con C.I. 0927318915
Estudiante de Maestría en Psicología Educativa de la universidad
Cesar Vallejo de Piura- Perú, quien efectuó la aplicación del Proyecto
Desarrollo Psicomotor y Aprendizaje Lúdico en niños de nivel inicial
de una escuela de Guayas 2019.

Demostrando responsabilidad, puntualidad y eficiencia

Por lo que se expide la presente constancia a solicitud de la parte
interesada para fines que crea conveniente.

Matilde Esther, 3 de diciembre del 2019



Lic. Jina Sosa T.
Directora



CARTA DE TESTIGO

Yo, **Ana Cacoango** por medio de la presente, autorizo a que los alumnos de educación inicial de la Institución Educativa Horacio Hidrovo Velásquez a la cual represento, participen en el trabajo de investigación conducido por **Flerida Elizabeth, Alvarez Rodriguez** estudiante de posgrado del programa de Maestría de psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo de Piura- Perú.

La participación de los alumnos que tengo a mi cargo, consistirá en dar respuesta a las Prueba administradas **DESARROLLO PSICOMOTOR Y APRENDIZAJE LÚDICO EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL DE UNA ESCUELA GUAYAS 2019.**

Previo a ello los alumnos participantes recibirán una explicación clara, por parte de la investigación, sobre los propósitos de la evaluación, las razones por las que se les evalúan y la manera en que se utilizarán los resultados. La investigadora se ha comprometido también en darles información oportuna sobre cualquier pregunta, aclarado así posibles dudas durante la prueba.

Los resultados de este estudio serán parte de una tesis que servirá como una contribución al quehacer educativo en la institución.

Por otra parte, se comprometo a respetar el derecho a la privacidad y anonimato de los alumnos.

Matilde Esther, noviembre del 2019



Firma

CARTA DE TESTIGO

Yo, **Marilyn Once** por medio de la presente, autorizo a que los alumnos de educación inicial de la Institución Educativa Horacio Hidrovo Velásquez a la cual represento, participen en el trabajo de investigación conducido por **Flerida Elizabeth, Alvarez Rodriguez** estudiante de posgrado del programa de Maestría de psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo de Piura- Perú.

La participación de los alumnos que tengo a mi cargo, consistirá en dar respuesta a las Prueba administradas **DESARROLLO PSICOMOTOR Y APRENDIZAJE LÚDICO EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL DE UNA ESCUELA GUAYAS 2019.**

Previo a ello los alumnos participantes recibirán una explicación clara, por parte de la investigación, sobre los propósitos de la evaluación, las razones por las que se les evalúan y la manera en que se utilizaran los resultados. La investigadora se ha comprometido también en darles información oportuna sobre cualquier pregunta, aclarado así posibles dudas durante la prueba.

Los resultados de este estudio serán parte de una tesis que servirá como una contribución al quehacer educativo en la institución.

Por otra parte, se compromete a respetar el derecho a la privacidad y anonimato de los alumnos.

Matilde Esther, noviembre del 2019



Firma

FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: FICHA DE OBSERVACIÓN APRENDIZAJE LÚDICO

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir El Aprendizaje Lúdico. En ese sentido, solicito pueda evaluar los 13 ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales

Sexo:	Varón <input checked="" type="checkbox"/>	Mujer <input type="checkbox"/>
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	09	
Grado académico:	Magister <input checked="" type="checkbox"/>	Doctor <input type="checkbox"/> Pd. <input type="checkbox"/>

II. Breve explicación del constructo

El aprendizaje lúdico es un método educativo que tiene como objetivo involucrar, motivar y animar a los estudiantes mediante la adaptación e inclusión de elementos de juego en el aula.

III. Criterios de Calificación

a. Relevancia

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar El Aprendizaje Lúdico se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 1), "relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

b. Coherencia

El grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 1), "coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 3).

<i>Nada coherente</i>	<i>Poco coherente</i>	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente coherente</i>
0	1	2	3

c. Claridad

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de "Nada Claro" (0 punto), "medianamente claro" (puntaje 1), "claro" (puntaje 2), "totalmente claro" (puntaje 3)

<i>Nada claro</i>	<i>Poco claro</i>	<i>Claro</i>	<i>Totalmente claro</i>
0	1	2	3



 Mg. Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra
PSICOTERAPEUTA
 C.Ps.P. 17181

FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: FICHA DE OBSERVACIÓN APRENDIZAJE LÚDICO

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir El Aprendizaje Lúdico. En ese sentido, solicito pueda evaluar los 13 ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales

Sexo:	Varón	Mujer <input checked="" type="checkbox"/>	<i>Mirtha Fernández Manilla Dra en Psicología</i>	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	28			
Grado académico:	Magister	Doctor <input checked="" type="checkbox"/>	Pd.	

II. Breve explicación del constructo

El aprendizaje lúdico es un método educativo que tiene como objetivo involucrar, motivar y animar a los estudiantes mediante la adaptación e inclusión de elementos de juego en el aula.

III. Criterios de Calificación

a. Relevancia

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar El Aprendizaje Lúdico se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 1), "relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

b. Coherencia

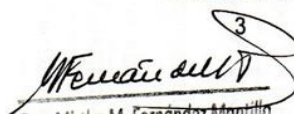
El grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 1), "coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 3).

<i>Nada coherente</i>	<i>Poco coherente</i>	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente coherente</i>
0	1	2	3

c. Claridad

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de "Nada Claro" (0 punto), "medianamente claro" (puntaje 1), "claro" (puntaje 2), "totalmente claro" (puntaje 3)

<i>Nada claro</i>	<i>Poco claro</i>	<i>Claro</i>	<i>Totalmente claro</i>
0	1	2	3


 Dra. Mirtha M. Fernández Manilla
 C.Ps. 3006

FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: FICHA DE OBSERVACIÓN APRENDIZAJE LÚDICO

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir El Aprendizaje Lúdico. En ese sentido, solicito pueda evaluar los 13 ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales

Sexo:	Varón	<input checked="" type="checkbox"/> Mujer		
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	MÁS DE 30 A		Heber Pineda	
Grado académico:	Magister	<input checked="" type="checkbox"/>	Doctor	Pd.

II. Breve explicación del constructo

El aprendizaje lúdico es un método educativo que tiene como objetivo involucrar, motivar y animar a los estudiantes mediante la adaptación e inclusión de elementos de juego en el aula.

III. Criterios de Calificación

a. Relevancia

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar El Aprendizaje Lúdico se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 1), "relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

b. Coherencia

El grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 1), "coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar El aprendizaje Lúdico" (puntaje 3).

<i>Nada coherente</i>	<i>Poco coherente</i>	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente coherente</i>
0	1	2	3

c. Claridad

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de "Nada Claro" (0 punto), "medianamente claro" (puntaje 1), "claro" (puntaje 2), "totalmente claro" (puntaje 3)

<i>Nada claro</i>	<i>Poco claro</i>	<i>Claro</i>	<i>Totalmente claro</i>
0	1	2	3

Heber Pineda
El 03/01/10

CARTA DE TESTIGO

Yo, _____ por medio de la presente, autorizo a que los alumnos de educación inicial de la _____ a la cual represento, participen en el trabajo de investigación conducido por **Flerida Elizabeth Alvarez Rodriguez estudiante** de posgrado del programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo Piura- Perú.

La participación de los alumnos que tengo a mi cargo, consistirá en dar respuestas a las pruebas administradas **DESARROLLO PSICOMOTOR Y APRENDIZAJE LÚDICO EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL DE UNA ESCUELA DE GUAYAS 2019.**

Previo a ello los alumnos participantes recibirán una explicación clara, por parte de la investigadora, sobre los propósitos de la evaluación, las razones por las que se les evalúa y la manera en que se utilizarán los resultados. La investigadora se ha comprometido también en darles información oportuna sobre cualquier pregunta, aclarando así posibles dudas durante la prueba.

Los resultados de este estudio serán parte de una tesis que servirá como una contribución al quehacer educativo en la institución.

Por otra parte, se compromete a respetar el derecho a la privacidad y anonimato de los alumnos.

Guayaquil____ de Noviembre del 2019

FICHA DE OBSERVACIÓN DE DESARROLLO PSICOMOTOR

La presente ficha de observación es parte de una investigación que tiene por finalidad obtener información acerca del desarrollo psicomotriz. Esperamos contar con su apoyo, con la observación de la presente ficha a los niños del nivel inicial.

DIMENSIONES	ÍTEMS	S	A V	N
Motriz Instrumental	1. Camina por la línea trazada.			
	2. Camina haciendo zigzag sin caerse.			
	3. Corre en un circuito de obstáculos.			
	4. Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.			
	5. Salta con un solo pie.			
	6. Salta imitando a un conejo.-			
	7. Trepa o escala cubos altos.			
	8. Trepa para alcanzar su objetivo.			
Emocional Afectivo	9. Baila al compás de la música.			
	10. Salta cuando se siente contenta.			
	11. Lloro cuando no le prestan atención.			
	12. Grita cuando le llaman la atención.			
	13. Imita los personajes que más le gustan.			
	14. Imita la forma de expresión de su profesora.			
Práctico cognitivo	15. Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)			
	16. Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.			
	17. Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños			
	18. Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)			
	19. Escribe sobre la línea de su cuaderno.			
	20. Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.			

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL APRENDIZAJE LÚDICO

Esta ficha se realiza con el fin de que los niños tengan un mejor aprendizaje integral mediante la experiencia lúdica.

DIMENSIONES	ÍTEMS	N	AV	S
Aprendizaje funcional	1. Aprende y asume papeles sencillos en obras de teatro.			
	2. Aprende las características y funciones que observa en personajes.			
	3. Conoce diferentes segmentos de su cuerpo.			
	4. Conoce las partes de su cuerpo.			
Aprendizaje simbólico	5. Aprende y puede copiar las acciones de personajes conocidos.			
	6. Después de contarle un cuento corto puede inventar un juego dramático.			
	7. Se le hace fácil usar códigos para representar algún juego.			
	8. Aprende a planificar su juego después de escuchar un cuento corto			
	9. Crea cuentos cortos y los representa.			
Aprendizaje por reglas	10. Escucha con atención las indicaciones del juego y puede realizarlas Seguidamente.			
	11. Asumen las tarea encomendadas durante el juego			
	12. Respeta los espacios de juego de los otros compañeros.			
	13. Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.			

Matriz de consistencia

Desarrollo psicomotor y Aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela
Escuela de Guayas 2019,

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Dimensiones	Población y muestra	Diseño
¿Existe relación entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje lúdico de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019?	V1 Desarrollo psicomotor V2: Aprendizaje lúdico	Objetivo general: Determinar la relación entre el desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de 4 años de edad de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019.	Existe relación entre el desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019.	Motriz Instrumental Emocional y afectivo Práctico cognitivo Aprendizaje por medio del juego funcional Aprendizaje por medio del juego simbólico Aprendizaje por medio del juego de reglas.	Población: 110 niños de 4 años de edad de ambos sexos de nivel inicial de una escuela de Guayas Muestra conformada por 90 niños, los participantes seleccionados por los criterios selección.	Método: Diseño descriptivo correlacional O1 M r O2 Dónde: M: Niños de 4 años de edad de nivel inicial O1: Desarrollo psicomotor O2: Aprendizaje lúdico r: relación entre variables

Validez de contenido según criterio de jueces V de Aiken del instrumento Desarrollo Psicomotor

Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	1	1	1
5	1	1	1
6	1	1	1
7	1	1	1
8	1	1	1
9	1	1	1
10	1	1	1
11	1	1	1
12	1	1	1
13	1	1	1
14	1	1	1
15	1	1	1
16	1	1	1
17	1	1	1
18	1	1	1
19	1	1	1
20	1	1	1

Validez de contenido según criterio de jueces V de Aiken del instrumento Aprendizaje Lúdico

Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	1	1	1
5	1	1	1
6	1	1	1
7	1	1	1
8	1	1	1
9	1	1	1
10	1	1	1
11	1	1	1
12	1	1	1
13	1	1	1

Los datos obtenidos se ponen en escrutinio la validez de contenido de ambos instrumentos donde se observa una puntuación de 1 en cada ítem tanto para claridad como coherencia y relevancia. Por ello podemos decir que se cuenta con una validez de contenido perfecta.

Alfa de Cronbach: Variable Desarrollo Psicomotor

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	90	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	90	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,863	20

Alfa de Cronbach Variable Aprendizaje lúdico

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	90	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	90	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,892	13