



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en estudiantes de 5  
años de una institución educativa de Guayaquil, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**AUTORA:**

Caicedo Martínez, Clarilda Isabel (ORCID: 0000-0001-9962-5606)

**ASESOR:**

Dr. Luque Ramos, Carlos Alberto (ORCID: 0000-0002-4402-523X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA**

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

**PIURA – PERÚ**

2022

## **DEDICATORIA**

Dedico este logro primeramente a Dios, a mis hijos, esposo y padres que son mi motivación para seguir adelante en el logro de mis metas.

Clarilda Isabel Caicedo Martínez

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, y a todas las personas que contribuyeron en la realización de la presente tesis de investigación, de manera especial a los jefes y directivos de la Unidad Educativa Inicial, que me brindaron las facilidades para la aplicación de los instrumentos de recojo de información.

A los padres de familia de familia, docentes y estudiantes que participaron activamente en el llenado de los instrumentos de recojo de información. Al Dr. Luque Ramos, Carlos Alberto, asesor de esta aventura intelectual, por sus orientaciones y apoyo permanente.

Al personal directivo y a los docentes del Programa de Maestría de la Universidad César Vallejo de Piura, por todas sus enseñanzas y poder hacer posible este anhelado sueño.

## Índice de contenidos

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
Índice de Contenidos.....	iv
Índice de Tablas .....	iv
Índice de gráficos .....	vi
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	15
3.1. Tipo y Diseño de investigación .....	15
3.1.1. Tipo de Investigación .....	15
3.1.2. Diseño de Investigación .....	15
3.2. Variables y operacionalización .....	16
3.3. Población, muestra y muestreo .....	17
3.3.1. Población .....	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	18
3.5. Procedimientos:.....	19
3.6. Método de Análisis de datos.....	19
3.7. Aspectos Éticos .....	20
IV. RESULTADOS .....	21
V. Discusión .....	29
VI. Conclusiones .....	35
VII. Sugerencias.....	36
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS .....	39

## Índice de Tablas

Tabla 1: *Distribución Poblacional de Estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial de Guayaquil*.....176

Tabla 2: *Distribución de estudiantes según las Estrategias Lúdicas recibidas*  
.210

Tabla 3: *Distribución de estudiantes según Nivel de Desarrollo Motriz*  
.....221

Tabla 4: *Distribución de estudiantes según Nivel de Desarrollo la Motricidad Fina*.....23

Tabla 5: *Distribución de estudiantes según Nivel de Desarrollo la Motricidad Gruesa*.....24

Tabla 6: *Prueba de Normalidad de Kolmogorov – Smirnov*..... 25

Tabla 7: *Estadístico Correlación Rho de Spearman entre las Estrategias Lúdicas y el Desarrollo Motriz*.....26

Tabla 8: *Estadístico Correlación Rho de Spearman entre las Estrategias Lúdicas y la dimensión Desarrollo de la Motricidad Fina*.....27

Tabla 9: *Estadístico Correlación Rho de Spearman entre las Estrategias Lúdicas y la dimensión Desarrollo de la Motricidad Gruesa*.....28

## Resumen

El trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil, 2022. Con un enfoque cuantitativo, se empleó un diseño de investigación correlacional, seleccionando una muestra no aleatoria, conformada por 50 estudiantes. Para recoger información se utilizaron listas de cotejo para evaluar a cada una de las variables. Se realizó la validación y confiabilidad de estos instrumentos antes de aplicarlos. Los datos obtenidos fueron procesados en el programa estadístico SPSS versión 28. Se determinó la normalidad de la muestra, aplicando la prueba de Kolmogorov Smirnov, al obtener que no hay normalidad en una de las variables, las hipótesis fueron contrastadas con la prueba de correlación Rho de Spearman, obteniéndose como resultados una relación positiva considerable, con un valor de 0.639. Por lo tanto, podemos concluir que los resultados obtenidos al aplicar la correlación Rho de Spearman, dan como resultado que hay una relación positiva y significativa entre las Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil 2022, aceptándose la hipótesis alterna y rechazando la nula.

**Palabras clave:** Estrategias, Lúdicas, motricidad fina, motricidad gruesa

## **Abstract**

The objective of the research work was to determine the relationship between playful strategies and the development of motor skills in 5-year-old children from an Initial Educational Institution of Guayaquil, 2022. With a quantitative approach, a correlational research design was used, selecting a non-random sample, made up of 50 students. To collect information, checklists were used to evaluate each of the variables. The validation and reliability of these instruments were carried out before applying them. The data obtained were processed in the statistical program SPSS version 28. The normality of the sample was determined, applying the Kolmogorov Smirnov test, when obtaining that there is no normality in one of the variables, the hypotheses were contrasted with the Rho correlation test. of Spearman, obtaining as results a considerable positive relationship, with a value of 0.639. Therefore, we can conclude that the results obtained by applying Spearman's Rho correlation, result in a positive and significant relationship between Play Strategies and the development of motor skills in 5-year-old children from an Initial Educational Institution in Guayaquil. 2022, accepting the alternate hypothesis and rejecting the null.

**Keywords:** Strategies, Playful, fine motor skills, gross motor skills

## **I. INTRODUCCIÓN**

En el mundo, cada día, más y más niños de entre cinco y siete años tienen importantes dificultades para aprender a leer, escribir y realizar cálculos básicos. Gran parte del motivo es psicomotor (Sánchez et al, 2020). Cuando hablamos de problemas psicomotores, quiere decir que los problemas de falta de madurez u otras dificultades de los patrones motrices, sensitivos y de logro de competencias y habilidades que utiliza el cerebro para lograr eficientemente sus aprendizajes, integrando información, memoria y comprensión. Recordemos que muchas inversiones gráficas no se resuelven haciendo tarjetas que coloquen correctamente los números, sino detectando y tratando lo que hace que un niño no tenga unas coordenadas espaciales bien estructuradas (Ros, 2020).

Cuando nos referimos a problemas psicomotores en los niños, en realidad estamos hablando de subdesarrollo. Esto significa que, por alguna razón, las habilidades motoras no se han aprendido correctamente. Este aprendizaje implica alcanzar y superar ciertas habilidades, por lo que pueden surgir problemas si estos objetivos no se alcanzan en el tiempo adecuado (González, 2022). Algunos de estas habilidades pueden ser, por ejemplo, la mirada fija, el gateo, la marcha, los movimientos coordinados, etc., Por ello hablaremos de problemas psicomotores en niños cuando estos hábitos son desviados de los promedios habitual (Turner & Jenkins, 2022). Existen otras deficiencias comunes como la confusión de letras y números, saltos de palabras al leer, falta de atención, mala calidad de la letra, malas posturas al escribir, todas ellas asociadas a un inadecuado desarrollo psicomotor. Los problemas psicomotores están presentes en niños que no han logrado una adecuada estimulación por parte de sus padres, tutores o formadores, por la importancia de buscar estrategias que ayuden a estos niños a mejorar las habilidades de su motricidad (Lubián et al., 2019).

En Ecuador, el aumento de las familias de la clase media y el nivel bajo de la economía en los hogares se ha incrementado notablemente, generando que los niños no asistan a las instituciones de nivel inicial. Solamente el 20% de los niños en edad de 4 a 5 años asiste a este tipo de educación (Lozano, 2018). Aunque el ingreso a la educación inicial ha crecido fuertemente desde 1980 en este país, este problema afecta el desarrollo motriz en los niños que no asisten a una estimulación temprana adecuada. De lo anterior podemos deducir que el

desarrollo motriz en los niños que no asistieron a la educación inicial adecuadamente apropiadamente, por este motivo su desempeño disminuye considerablemente al no tener la guía apropiada en la ejecución de los ejercicios que favorecen el dominio de sus partes corporales.

El desarrollo de las habilidades motoras o de movimiento del cuerpo en la primera infancia es crucial para el dominio del movimiento corporal, la O.M.S., indica que las experiencias motoras de la primera infancia pueden afectar en todo el ciclo de vida de un individuo (Phillips, 2018, pág. 5). Esto significa, que los infantes en esta etapa de su desarrollo tienen la oportunidad de sentar en firme las bases necesarias para su aprendizaje, porque adquieren las destrezas necesarias para caminar y correr, agarrar un lápiz, tomar un libro, escribir, etc., si estas habilidades no se dominan en esta etapa del crecimiento, se producen retrasos en el proceso enseñanza aprendizaje posterior, es decir, cuando deban desarrollar actividades que incluyan escribir o ejercitarse, no se podrán cumplir con la facilidad que se espera y esto puede provocar fracaso (González, 2022)

El niño tiene que moverse, correr, saltar, ensuciarse, por lo que se malversan las reglas. En nuestra tarea docente partimos en sentido contrario, empezamos a normalizar, y luego dejamos que los niños sean niños. La necesidad física de un niño es el ejercicio. Si analizamos a los niños, nos damos cuenta de que su primer conocimiento del mundo es a través del juego a través del cuerpo. Los profesores han descuidado un poco la exploración de este magnífico recurso didáctico. Por desconocimiento de ello, cuando les pedimos que se queden quietos, que no exploren, que no observen, que no se enteren de lo que pasa al lado, al pedirles que actúen casi como adultos, con esta actitud estamos limitando su infancia (López y otros, 2020).

Luego de analizar los antecedentes, se planteó una pregunta general de investigación: ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo motor en los estudiantes de 5 años de las instituciones educativas Guayaquil 2022? Como pregunta específica para nuestra consideración: ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de las instituciones educativas de Guayaquil en el 2022? ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años? - ¿Estudiantes de instituciones educativas en Guayaquil en 2022?

El objetivo general es determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo motor de los estudiantes de 5 años de las instituciones educativas de Guayaquil en el 2022. Nuevamente los objetivos específicos propuestos son los siguientes: establecer la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de las instituciones educativas de Guayaquil en el 2022, y estimar la relación entre las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años en instituciones educativas guayaquileñas en 2022.

Además, como hipótesis general se plantea: Existe una relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo motor en los estudiantes de 5 años de instituciones educativas de Guayaquil 2022, y como hipótesis específica tenemos: Existe una relación entre las estrategias lúdicas y motricidad fina en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Guayaquil 2022, existe relación entre estrategias lúdicas y motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Guayaquil 2022.

El estudio es teórico en el sentido de que intenta establecer un nivel de relación entre dos variables estudiadas, como son las estrategias lúdicas y el desarrollo motor (Marroquín, 2013). Además, basar los aportes teóricos analizados en un marco teórico en los resultados encontrados luego de aplicar herramientas probadas y confiables, lo que permitiría generalizaciones para instituciones con características similares, además de arrojar una comprensión de la vinculación de dos variables durante cierta situación en específico. Además, consta con lógica de carácter lógica, puesto que trata sobre un aspecto problemático que puede ser relacionado, aquello da paso a la obtención de datos importantes por medio de la aplicación de diversas estrategias o técnicas que se validan de manera acertada.

Tiene como justificación metodológica, en hecho de que se empleará un método inductivo – deductivo, así como técnicas y estrategias como los test o encuestas, criterios de inclusión y de exclusión, lo que permitirá el recojo de datos e información que será de utilidad para la Institución Educativa (Hernández, 2008). Tiene una justificación social, porque permitirá mejorar el conocimiento de estrategias lúdicas frente a un problema motriz de los estudiantes pertenecientes a la muestra, lo que beneficiará a la comuna.

## II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes internacionales, que se relacionan con el trabajo de investigación tenemos:

Quinisquin, (2020), Las personas que han estudiado el desarrollo motor de los niños han llegado a la conclusión de que las habilidades motoras gruesas que se centran en el equilibrio, la dinámica y la estática son elementos esenciales del desarrollo físico y cognitivo en niños de 3 a 4 años. Entre las personas que forman parte de la población seleccionada para la investigación, la mayoría de ellos no tenían conocimientos claros sobre aspectos importantes sobre la motricidad gruesa de los niños en las aulas de clases específicamente, aquello tomando en cuenta tanto a los niños y a las niñas, a pesar de ello cuentan con el deseo de generar dicho conocimiento y nutrirse de todo lo que tiene que ver con el desarrollo motriz y todos los beneficios que esto trae, mediante esto fue posible identificar la acción necesaria para poder generar una educación de calidad, el cual es integrar a los padres en dichos procesos con el fin de servir como soporte para el estudiante, entre estos pueden tomarse en cuenta también a administradores, profesionales y demás miembros de la comunidad de otros ámbitos.

Por ello, cree que es necesario proponer estrategias didácticas del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa, que incluyan diversas actividades centradas en el equilibrio, la dinámica y la estática, además de los parámetros de medida que se utilizan para evaluar y analizar la motricidad gruesa por separado resultado. Este trabajo de investigación está relacionado con las variables presentadas, sin embargo, tiene un diseño alternativo y las conclusiones fortalecerán los resultados que se obtendrán.

Otro de los antecedente internacionales, tenemos a Bernate, (2021), quien en España, realiza una revisión bibliográfica sobre el juego en el desarrollo motriz de los infantes y presenta como conclusión que el juego en cada estructura es una herramienta que permite que los niños crezcan a nivel cognitivo, emocional y motor, y como tal, debe estar presente en cualquier área de instrucción que exprese el desarrollo psicomotor; edad que enfatiza la educación inicial, Es necesario partir de etapas evolutivas sensibles para disfrutar de los beneficios de orientar el pleno desarrollo de los infantes.

Lo didáctico es fundamental para el desarrollo de los niños en edades tempranas cuando su atención es muy vulnerable y puede ser alterada con gran facilidad, cabe mencionar que aquello ayuda en aspectos necesarios como el desarrollo físico y psicológico de cada individuo, hoy en día estos métodos de educación representan las formas más actuales de enseñar y aprender en las aulas de clases, aquello permite la formación de hábitos de estudio, además de generar mejoras en las habilidades motrices.

Otro antecedente internacional también tenemos a Coba y Orozco, (2021) En su tesis realizada en Barranquilla – Colombia, Como concluye los docentes, se puede implementar una estrategia interesante para ayudar a los estudiantes a fortalecer su psicomotricidad, haciendo posible que las superen y adquieran la misma psicomotricidad desarrollada que los niños que no aparecen o son diagnosticados con autismo. Considerando que esta investigación es un aporte a la educación, esta debe enfocarse en satisfacer las necesidades educativas de cada estudiante, en este caso, aquellos con o diagnosticados con TEA. La motricidad se evaluó a partir de 4 subescalas: coordinación de piernas, coordinación de brazos, movimiento de imitación, reproducción de dibujo, identificándose ciertas habilidades de refuerzo, como movimiento de imitación y reproducción de dibujo, pero otras como la coordinación de manos. No recibieron el mismo refuerzo según la edad del niño.

Torres, (2021) presenta su trabajo de su estudio investigativo realizado con niños de 4 a 5 años de La Libertad - Perú, concluye que las metodologías y estrategias enfocadas en el desarrollo de la motricidad básica surgieron como una iniciativa que invita a los docentes a utilizar estos movimientos lúdicos para facilitar el desarrollo de futuros procesos motores que dependerán de cómo éstos se estimulen. Asimismo, el tema propuesto en esta investigación constituye una sugerencia para que los docentes continúen incorporando en sus programas estrategias lúdicas para desarrollar competencias que beneficien la autonomía de los niños, así como su desarrollo personal y académico.

Dentro de los antecedentes nacionales encontramos a Morocho, (2021) quien en su trabajo de investigación, realizado en Cuenca – Ecuador, utilizando un enfoque cualitativo, presenta como conclusiones que el desarrollo de la motricidad fina entre los 3 y los 6 años es fundamental para su capacidad de desarrollar y completar las tareas cotidianas, así como proporcionarles autonomía y seguridad, además de tomar acción en la realización de actividades más difíciles y la mejora de su independencia. La recopilación de información para desarrollar esta propuesta, como base teórica, ayudará a que pueda aprender más y ampliar mis conocimientos para encontrar formas de mejorar la motricidad de los niños en los centros educativos. El desarrollo de esta propuesta permitirá a los docentes beneficiarse de una variedad de actividades recreativas diseñadas en el programa para ayudar a desarrollar la motricidad gruesa

Tenemos también a Aguayza, (2021) quien en su investigación realizada en un centro de educación inicial de Cuenca – Ecuador, utiliza un enfoque cualitativo para poder indagar sobre la obtención de las habilidades motrices al aplicar las estrategias lúdicas y concluye que el desarrollo psicomotor se basa en la habilidad de obtener conocimiento significativos, es decir, a medida que madura el sistema nervioso. A través del análisis se concluye que se puede fortalecer el movimiento psicológico a través de actividades lúdicas y recursos didácticos, para que la educación se lleve a cabo de manera significativa y clara, y se logre una buena coordinación ojo-mano durante el desarrollo del conocimiento de los estudiantes. Actividades propuestas de la psicomotricidad.

Zambrano y Mendoza, (2021) Presentar un estudio con un diseño no experimental de corte transversal en donde recomiendan actividades lúdicas para niños de nivel básico en Portoviejo, Ecuador. Para la muestra se seleccionaron 10 estudiantes de 10 a 11 años del sexto grado de la EGB Ángel Héctor Cedeño. En cuanto a las herramientas de evaluación, se implementó el TGMD-2 de Ulrich y Sanford (2000), que concluyó que los niños tienen dificultades en ciertas actividades del desarrollo motor, con la salvedad de que algunas de estas son continuas, restringidas a la edad y requieren Estimulación

para evitarlas. complicaciones que afectan el desarrollo de habilidades necesarias para el futuro y el aprendizaje superior. Sobre la base de los datos obtenidos mediante la aplicación de las técnicas y por las referencias bibliográficas presentadas, se diseñó una guía de actividades recreativas para el desarrollo de habilidades motoras gruesas. La propuesta es una herramienta de coaching docente que capacita a los docentes a través de actividades formativas específicas en las áreas que se muestran en la información.

Otro investigador ecuatoriano es Caicedo, (2022), Ha realizado un trabajo de investigación en el que utiliza el juego tradicional para desarrollar la motricidad de los niños, utiliza métodos de investigación cualitativos descriptivos y transversales, así como diseño documental y de campo. Las técnicas utilizadas fueron: entrevistas en profundidad y análisis de contenido. Se concluyó que, al identificar las necesidades para el proceso de mejora psicomotriz enfocada en los jóvenes que soportan el síndrome de Down, existe una necesidad para capacitar a los órganos de gobierno en la atención inclusiva de los docentes y equipos multidisciplinarios de las SEN, y es necesario describir las condiciones y desarrollos médicos para que los planes de intervención relevantes y contextualizados pueden ser guiados en base a estrategias interesantes.

Docentes y equipos multidisciplinarios valoran positivamente los beneficios del juego tradicional en el desarrollo psicomotor de niños con SD. – Para el análisis de los tipos de juegos que son beneficiosos para el campo psicomotor de los niños con SD, es importante considerar las características del desarrollo de esta población en cuanto a la literatura científica y las particularidades de los sujetos de investigación, a fin de determinar caso por caso las tradiciones psicomotrices que son beneficiosas para este tipo de juego poblacional.

En cuanto a los aspectos teóricos de las estrategias lúdicas y motricidad fina, se considera que la metodología que incorpora al juego como ente fundamental para el conocimiento es recomendable dado que en diversas áreas puede ser de gran aporte más cuando de niños pequeños se habla, además aquello representa un sinnúmero de beneficios entre los cuales se puede evidenciar el desarrollo físico, el desarrollo mental y hasta el trabajo en equipo, además del claro avance en lo académico. (Morales, 2021).

Por otro lado, esta Córdova et al. Ilegar. (2017) citado por Morales (2021)

afirma que Las estrategias lúdicas combinan los aspectos cognitivo, afectivo y afectivo de los estudiantes, son guiadas y supervisadas por los docentes con la finalidad de beneficiar específicamente en los niveles académicos de los alumnos de la institución, mejorar sus habilidades sociales, su creatividad y promover su conocimiento científico, formación técnica y social.

Según el Ministerio de Educación, identificar el juego al momento de plantearlo resulta más fácil que cualquier otra actividad académica, además que resulta divertido, creativo y práctico, puesto que los niños recrean y alteran la realidad trayendo sus propias experiencias internas y estableciendo un diálogo con ellas. El mundo exterior (MINEDU, 2018). Además, el juego se clasifica como juego motor, que se relaciona con el movimiento y la experimentación del propio cuerpo y las sensaciones que este puede producir en el mismo niño, y el juego social se caracteriza por el predominio de la interacción con otra persona. Objeto de juego para niños. El juego cognitivo desencadena la curiosidad intelectual de los niños. El juego cognitivo comienza cuando un bebé está expuesto a objetos en el entorno que está tratando de explorar y manipular. (Aguedo y Hurtado, 2019).

Las actividades lúdicas son actividades de movimiento físico consciente realizadas por los niños a través de las cuales liberan voluntariamente sus impulsos vitales. Agallo, (2003), citado por Mancilla (2018), hace referencia a las actividades lúdicas mencionando que son dinamismos humanos que se manifiestan en la actividad colectiva realizadas en conjunto. Dichos accionares forman un conjunto de temas de gran interés para las personas, que se relacionan con los aspectos sociales, considerados como procesos sistemáticos de organización y desarrollo de actividades grupales basados en información derivada de la corriente denominada como la dinámica de grupos. (Lozano, 2018).

Mencionamos alguna comedia o teoría de juegos, como la teoría del exceso de energía (evolucionista), cuyos autores como Spencer (1855) vieron en los juegos una forma de liberar y liberar la energía acumulada al no dedicarse a una actividad seria. El juego de los niños demostrará ser una forma de canalizar la energía que no se está gastando porque sus necesidades están siendo satisfechas por otros.

Autores como Hall (1904) definen la teoría de la recreación como una teoría que mantiene al niño desde su nacimiento a través de su juego como una recreación de la evolución humana. De esta manera, los diferentes accionares de las personas dan su aparición de tal manera ordenada que ocurren durante un periodo de tiempo. Principalmente en el origen su comportamiento es semejante al de un animal (juego trepador), posteriormente haciendo referencia a un animal primitivo (entrega a escondidas para encontrar presas) de esta manera poder alcanzar la realización de actividades más difíciles y avanzadas. (Quiroz, 2012).

También tenemos la teoría del movimiento preparatorio (funcionalismo), que según explicó Gross (1901), menciona en relación al tema del juego en la educación, que son ejercicios que permiten mejorar el desarrollo de los estudiantes en varios de sus aspectos fundamentales mentales y físicos, un gatito imitará a un hombre o una mujer en muchos movimientos. El juego es un aprendizaje permanente. Otra teoría del juego es la teoría de la autoexpresión, en Freud (1905), considera que lo didáctico se relaciona con el juego y con las expresiones del cuerpo, especialmente las pulsiones de placer, a través de las cuales se expresan las cosas en conflicto, entendiendo el juego como un medio de expresión para satisfacer sus necesidades. (Quiroz, 2012).

La teoría de Buytendijk (1935), contrariamente a la de Gross, interpreta el juego como el resultado de rasgos infantiles que se expresan de manera muy diferente a la edad adulta en la forma en que satisfacen el deseo de autonomía. Hace mucho hincapié en la funcionalidad de los objetos que juegan con él. Según la teoría de Clappard (1934), los juegos se definen por la forma en que interactúan los jugadores. Se puede percibir como una actitud frente de la realidad presentada, considerando a la ficción como parte fundamental de las actividades que incorporan al juego.

La denominada teoría cognitivista representada por el autor Piaget sostiene que los juegos reflejan sistemas cognitivos además de facilitar la realización de más e innovadores procesos, se basa en la aceptación del verdadero yo. Termina por percibir la realidad de las personas, por ello es posible el vincular una realidad con una realidad muy compleja que puede abrumar al niño. La teoría de Vygotsky (1966) y Elkonin (1980) mencionan que las acciones

interesantes son los aspectos fundamentales para el desarrollo de los niños, capaz de crear la zona para el desarrollo posterior. El accionar divertida comenzará con un deseo insatisfecho que, al crear una situación falsa, puede resolverse. Asimismo, en el juego, los niños se conocen a sí mismos ya los demás, por otro lado, las actividades que tengan juegos son esenciales para los aspectos sociales. (Quiroz, 2012).

En cuanto a la primera dimensión, denominada juego motor o juego sensoriomotor, aquello representa la forma correcta con al que el niño cuenta para la exploración, orientarse y dirigirse en una situación real, aquello le permite adquirir experiencia de manera significativa. Mediante estos tipos de juegos el niño puede ir desarrollando maneras diferentes de vivir el día a día y por ende en relación con los procesos académicos. (Franz, 1963) al visualizar a los jóvenes y niños, es posible verificar que mediante ellos van desarrollándose y creciendo las formas de jugar y comportarse también van cambiando significativamente. Así que está claro que el juego ha evolucionado a lo largo de su desarrollo.

La segunda dimensión de la variable Estrategias Lúdicas es el juego simbólico, el cual se considera toda acción rápida en donde los pequeños hacen uso de sus capacidades mentales para poder crear escenas como entretenimiento, un claro ejemplo sería que los jóvenes con tan solo una hoja pueden usar su imaginación para darles formas diversas que terminan siendo creativas y divertidas (Villalobos, 2021). Existen varias representación graficas de las acciones que se relacionan de manera cotidiana en la vida diaria, entre estas pueden ser el rol del padre o de madre, hasta de hermana o hermano, las actividades que se relacionan con lo didáctico permiten un mejor desenvolvimiento en escenarios definidos que pueden estar relacionados con diferentes áreas de los procesos académicos, aquello a su vez permite una mejora significativa en los niños permitiendo la maduración del niño.(Nursey, 2020).

Al hablar de estrategias lúdicas, se hace alusión a actividades divertidas, creativas e innovadoras que buscan captar la atención de los estudiantes, principalmente porque esta consiste en la fusión de lo académico con los juegos, este ultimo de gran interés para la mayoría de los niños y niñas, cabe mencionar que dichas estrategias son consideradas modernas por todo lo que representa

para los docentes hoy en día, dado que facilita en gran medida el proceso de aprendizaje que anteriormente con estrategias tradicionales no era posible, puesto que resultaban de poco interés o agrado para los estudiantes, hasta cierto punto que hasta los docentes mismos se cansaban de aquello.

La tercera dimensión, los juegos de reglas o juegos de reglas, como su nombre indica, estos juegos tienen un conjunto de reglas que el niño piensa que debe seguir. Estos son la base de un aprendizaje polivalente, donde destacan los conceptos expresivos, sociales y lógicos. Con estas reglas, los niños saben exactamente qué hacer y qué no hacer durante el juego. Además, el juego supervisado varía según la edad del niño. Entre los cuatro y cinco años, los niños desarrollan la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. Sin embargo, tienen ciertas desventajas en la reflexión. De esta manera, juegan según las reglas como una forma de ajustar o modificar las reglas según sea necesario (Educapeques, 2020).

La variable desarrollo motriz se consideran la ciencia de la comprensión y explicación del comportamiento motor, con el objetivo de estudiar las habilidades motoras humanas y las tendencias en evolución para promover el desarrollo global de los individuos y las sociedades, mientras se basan en la sociología física, biológica y humana (Díaz y Quintana, 2016). Esto significa que los docentes debemos buscar no solo descripciones de movimientos, sino también explicaciones de los mismos, en nuestras intervenciones didácticas. La habilidad motriz es propia de cada persona, se modifica durante toda la vida en los aspectos sociales en una mentalidad con carácter directo e innovadora. Aquello se efectuado con la finalidad de desarrollar las habilidades de comunicación y la habilidad motriz se integra perfectamente con la emoción y es también un medio importante de exploración diversos sectores sociales y ambientales. La obtención de habilidades motrices y de comunicación se relacionan con el control de acciones y realización enfocadas en conocimiento (Lozano, 2018).

Psicomotricidad es una invitación a conocer todo lo que el niño expresa sobre sí mismo a través de su motricidad y comportamiento, ya que vive en un entorno que depende del cual tiene que adaptarse, para lo cual recogerá del exterior a través de su cuerpo Sentir. (Fopiano, 2013). Asimismo, Piaget menciona que el aspecto psicomotor es parte importante de las actividades de los primeros años de vida del niño, ya que es fundamental para la generación de

las funciones intelectuales, manifestadas según las etapas sensorio motrices en las que se encuentra la inteligencia real, y dado el falta de lenguaje y funciones simbólicas, La construcción del niño se basará únicamente en la percepción y la acción, es decir, estará en contacto con el mundo a través de los sentidos y las acciones. Explora su entorno manipulando objetos, levantando la cabeza, girando, gateando, parándose y moviéndose de forma independiente, demostrando que los niveles motores y cognitivos siempre se están desarrollando y secuenciando de acuerdo a las actividades que realiza en base a los conocimientos que tiene. La realidad (Bernal, 2021).

El desarrollo motriz es considerado como uno de los aspectos más relevantes durante el desarrollo de los niños, dado que esta da la pauta para el comportamiento del mismo y habilidades que ganara posteriormente, puesto que aquello no solo se relaciona con aspectos físicos netamente, sino que aquello incide en gran medida en factores mentales y cognitivos de los individuos la generar u obligar la presencia del pensamiento lógico que requiere el coordinar los movimientos, por esta razón es de gran importancia el desarrollo motriz.

La primera dimensión de la segunda variable es la motricidad fina, que para Cabrera (2019) es necesaria para poder escribir y además permite pequeños movimientos que resultan exactos dado que están situados en la parte denominada como la tercera del cerebro humano, la cual permite la explicación de las emociones y sensaciones se localizan en la zona anterior central del cerebro del ser humano, la motricidad fina se domina con las manos del niño, con una serie de movimientos coordinados que trabajan con varias partes del cuerpo, siendo la más famosa la mano-ojo ya que esto ayuda al niño sostener cosas, pinzas digitales El propósito es escribir (Cabrera, 2019).

Las definiciones de habilidades motoras finas y práctica a menudo son intercambiables y se dividen en cuatro categorías: habilidades motoras básicas, habilidades perceptivas, aptitud física y habilidades específicas; las habilidades motoras finas se consideran incluidas en la categoría de habilidades motoras perceptivas. El ejercicio mental en los primeros años es importante porque beneficia el desarrollo intelectual, social y emocional del infante, la vinculación con el contexto considera aspectos como los interés, necesidades y diferencias personales. (Barrientos et al., 2020).

Por un lado esta resulta relevante en los primeros ejercicios ejecutados

por los niños, dado que esta requiere tan solo el uso de grupos de músculos pequeños como son los dedos de los pies y de las manos, por ello es fundamental que el niño pueda controlar aquello de manera excelente, dado que para escribir y desarrollar la lectura es necesario, sin ello el proceso de aprendizaje se complicaría y los conocimientos que adquirieran no llegarían a ser los requeridos por las instituciones educativas para cumplir con sus objetivos académicos.

La motricidad fina es la ejecución del movimiento y está relacionada con los mecanismos ubicados en el cerebro y el sistema nervioso, incluye a la persona en su totalidad, involucra los aspectos motores y mentales, sus aspectos cognitivos y emocionales, la motricidad fina es la maduración que ayuda al desarrollo de los niños. , proceso del lenguaje corporal (Rebelo et al., 2020). Promueve el mejoramiento de los procesos de desarrollo de los seres humanos desde sus primeros años, dado que esta permite la obtención de destrezas de carácter cognitivo y psicomotriz, esto puede llegar a producir diversas situaciones que pueden comprender el deterioro cognitivo: motrices, cognitivas, sociales y afectivas, cada una beneficia a diferentes partes del cuerpo, tanto físicas como psicológicas. (Terreros, 2021).

La segunda dimensión de las variables del desarrollo motor es la motricidad gruesa o también conocida como motricidad global, las cuales están relacionadas con todos los movimientos y movimientos que realiza el cuerpo. Los movimientos físicamente estimulantes son necesarios para lograr el equilibrio, la coordinación y el niño puede controlar los movimientos del cuerpo.

Por otro lado, Barreto et al. (2016), clasificaron la motricidad gruesa como la adquisición por parte del niño de la capacidad de realizar movimientos coordinados, que le permitan controlar todo su cuerpo y realizar movimientos de gateo, marcha, salto y carrera. (Cachat, 2002). En este sentido, cuando el joven desarrolla, se desarrolla su lado motriz, lo que le permite conservar y controlar su cuerpo día tras día, independizándose fácilmente de acuerdo a su edad real. (Zambrano y Mendoza, 2021).

Al hablar de la motricidad gruesa, se hace referencia a los movimientos amplios y más complejos realizados por el ser humano, el cual permite que se mantenga el equilibrio entre la fuerza y la estabilidad de las personas, en donde se incluyen principalmente las extremidades del cuerpo como las piernas y los brazos, por ello es preciso una evolución completa y que también deberían

desarrollarse fácilmente en los años preescolares. (Poca, 2011).

Aquello implica en gran parte en los ejercicios mas complejos realizados por los niños donde se ve necesario usar músculos situados en al cabeza, brazos y piernas, los ejercicios a realizar pueden estar relacionados con lo que se ejecuta en educación física, sin embargo, los docentes de otras materias también pueden implementar dinámicas que ayuden a motivar y a despertar el interés del niño por aprender, lo cual es requerido para generar el conocimiento adecuado dentro del joven.

También afecta el movimiento, el equilibrio y la fuerza en mayor fracción de lo que conforma en cuerpo humano, entre estos se pueden considerar tanto los brazos, las piernas, el tronco y la cabeza, la cual debe desarrollarse temprano en el desarrollo del niño y es esencial desde el principio. Los maestros de aula aseguran la estimulación y preparación adecuadas para que los infantes alcancen la madurez física adecuada (Díaz y Sisley, 2018). Todos necesitamos desarrollarnos e interactuar con nuestro entorno, por lo que se debe brindar una estimulación óptima desde la primera infancia para garantizar el pleno desarrollo del individuo; desde el nacimiento es la estimulación del movimiento y la coordinación bruta lo que les dará inicio La formación en su conjunto busca para mejorar las limitaciones físicas que conducen a la dificultad (Andrade y Vargas, 2013).

Por otro lado, tenemos la terapia acuática, que puede ser utilizada como una actividad especialmente motivadora para los niños, y con el tiempo puede transformarse en una de las mejores formas de trabajar su psicomotricidad, dadas las necesidades especiales para obtener beneficios. una. , como motivación, la posibilidad de hacer ejercicio, muy difícil en otro medio, la interrelación con otras personas y el entorno y las prácticas de higiene personal (Latorre García et al., 2017)

La terapia acuática consiste en ejercicio físico, pero con la implementación del agua, aquello ayuda a que el desarrollo sea mas eficaz y divertido para el estudiante, dado que al escuchar piscina resulta emocionante para todos, por esta razón esta vendría a ser una de las formas mas eficaces para que los niños desde edades tempranas puedan desarrollar capacidades tanto motrices, emocionales y cognitivas.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y Diseño de investigación**

##### **3.1.1. Tipo de Investigación**

Se realizó un estudio de carácter aplicado, la cual es considerada como una herramienta encaminada a pasar del conocimiento teórico a la práctica. Esto muestra que, con este enfoque, se puede generar nuevo conocimiento validado en todos los dominios del pensamiento. De hecho, la investigación aplicada cae dentro de lo que percibe el estudio que se basa en los objetos, en donde también interviene fundamentos como el análisis, lo básico y por ende el trabajo de campo (Lozada, 2020). Como su nombre indica, el primer propósito al realizar investigaciones de estos indoles es la de analizar las frecuencias y los aspectos más fundamentales de las variables visualizadas en la realidad percibida. Por otro lado, esta permite la obtención de datos que permitan un razonamiento lógico. (Veiga et al., 2008).

El estudio aplicado consiste en un proceso que permite cambiar la información bibliográfica del estudio en definiciones, aspectos y elementos a su vez. El desarrollo del concepto debe incluir la participación del usuario final y de la industria en respuesta a las necesidades reales de la sociedad. (Lozada, 2016)

##### **3.1.2. Diseño de Investigación**

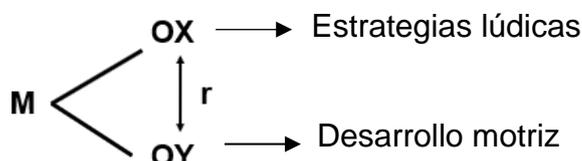
Para Hernández, et al (2010), Conocido como un diseño no experimental, transversal, descriptivo y correlacional, un estudio transversal es un estudio que recopila datos e información. En donde su objetivo es el analizar e interpretar los resultados en relación con las variables del estudio que se identificaron al inicio del mismo. Los estudios correlacionales cuantitativas tienen como objetivo medir el grado en que dos fenómenos se vinculan entre sí, están relacionadas es un ejemplo determinado, o pueden concluir el grado de relación que existe entre aspectos específicos durante una situación en concreto.

El diseño del estudio fue de carácter de correlación, dado que plantea como finalidad el comprobar o identificar la relación o vinculación que existe entre dos variables en específico, aquello se distingue de otros diseños principalmente por comprobar hipótesis y cumplir objetivos a través de fórmulas estadísticas que involucran tanto variables y dimensiones de las mismas técnicas estadísticas

(Marroquín, 2013). La investigación también considera aspectos descriptivos dado que requiere de detallar aspectos fundamentales del tema que se está estudiando con relación en el objeto de investigación. La descripción de medias y frecuencias está presente, además de establecer intervalos de confianza fundamentales para el procedimiento, los cuales son laterales en cuanto que se realizan comparaciones de aspectos en específico, aquello permite la obtención de datos más exactos y que permiten una mejor conclusión . (Ávila et al., 2019). El diseño Correlacional tiene el siguiente esquema:

**Variable X:** Estrategias lúdicas

**Variable Y:** Desarrollo motriz



Donde:

M = muestra

OX = variable 1: Estrategias lúdicas

r = relación

OY = variable 2: Desarrollo motriz

### 3.2. Variables y operacionalización

#### Variable 1: Estrategias lúdicas

En este caso, se han considerado tres dominios o dimensiones. La primera se denomina Juegos de ejercicios sensoriomotor, que tiene como indicadores: juegos de imitación, juegos de interacción, juegos interactivos. La segunda dimensión es Juegos simbólicos o representativos, tiene como indicadores; el juego de roles, Juegos de identificación, juegos didácticos. La tercera dimensión es los juegos reglados, juegos paralelos, juegos individuales.

#### Variable 2: Desarrollo motriz

En la segunda variable, se han considerado dos dimensiones. La primera es la motricidad fina, que tiene como indicadores: dibujar, escribir, cortar objetos. La segunda dimensión la motricidad gruesa, cuyos indicadores son: Lateralidad,

coordinación y equilibrio.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **3.3.1. Población**

En este aspecto se incluye a 50 estudiantes derivados de una institución de educación inicial de Guayaquil que comparten atributos similares entre los cuales están la edad y el nivel de aprendizaje que cursan. Además, comparten elementos económicos y sociales muy parecidos o similares (Consultores & Tesis, 2020). Los estudiantes se distribuyen en dos lugares paralelos, y todos los estudiantes serán llevados a estudiar con fines de investigación y para llegar a la población. Por ello se realiza un muestreo no probabilístico, este tipo de muestreo también se conoce como muestreo dirigido o intencional, ya que la selección de las unidades de investigación no depende de la probabilidad, sino de la condición, el acceso, la disponibilidad o la convivencia. Estos elementos se seleccionan a través de mecanismos informales y aseguran una representación adecuada de la población. (Scharager, 2001). En el caso del presente estudio, la muestra corresponde a la totalidad con la que cuenta la población, teniendo en cuenta que hay acceso a técnicas que se aplican con el objetivo de obtener la información.

**Tabla 1**

*Distribución Poblacional de Estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial de Guayaquil*

<b>SEXO\SECCIONES</b>	<b>A1</b>	<b>A2</b>	<b>TOTAL</b>
MASCULINO	12	17	29
FEMENINO	13	08	21
TOTAL	25	25	50

Nota: Registro de matrículas 2022, de acuerdo con las nóminas

### **3.3.2. Muestra**

Según Soto (2018), La muestra fue de una parte de la población de estudio. En este estudio colaboramos con 20 docentes de una escuela de educación básica en Salitre 2022 que atienden a estudiantes con discapacidad intelectual.

### **3.3.3. Muestreo**

Esta técnica es un intermediario entre la población y la muestra, ya que, si la población es mayor o menor, se utiliza el método para encontrar la muestra que se utilizará para realizar el estudio, todo en base a juicios y fórmulas estadísticas. (Arias et al., 2016).

Para esta investigación fue necesario el uso de una técnica de muestreo que consiste en el hecho de ser no probabilístico y a conveniencia debido al número con el cual se cuenta. (Godoy, 2020) que es adoptada por un investigador que utiliza a sus sujetos que tienen más accesibilidad y usabilidad para participar en dicha investigación.

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

### **Técnicas**

Con la finalidad de llevar a cabo el estudio planteado se utilizó la técnica de la observación, que implican aprovechar la capacidad del investigador para analizar su entorno y el de los demás. Es necesario considerar que los datos adquiridos por esta técnica de recogida de información puede verse afectada por la interpretación del observador (Machuca, 2022). Será un tipo de observación estructurada ya que seguirá un procedimiento específico para recopilar información sobre un evento específico. Para ello se podrá aprovechar algunas herramientas de observación y análisis, como la lista de cotejos (Tamayo y Silva, 2008).

### **Instrumentos de recolección de datos**

**Instrumento 1**, Para poder evaluar la variable, Estrategias lúdicas, que son utilizadas por las docentes, se aplicó una lista de cotejos, la cual cuenta con una serie de criterios y será llenada con el apoyo de los docentes en dos o tres

sesiones con los estudiantes.

**Instrumento 2**, Para evaluar el desarrollo de la variable motricidad, también se aplicó como instrumento, una lista de cotejo para registrar las acciones que el estudiante debe realizar.

### **3.5. Procedimientos:**

En la aplicación de la investigación, se solicitó a la dirección de la Institución Educativa la autorización para realizar las actividades de observación, para ello se planificarán los talleres respectivos en los que se aplicarán las estrategias para evaluar su participación y desenvolvimiento y lo mismo se realizará para la segunda variable e y determinar un grado de desarrollo de la habilidad física de alumnos que pertenecen a la muestra. Una vez elaborados las técnicas para obtener la información pertinente, es preciso enviar a tres docentes expertos en sus áreas para el proceso de validación del instrumento. Después de la revisión, la solicitud de seguimiento ha sido aprobada con éxito. Consulte la sección del apéndice para conocer el formato del documento.

Para la aplicación de los instrumentos fue necesario contar con la colaboración del equipo directivo y las de Educación Inicial para ello, se les explicó a las docentes el proceso que se iba a realizar durante el tiempo establecido, contando con la autorización, se programaron las actividades que se desarrollaran para poder llenar la lista de cotejo con las acciones realizadas por las personas que forman parte de la muestra estudiada en la investigación.

### **3.6. Método de Análisis de datos**

Al momento de llegar a analizar la información obtenida, es preciso la utilización de aspectos importantes como la estadística descriptiva que permite un análisis cuantitativo, además que permite determinar la correlación entre varios factores de los datos llegando a conclusiones exactas y fáciles de comprender. la prueba de correlación en base a los resultados. Spearman es mejor que la R de Pearson o la Rho de Spearman (Barrios y otros, 2015).

### **3.7. Aspectos Éticos**

Las normas éticas que guían las investigaciones son: búsqueda de la verdad y honestidad para que la presentación de los hallazgos sea congruente con los obtenidos en el proceso, sin desvirtuar lo descubierto en beneficio o beneficio personal. tercero (Alfaro y mantilla, 2011). Al hacer referencia a la investigación científica es preciso mencionar que es de gran relevancia para la parte social y académica del mundo, dado que esta se relaciona con principios morales que permiten establecer los principios éticos en los cuales debe centrarse un estudio, esto a su vez relacionados con lo que indica los principios y reglamentos de la universidad, deducir pautas de actuación para orientar a los científicos en sus actividades de investigación. Esta investigación aplicará los siguientes principios éticos:

**Autonomía:** Debido a que quienes participaron en este estudio recibieron apoyo y apoyo de sus padres, los padres otorgarán la debida autoridad a sus hijos menores de edad para participar o no participar. Por su mayor edad y por constituir un apoderado, tienen la facultad de decidir si participan o se retiran de la investigación.

**Beneficio:** La investigación buscará la tranquilidad y seguridad de los integrantes durante el accionar de las herramientas para recolectar datos que permiten llegar a los resultados que permitirá beneficiar ya que puede mejorar la tranquilidad con al que se desenvuelve los estudiantes, sugiriendo estrategias.

**Integridad:** Se requiere integridad cuando se de todo el proceso de investigación. En otras palabras, los resultados deben presentarse de manera confiable, evitando modificaciones, teniendo en cuenta los protocolos éticos.

**Respeto a la propiedad intelectual:** El investigador, quien realiza la investigación, tendrá como principio fundamental el respeto por la información de otros, es decir citar aspectos tomados de otros estudios, dado que así se respetan los derechos de autor sin perjudicar a nadie.

## IV. RESULTADOS

### Resultados Descriptivos

**Objetivo General.** Determinar la relación que existe las estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

**Tabla 2**

*Distribución de estudiantes según las Estrategias Lúdicas recibidas*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Mala	10	20,0	20,0	20,0
	Regular	18	36,0	36,0	56,0
	Buena	22	44,0	44,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Se observa en la segunda tabladados en la evaluación de las estrategias lúdicas que fueron aplicadas por las docentes del nivel inicial, muestran que el 44% de niños han recibido buenas estrategias lúdicas, el 36% regulares y el 20% han recibido estrategias lúdicas malas o inadecuadas por parte de las docentes. Estos resultados muestran que la mayoría de niños pertenecientes a la muestra de estudio, han recibido regulares y buenas estrategias lúdicas por parte de sus docentes.

Esto se verifica con la aplicación de juegos de imitación, interactivos, virtuales, así como juegos de roles, de identificación y didácticos que son aplicados por las docentes en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, para ello emplean recursos y materiales propios del contexto.

**Tabla 3***Distribución de estudiantes según Nivel de Desarrollo Motriz*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Inicio	6	12,0	12,0
	Proceso	19	38,0	50,0
	Logrado	25	50,0	100,0
	Total	50	100,0	

Nota: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

En cuanto al nivel de desarrollo Motriz, se logró identificar que el 50% de estudiantes se encuentran en el nivel logrado, el 38% en el nivel proceso y el 12% en nivel inicio. El desarrollo motriz en los estudiantes, de acuerdo a los resultados obtenidos, se encuentra en un nivel de desarrollo logrado y proceso, esto se evidencia en las actividades que realizan como son el pintar, escribir, cortar, así como en actividades motoras como caminal, la lateralidad y el mantener el equilibrio del cuerpo.

**Objetivo Específico 1.** Determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

**Tabla 4**

*Distribución de estudiantes según Nivel de Desarrollo la Motricidad Fina*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Inicio	16	32,0	32,0
	Proceso	29	58,0	90,0
	Logrado	5	10,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0

Nota: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Los resultados obtenidos en la evaluación de las dimensiones de la motricidad fina de los alumnos del nivel básico mostraron que el 58 % se encontraba en el nivel de proceso, el 32 % en el nivel básico y el 10 % en el nivel de logro estrategias utilizadas en el desarrollo de actividades de aprendizaje relacionadas a la motricidad fina.

**Objetivo Específico 2.** Determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

**Tabla 5**

*Distribución de estudiantes según Nivel de Desarrollo la Motricidad Gruesa*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Inicio	5	10,0	10,0
	Proceso	17	34,0	44,0
	Logrado	28	56,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0

Nota: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

En cuanto a la dimensión de motricidad gruesa, los resultados mostraron que el 56% de los estudiantes se encontraban en el nivel alcanzado, el 34% en el nivel de proceso y solo el 5% en el nivel de inicio del desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de esto podemos decir que los niños pertenecientes a la muestra de estudio tienen un muy buen nivel de desarrollo de esta habilidad, como lo demuestran las estrategias adecuadas que utilizan los docentes en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje.

## Resultados Inferenciales

Para determinar la relación entre las estrategias lúdicas y las variables de desarrollo motor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Guayaquil - 2022, primero probamos hipótesis generales. Para ello, se realizó una prueba de normalidad para determinar los estadísticos pertinentes a aplicar.

### Prueba de Normalidad:

**Ho:** Los datos de la población tienen una distribución normal

**H1:** Los datos de la población no tienen una distribución normal.

- Nivel de Significancia: 0,95
- Margen de error: 0.05
- Estadístico de Prueba: Kolmogorov – Smirlov
- **Criterios de decisión:**

Si  $p < 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula (Ho)

Si  $p \leq 0.05$ , se acepta la hipótesis nula (Ho), se rechaza la alterna (H1)

**Tabla 6**

*Prueba de Normalidad de Kolmogorov - Smirnov*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1. Estrategias Lúdicas	0,096	50	0,200*	0,957	50	0,068
V2. Desarrollo Motriz	0,141	50	0,015	0,930	50	0,005

Nota: Resultados obtenidos del SPSS

Después de aplicar el estadístico de prueba de normalidad, el valor de significancia es de 0,068 para la variable Estrategias lúdicas y de 0,005 para la variable Desarrollo motor, lo que indica que una de las variables se distribuye normalmente y la otra no. Por lo tanto, se aplicará el estadístico de correlación Rho de Spearman.

### Prueba de Hipótesis General:

**Ha:** Existe relación entre las Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la Motricidad en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

**Ho:** No existe relación entre las Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la Motricidad en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

**Tabla 7**

*Estadístico Correlación Rho de Spearman entre las Estrategias Lúdicas y el Desarrollo Motriz*

		V1. Estrategias Lúdicas	V2. Desarrollo Motriz
Rho de Spearman	V1. Estrategias Lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	50
	V2. Desarrollo Motriz	Coefficiente de correlación	0,639**
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	50

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

Nota: Resultados obtenidos del SPSS

Los resultados obtenidos al aplicar la correlación Rho de Spearman mostraron una importante relación positiva entre las variables, con un valor de 0,639: Estrategia de Juego y Desarrollo de Habilidades Motoras de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Guayaquil – 2022. Además, esta relación es significativo porque el valor p es 0.000, que es menor que 0.05, por lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

### Prueba de Hipótesis Específica 1:

**Ha:** Existe relación entre las Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la Motricidad Fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

**Ho:** No existe relación entre las Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la Motricidad Fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

**Tabla 8**

*Estadístico Correlación Rho de Spearman entre las Estrategias Lúdicas y la dimensión Desarrollo de la Motricidad Fina*

		V1. Estrategias Lúdicas	D1. Motricidad Fina	
Rho de Spearman	V1. Estrategias Lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	0,726**
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	50	50
	D1. Motricidad Fina	Coefficiente de correlación	0,726**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	50	50

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

Nota: Resultados obtenidos del SPSS

La correlación Rho de Spearman arrojó una correlación positiva considerable de 0,726 entre las variables estrategias lúdicas y las dimensiones del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución de educación inicial en Guayaquil en 2022. Además, esta relación es significativa, ya que el p-valor es 0,000, que es menor que 0,05, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

## Prueba de Hipótesis Específica 2:

**Ha:** Existe relación entre las Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

**Ho:** No existe relación entre las Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

**Tabla 9:**

*Estadístico Correlación Rho de Spearman entre las Estrategias Lúdicas y la dimensión Desarrollo de la Motricidad Gruesa*

		V1. Estrategias Lúdicas	D2. Motricidad Gruesa
Rho de Spearman	V1. Estrategias Lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	50
	D2. Motricidad Gruesa	Coefficiente de correlación	0,295*
		Sig. (bilateral)	0,037
		N	50

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

Los resultados obtenidos al aplicar la correlación Rho de Spearman mostraron una correlación media positiva entre las variables con un valor de 0,295: Estrategias lúdicas y Desarrollo Motor Grueso en Niños de 5 años de Instituciones de Educación Inicial Guayaquil - 2022. Además, esta relación es importante porque el valor p es 0,034, que es menor que 0,05, por lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

## V. Discusión

El objetivo general del estudio fue determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo motor en niños de 5 años de instituciones educativas primarias de Guayaquil en el año 2022. Los resultados obtenidos al evaluar las estrategias lúdicas aplicadas por la docente se ubicaron en el nivel inicial, mostrando que el 44% de los niños recibieron buenas estrategias lúdicas por parte de la docente, el 36% recibieron estrategias lúdicas normales y el 20% recibieron buenas estrategias lúdicas por parte de la docente. Tiene una estrategia de juego mala o insuficiente. Dichos datos permiten identificar que gran parte de los estudiantes pertenecientes a la muestra de estudio recibieron buenas y regulares estrategias lúdicas por parte de sus maestros.

En cuanto al nivel de desarrollo motor, se puede determinar que el 50% de los estudiantes se encuentran en el nivel logrado, el 38% en el nivel de proceso y el 12% en el nivel de principiante. Con base en los resultados obtenidos, el desarrollo motor del estudiante se encuentra en el nivel de desarrollo y proceso alcanzado, como lo demuestran las actividades que realiza, como dibujar, escribir, cortar, y las actividades motrices, como caminar, lateralidad y mantener el equilibrio corporal.

Los resultados obtenidos al aplicar el estadístico de correlación Rho de Spearman mostraron una correlación positiva considerable entre las variables, con un valor de 0,639: estrategia de juego y desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial. Guayaquil - 2022. Además, esta relación es importante porque el valor p es 0,000, que es menor que 0,05, por lo que acepta la hipótesis alternativa y rechaza la hipótesis nula. Se logró encontrar esta relación, la cual demostró que el nivel de desarrollo motor sería mayor si se aplicaran estrategias lúdicas adecuadas.

Estos resultados se relacionan con el estudio realizado por Coba y Orozco, (2021) Quien determina que implementar una estrategia interesante es factible para ayudar a los estudiantes a fortalecer su psicomotricidad, haciendo posible que las superen y adquieran la misma psicomotricidad desarrollada que los niños. Esto se valida mediante el uso de la imitación, la interacción, los juegos virtuales y los juegos de rol, identificación e instruccionales, los cuales son aplicados por los docentes durante la aplicación de acciones relacionadas con el aprendizaje, quienes utilizan recursos y materiales específicos del contexto.

El trabajo realizado por Bernate (2021) también refuerza los resultados obtenidos, ya que establece que el juego en cada estructura es una herramienta que permite que los niños crezcan tanto en el nivel psicológico, físico o emocional, por lo que es necesario su presencia en cualquier otro ámbito de la enseñanza. que expresa el desarrollo psicomotor; la edad de énfasis en la educación primaria debe partir de una etapa evolutiva sensible y gozar de los beneficios de orientar el desarrollo integral en pequeños de las unidades educativas. Aquello es crucial en la evolución biológica de los grupos de estudiantes, puesto que cumplen con el desempeño de un rol fundamental en la parte física de las personas y psicología, por otro lado, esta se forma como un medio efectivo de aprendizaje, influyendo en las más diversas y complejas formas de evolución.

También contamos con Aguayza, (2021), cuya investigación en un centro de educación primaria en Cuenca, Ecuador, utilizó un enfoque cualitativo para describir el desarrollo de la motricidad durante la aplicación de estrategias lúdicas y concluyó que el desarrollo psicomotor se basa en adquirir destrezas y habilidades. , es decir, cuando el sistema nervioso se va mejorando. La conclusión extraída del análisis es que el movimiento psicológico se puede fortalecer a través de actividades recreativas y recursos didácticos, de modo que la educación se pueda llevar a cabo de manera significativa y clara, y se pueda lograr una buena coordinación ojo-mano y efectos de aprendizaje en el proceso de enseñanza. Actividades de psicomotricidad recomendadas.

En el primer objetivo específico se pretende determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la motricidad fina en niños de 5 años de instituciones educativas primarias de Guayaquil en el 2022. Los resultados obtenidos en la evaluación de las dimensiones de la motricidad fina de los estudiantes de nivel básico mostraron que el 58 % se encontraba en el nivel de proceso, el 32 % en el nivel de inicio y el 10 % en el nivel de logro, mientras que se observó un buen nivel de desarrollo de la motricidad fina. observado, lo que también puede estar relacionado con el uso de Estrategias relacionadas con el desarrollo de actividades de aprendizaje por parte de los docentes.

Al aplicar la correlación Rho de Spearman, se obtuvo como resultado que hay una relación positiva considerable con un valor de 0,726, entre la variable Estrategias Lúdicas y La dimensión Desarrollo de la Motricidad Fina en niños de

5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022. Además, esta relación es significativa, ya que el p valor es 0,000, que es menor a 0,05, por ello, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Esto nos indica que, al aplicar las estrategias lúdicas a los niños, se mejorará el desarrollo de la motricidad fina.

Al respecto, lo planteado por Morales, (2021), quien establece que los elementos referenciales relacionados con lo lúdico o juego y con la motricidad fina, consideran que dicha actividad es una estrategia efectiva en el ámbito académico debido a todos los beneficios tanto físicos, mentales y académicos que representa durante su aplicación en las aulas de clases, aquello incide en gran medida cuando se habla de promover una participación activa, por lo cual es necesario dado que hoy en día la educación se considera de calidad al implementar aquellos nuevos métodos innovadores.

El índice de relación que se evidencia entre la estrategia de juego y la motricidad fina se ve reforzada por los aspectos teóricos de la estrategia de juego y la motricidad fina. Sostienen que el juego se recomienda como estrategia en diversas propuestas didácticas en la etapa educativa inicial porque aporta diversos beneficios, entre los cuales pueden estar cambios en hábitos de estudio y de vida, que ayudan a mejorar el enfoque de cada individuo, además de mejorar los aspectos físicos y sociales de los niños que en un futuro les será de gran utilidad. (Morales, 2021).

En el segundo objetivo, determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de instituciones educativas primarias de Guayaquil en el 2022. En cuanto a la dimensión motricidad gruesa, los resultados arrojaron que el 56% de los estudiantes se encontraban en el nivel de realización, el 34% en el nivel de proceso y solo el 5% en el nivel inicial de desarrollo motor grueso. A partir de esto podemos decir que los niños pertenecientes a la muestra de estudio tienen un muy buen nivel de desarrollo de esta habilidad, como lo demuestran las estrategias adecuadas las cuales le dieron uso los profesores durante la ejecución de sus actividades de aprendizaje.

Para determinar la relación entre las variables, cuando se aplicó la correlación Rho de Spearman resultó que hubo una correlación positiva de media 0.295 entre las variables: Estrategias Lúdicas y Desarrollo motor grueso de 5 años. Instituciones de educación inicial en Guayaquil - 2022. Además, esta

relación es importante porque el valor p es 0,034, que es menor que 0,05, por lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Esto sugiere que las habilidades motoras gruesas se pueden desarrollar mejor aplicando estrategias lúdicas a los niños.

Sobre motricidad gruesa, MINEDU, (2018). Establece que el juego se clasifica como juego motor, que tiene que ver con el movimiento y la experimentación del propio cuerpo y las sensaciones que este puede producir en el mismo niño, y el juego social se caracteriza por el predominio de la interacción con otra persona. Los objetos de juego de los niños y el juego cognitivo desencadenan la curiosidad intelectual de los niños. Por ello, es necesaria la aplicación de estrategias adecuadas para lograr el pleno desarrollo de los niños.

Estos resultados obtenidos se ven reforzados por los fundamentos teóricos planteados al inicio del trabajo, como entender la psicomotricidad como una invitación a conocer todo lo que un niño expresa sobre sí mismo a través de su forma de moverse y su comportamiento, ya que vive en un entorno en el que depende y tiene que adaptarse a él, recoge sensaciones del exterior a través de su cuerpo (Foppiano, 2013). Asimismo, Piaget menciona que el aspecto psicomotor es parte importante de las actividades en los pequeños durante sus primeros estudios, puesto que es fundamental para la generación de funciones intelectuales, manifestadas en términos de las etapas sensorio motrices en las que está presente la inteligencia real, dada al carecer del lenguaje y de las funciones simbólicas, la construcción del niño se basará únicamente en la percepción y la acción, es decir, estará en contacto con el mundo a través de los sentidos y las acciones.

Dado que existe una correlación positiva entre las variables, podemos estar seguros de que, si la estrategia de juego se aplica adecuadamente o bien, el desarrollo de la motricidad se desarrollará mejor. El juego es un aprendizaje permanente. Otra teoría del juego es la teoría de la autoexpresión, para Freud (1905) el juego es la expresión de las pulsiones, especialmente las pulsiones de placer, a través de las cuales se expresan las cosas en conflicto, el juego es visto como un medio de expresión para satisfacer sus necesidades (Quiroz, 2012) .

Al respecto, Barrientos et al., (2020) la motricidad fina y los ejercicios suelen usarse indistintamente y se agrupan en cuatro categorías: motricidad

básica, perceptual, aptitud física y habilidades específicas, se considera que se incluye la motricidad fina. en las habilidades perceptivo motrices dentro de la categoría. El movimiento mental en los primeros años de vida es importante porque beneficia el desarrollo intelectual, social y emocional del infante, su vinculación con el contexto considerando elementos como las necesidades, preferencias y diferencias personales.

En cuanto a la relación de las estrategias lúdicas con el desarrollo de la motricidad gruesa, los resultados obtenidos al aplicar la correlación Rho de Spearman, dan como resultado que hay una relación positiva media con un valor de 0,295, entre las variables: Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022. Además, esta relación es significativa, ya que el p valor es 0,034, que es menor a 0,05, por ello, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que concluye que existe relación entre las Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Guayaquil – 2022.

Al hablar de la motricidad gruesa, es preciso hacer referencias al grupo de músculos más grandes con los que cuenta el cuerpo del ser humano, por ello se relaciona específicamente con las piernas y los brazos, dado que estos deben hacer movimientos más bruscos y coordinados en función de la acción que se desea realizar, aquello incide en gran medida en el ámbito académico, las cuales requieren un adecuado desarrollo psicomotor, el mismo que debe desarrollarse convenientemente durante la etapa preescolar (Poca, 2011). También afecta el movimiento, el equilibrio y la fuerza en el cuerpo en la gran mayoría de este, tomando en cuenta la cabeza, los brazos, las piernas y el tronco, las cuales deben desarrollarse temprano en el desarrollo del niño y es esencial desde el principio.

Al contrastar los resultados con la teoría, nos remitimos a algunos cómics o teoría de juegos, como la teoría del exceso de energía, cuyos autores como Spencer (1855) ven en el juego una forma para librar los energéticos acumulados a través de la actividad desatenta. El juego del niño demostrará ser una forma para ahorrar la capacidad para que no se esté gastando porque sus requerimientos están siendo cubiertos por externos. Autores como Hall (1904) definen la teoría de la recreación como una teoría que mantiene al niño desde

su nacimiento a través de su juego como una recreación de la evolución humana. De esta manera, las diferentes acciones de personas aparecen durante periodos en donde sucedieron la historia. Estas teorías sustentan la información adquirida mediante la aplicación de las técnicas de investigación.

Otra teoría que refuerza el trabajo actual es la teoría del movimiento preparatorio (funcionalismo), que según explicó Gross (1901), menciona en relación al tema del juego en la educación, que son ejercicios que permiten mejorar el desarrollo de los estudiantes en varios de sus aspectos fundamentales mentales y físicos, un gatito imitará a un hombre o una mujer en muchos movimientos. El juego es un aprendizaje permanente. Otra teoría del juego es la teoría de la autoexpresión, en Freud (1905), considera que lo didáctico se relaciona con el juego y con las expresiones del cuerpo, especialmente las pulsiones de placer, a través de las cuales se expresan las cosas en conflicto, entendiendo el juego como un medio de expresión para satisfacer sus necesidades. (Quiroz, 2012).

La teoría de Buytendijk (1935), contrariamente a la de Gross, interpreta el juego como el resultado de rasgos infantiles que se expresan de manera muy diferente a la edad adulta en la forma en que satisfacen el deseo de autonomía. Hace mucho hincapié en la funcionalidad de los objetos que juegan con él. Según la teoría de Clappard (1934), los juegos se definen por la forma en que interactúan los jugadores. Para los juegos se requiere de su elemento clave el cual es la ficción dado que se relaciona con la creatividad.

La teoría cognitivista representada por el autor Piaget sostiene que los juegos reflejan sistemas cognitivos además de facilitar la realización de más e innovadores procesos, se basa en la aceptación del verdadero yo. Termina por percibir la realidad de las personas, por ello es posible el vincular una realidad con una realidad muy compleja que puede abrumar al niño. La teoría de Vygotsky (1966) y Elkonin (1980) mencionan que las acciones interesantes son los aspectos fundamentales para el desarrollo de los niños, capaz de crear la zona para el desarrollo posterior.

Las estrategias lúdicas de manera adecuada y considerando las finalidades adecuadas para el desarrollo de destrezas dentro del proceso de formación de los alumnos, resulta muy importantes y los docentes deben tener esto en cuenta durante el planteamiento de acciones relacionados con el

proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad que sirva para motivar al estudiante, captar su atención permanente y mantenerlo informado. Manténgase activo en sus estudios.

## **VI. Conclusiones**

1. En cuanto al objetivo general al aplicar las correlaciones Rho de Spearman muestran que existe una correlación positiva considerable entre las variables, con un valor de 0.639: estrategia de juego y desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años en instituciones educativas Iniciación institucional en Valor guayaquileño - 2022. Además, esta relación es importante porque el valor p es 0,000, que es menor que 0,05. Por tanto, existe una relación importante entre la estrategia de juego y el desarrollo de la motricidad.
2. En el primer objetivo específico, la correlación Rho de Spearman arrojó una correlación positiva considerable entre la variable estrategia de juego y motricidad fina en niños de 5 años del establecimiento educativo inicial de Guayaquil en 2022, con un valor de 0,726. Además, esta relación es importante porque el valor p es 0.000, que es menor que 0.05.
3. En cuanto al segundo objetivo específico, los resultados obtenidos al aplicar la correlación Rho de Spearman demostraron que existe una relación positiva entre las variables con una media de 0.295: estrategias lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños en las instituciones de educación inicial de Guayaquil. 5 años - 2022. Además, esta relación es importante porque el valor p es 0.034, que es menor que 0.05.
4. Por lo tanto, con el apoyo de fundamentos teóricos y trabajos previos, podemos afirmar que en la medida en que las estrategias lúdicas se apliquen a los estudiantes de manera suficiente y a largo plazo, existe una relación directa y significativa entre las estrategias lúdicas y el

desarrollo motor. y se pueden lograr buenos resultados. El nivel de desarrollo de las habilidades motoras.

## **VII. Recomendaciones**

Al equipo directivo para que capacite a los docentes de la Institución Educativa Inicial de Guayaquil para la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje, de este modo se logrará una participación activa y por lo tanto mejores aprendizajes de los estudiantes, sobre todo en el desarrollo de las habilidades motoras.

A los docentes para que tomen en cuenta este estudio al momento de considerar la aplicación de estrategias que permitan que sus estudiantes están motivados y puedan participar activamente en sus aprendizajes y sobre todo que logren el desarrollo de habilidades de orden superior y el desarrollo de su motricidad.

A los docentes para que promuevan metodologías activas con sus estudiantes, las cuales incluyan estrategias lúdicas, lo cual permitirá el desarrollo de sus habilidades motrices, para ello deben compartir y analizar los resultados del presente proyecto y tenerlos como referencias para nuevas investigaciones.

A los docentes para tener en cuenta los instrumentos de evolución aplicados durante el desarrollo del presente estudio para la aplicación en otros estudios que beneficien los logros de aprendizaje, el desarrollo de competencia y el desarrollo de la habilidad motriz en sus estudiantes.

## REFERENCIAS

- Aguayza, P. P. V. (2021). *Estrategias lúdicas para fortalecer la psicomotricidad mediante recursos didácticos innovadores en niños 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca en el año lectivo 2019-2020*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20162>
- Aguedo y Hurtado, L. A. L. y C. J. M. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre* [Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9607>
- Alfaro y mantilla, J. (2011). *Ética e investigación*. 28(4), 8–11. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1726-46342011000400015](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342011000400015)
- Andrade y Vargas, F. y R. V. (2013). Impacto de Actividades Lúdicas No Competitivas sobre las Habilidades Motoras Gruesas en Niños y Niñas Pre escolares. *Revista Ciencias de La Actividad Física*, 14, 31–37. <https://www.redalyc.org/pdf/5256/525657740005.pdf>
- Ávila, A. J. M.-, Suárez, A. K. B.-, Martínez, Z. K. P.-, Gonzaga, J. A. R.-, Calderón, J. E. Z.-, & Suárez, C. E. C.-. (2019). Diseños de Investigación Research Designs. *Educación y Salud Boletín Científico Del Instituto de Ciencias de La Salud de La Univerisdad Autónoma Del Estado de Hidalgo*, 15(15), 119–122. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/view/4908>
- Barrientos, K., Guevara, P. De, Rosario, E., La, S., David, S., & Mena, A. (2020). *Savez editorial Savez* (E. SAVEZ (ed.); Primera Ed). <https://savezeditorial.com/index.php/savez/article/view/77/120>
- Barrios y otros, D. D. B. C. y G. O. (2015). *Estrategias Lúdicas que permiten el desarrollo motriz de niños y niñas con edad de 6 a 8 años* [Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/319>
- Bernal, P. C. N. (2021). *Propuesta de actividades lúdicas en las dificultades de la psicomotricidad gruesa de los niños de tres años* [Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3249>

- Bernate, J. A. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Revista Técnico, Científica Del Desporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 7, 171–198. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/27592>
- Cabrera, V. B. C. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar The development and of fine motor skills in pre-school children. *Revista de Educación Mendive*, 17(2), 222–239. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Cachat, T. (2002). Symbolic strategy synthesis for games on pushdown graphs. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 2380 LNCS, 704–715. [https://doi.org/10.1007/3-540-45465-9\\_60](https://doi.org/10.1007/3-540-45465-9_60)
- Caicedo, C. É. E. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños y niñas con Síndrome de Down* [Universidad Técnica del norte- Ibarra - Ecuador]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12074>
- Coba y Orozco, S. E. P. y. (2021). *Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades psicomotrices en un estudiante con transtorno autista* [Univrsidad de la Costa - Barranquilla]. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8392>
- Consultores, B., & Tesis, O. (2020). *Metodología*. 1–6.
- Díaz y Quintana, D. R. y S. A. (2016). Percepción de los profesores sobre la importancia de la psicomotricidad en educación infantil. *Acciónmotriz*, Julio/dici(17), 7–20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324706>
- Díaz y Sisley, R. J. y T. de L. (2018). *Motricidad Gruesa*. <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/910>
- Educapeques. (2020). Juegos reglados – ¿Qué son? Importancia y beneficios. *Portal de Educación Infantil y Primaria*, 1–8. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-reglados.html>
- Foppiano, V. G. (2013). *Mejoramiento de la psicomotricidad en niños de 3º y 4º básico* [Universidad de Concepción]. <http://repositorio.udec.cl/handle/11594/1788>
- González, L. (2022). Problemas de psicomotricidad en niños. In *Somos*

*psicología y formación* (Vol. 47).  
<https://www.somospsicologos.es/blog/problemas-de-psicomotricidad-en-ninos/>

- Hernández, C. A. (2008). El método hipotético-deductivo como legado del positivismo lógico y el racionalismo crítico: Su influencia en la economía. *Revista de Ciencias Económicas*, 2, 183–195.  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/7142>
- Latorre García, J., Rodríguez Doncel, M., Baena García, L., Sánchez López, A., & Aguilar Cordero, M. (2017). Influencia de la fisioterapia acuática sobre las habilidades motoras gruesas de los niños afectados de parálisis cerebral: Revisión sistemática. *Journal of Negative and No Positive Results*, 2(5), 210–216. <https://doi.org/10.19230/jonnpr.1408>
- López y otros, A. O. G. A. L. y E. D. (2020). *Con la lúdica aprendo a solucionar conflictos*. <https://efdeportes.com/efd145/con-la-ludica-aprendo-a-solucionar-conflictos.htm>
- Lozada, J. (2016). Investigación Aplicada : Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *Cienciaamérica*, 1(3), 34–39.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Lozada, J. (2020). ¿ Qué es la investigación aplicada y cuáles son sus principales características ? *IBERO*, 1–11.  
<https://blogposgrados.tijuana.iberomx/investigacion-aplicada/>
- Lozano, Ma. T. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 184 Distrito San Clemente - Pisco* [Universidad nacional de Huancavelica].  
<https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2329>
- Lubián, M. del C., Esquivel Lauzurique, M., Baldoquín Rodríguez, W., Fernández Díaz, Y., González Fernández, C., Rancel Hernández, M., Tamayo Pérez, V., & Fernández González, L. (2019). Instrumento para la pesquisa de los problemas del desarrollo psicomotor en niños menores de seis años TT - Instrument for the screening of psychomotor development's problems in children under six years old. *Rev. Cuba. Pediatr*, 91(4), e871–e871.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-75312019000400002%0Ahttp://www.revpediatria.sld.cu/index.php/ped/issue/view/18](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75312019000400002%0Ahttp://www.revpediatria.sld.cu/index.php/ped/issue/view/18)

- Machuca, F. (2022). Técnicas de Recolección de datos. *Crehana*, 1–15. <https://www.crehana.com/blog/desarrollo-web/tecnicas-recoleccion-de-datos/>
- Marroquín, P. R. (2013). Metodología de la investigación. In *Metodología de la Investigación* (pp. 1–26). <http://200.48.31.93/Titulacion/2013/exposicion/SESSION-4-METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION.pdf>
- MINEDU. (2018). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?. La Libertad. ECE 2018. 24.* <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>
- Morales, F. Q. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial.* 19(19), 78–95. <http://revistas.unsch.edu.pe/revistasunsch/index.php/educacion/article/view/198>
- Morocho, U. C. V. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de Inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020* [Universidad Politécnica Salesiana - Sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20219>
- Nursey, S. (2020). El juego simbólico : ¿ Qué es y cuáles son sus beneficios ? *Nursery School*, 1–5. <https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/#:~:text=El juego simbólico es toda,una escoba en un caballo.>
- Poca, S. N. (2011). La psicomotricidad y la construcción del espacio. *Scientia. Revista de Investigación*, 1, 85–93. <http://50.28.16.6/investigacion/pdf/1.5.pdf>
- Quinisquin, C. M. (2020). Estrategias ludicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años. In *Universidad Santo Tomás de Aquino* (Vol. 53, Issue 9). <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampaña.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quiroz, R. (2012). *Actividades Lúdicas Teorías del Juego.* <https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teorias-del-juego/>
- Rebelo, M., Serrano, J., Duarte-Mendes, P., Paulo, R., & Marinho, D. A. (2020).

- Desarrollo Motor del Niño: Relación entre Habilidades motoras Globales, Habilidades Motoras finas y Edad. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 20(1), 75–85.
- Ros, C. N. (2020). *Problemas de psicomotricidad infantil, detección temprana*.
- Sánchez et al, R. L. G. R. S. A. C. y S. M. V. (2020). Desarrollo Psicomotriz En Niños En El Contexto Del Confinamiento Por La Pandemia Del Covid 19. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 6(4), 7. <http://www.st-editorial.com/products-page/bachillerato/ciencias-de-la-salud-2/>
- Scharager, J. (2001). Metodología de la Investigación / Escuela de Psicología: Muestreo no pobabilístico. *Accelerating the World's Research., Investigación*, 1–4. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31715755/muestreo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655733318&Signature=ltT5L0ufZZzvuv5cCTbEcJqMz6EtjF05HXPole-6GhHmkiV3dGYnA2-dyjSAva~WMP8Ld3TUp-nO8G-Zj7cdOjNorHBfxJu--ISxJC>
- Tamayo y Silva, L. C. y S. I. (2008). Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos. *Metodología de La Investigacion*, 2, 201–247. <https://www.crehana.com/blog/desarrollo-web/tecnicas-recoleccion-de-datos/>
- Terreros, V. M. J. (2021). *Actividades lúdicas paar el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños con discapacidad cognitiva* [Universidad Católica de Cuenca]. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/9749>
- Torres, M. M. E. (2021). *Estrategias lúdicas y las habilidades basicas en niños de 4 a 5 años* [Universidad Estatal Península del Santa]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6786>
- Turner, M., & Jenkins, L. (2022). *Diagnosing Amyotrophic Lateral Sclerosis Lateral Sclerosis*.
- Zambrano y Mendoza, R. S. V. y A. Y. Y. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 7, 493–514. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383739>

### ANEXOS: Operacionalización de variables

**TÍTULO:** Estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en estudiantes de 5 años de una institución Educativa de Guayaquil

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
<b>V1: Estrategias Lúdicas</b>	Las estrategias lúdicas son actividades de movimiento corporal que realizan los niños y niñas de manera consiente, a través de las cuales liberan voluntariamente el impulso vital. dice que estas habilidades son impulsos humanos o vitalidad, expresada por las actividades colectivas de los grupos (Lozano, 2018).	Esta variable será evaluada a través de una lista de, que se aplicará a los estudiantes para identificar las estrategias lúdicas que han desarrollado.	Juego Sensoriomotor  Juego simbólico  Juego reglado	Juegos de imitación Juegos Interactivos Juegos virtuales Juegos de roles Juegos de identificación Juegos didácticos Juegos paralelos Juegos individuales	20	Lista de cotejo
<b>V2: Desarrollo Motriz</b>	consideran la ciencia de la comprensión y explicación del comportamiento motor, con el objetivo de estudiar las habilidades motoras humanas y las tendencias en evolución para promover el desarrollo global de los individuos y las sociedades, mientras se basan en la sociología física, biológica y humana (Lozano, 2018)	Esta variable fue medida a través de una lista de cotejo, que se aplicará a los estudiantes para identificar el nivel de desarrollo motriz.	Motricidad Fina  Motricidad gruesa	Dibujar Escribir Cortar objetos Lateralidad Coordinación Equilibrio	20	Lista de Cotejo

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** Estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en estudiantes de 5 años de una institución Educativa de Guayaquil

FORMULACIÓN DEL PRBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema General</b> ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en niños de 5 años de una IEI de Guayaquil?</p> <p><b>Problemas Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y la motricidad fina en niños de 5 años de una IEI de Guayaquil?</li> <li>- ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de una IEI de Guayaquil?</li> </ul>	<p><b>Hipótesis General</b> Existe relación directa y significativa las estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en niños de 5 años de una IEI de Guayaquil</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Existe relación directa y significativa entre las estrategias lúdicas y la motricidad fina en niños de 5 años de una IEI de Guayaquil.</li> <li>- Existe relación directa y significativa entre las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de una IEI de Guayaquil</li> </ul>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar la relación que existe las estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en niños de 5 años de una IEI de Guayaquil.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la motricidad fina en niños de 5 años de una IEI de Guayaquil.</li> <li>- Determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de una IEI de Guayaquil</li> </ul>	<p>V1: Estrategias lúdicas</p> <p>V2: Desarrollo Motriz</p>	<p>Juego Sensoriomotor</p> <p>Juego simbólico</p> <p>Juego reglado</p> <p>Motricidad fina</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Juegos de imitación. Juegos interactivos. Juegos virtuales Juego de roles Juegos de identificación Juegos didácticos Juegos paralelos Juegos individuales</p> <p>Dibujar Escribir. Cortar objetos</p> <p>Lateralidad Coordinación Equilibrio</p>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Aplicativa.</p> <p><b>Método de Investigación:</b> Hipotético deductivo.</p> <p><b>Diseño de Investigación:</b> Descriptivo, correlacional.</p> <p><b>Población:</b> 50 estudiantes <b>Muestra:</b> 50 estudiantes <b>Técnica:</b> Encuesta <b>Instrumento:</b> Lista de Cotejo</p> <p><b>Método de análisis de datos:</b> Codificación, Matriz de datos.</p> <p><b>Análisis Descriptivos Estadísticos:</b> Prueba de Normalidad Kolmogorov-Smirnov, Prueba de correlación de Spearman</p>

## INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN

### Lista de Cotejo para evaluar la variable: Estrategias Lúdicas

**INSTRUCCIONES:** A continuación, se presenta una lista de acciones o actividades lúdicas, que los estudiantes realizan en sus actividades de aprendizaje. Se colocará una marca en la valoración, según corresponda.

Ítems	Descriptores	Valoración			Observaciones
		N	AV	S	
<b>D1: Juego Sensoriomotor</b>					
1	Realiza los movimientos imitando a su docente o compañeros				
2	Corre, salta se mueve, como lo hace la docente.				
3	Realiza juegos en grupos colaborando de manera activa				
4	Interactúa adecuadamente durante los juegos, con sus compañeros				
5	Comparte con sus compañeros los objetos o juguetes en sus interacciones.				
6	Utiliza con facilidad los dispositivos electrónicos donde juega				
7	Tiene facilidad para ingresar a los juegos y los deja en cuanto termina				
<b>D2: Juego Simbólico</b>					
8	Comprende fácilmente el rol indicado durante los juegos.				
9	Realiza las acciones o actividades indicadas, de acuerdo al rol.				
10	Los niños identifican objetos e imágenes de manera adecuada				
11	Identifica los elementos en una secuencia de imágenes				
12	Ubica de manera adecuada las imágenes y objetos de un cuento e historia.				
13	Identifica una secuencia didáctica de manera coherente				
14	Sigue las indicaciones de la docente para resolver un problema sencillo				
<b>D3: Juego Reglado</b>					
15	Corre en la misma dirección indicada por la docente y como lo hacen sus compañeros				
16	Sigue la dirección de la línea, en forma paralela como sus compañeros				
17	Se orienta con facilidad en el camino indicado.				
18	Se concentra fácilmente en los juegos que realiza de manera individual				
19	Completa los juegos propuestos sin mirar a sus compañeros				
20	Organiza su juego de acuerdo a reglas o normas indicadas				

Leyenda de valoración	
Siempre (S)	3
A veces (AV)	2
Nunca (N)	1

## Lista de Cotejo para evaluar la variable: Desarrollo Motriz

**INSTRUCCIONES:** A continuación, se presenta una lista de acciones o actividades lúdicas, que los estudiantes realizan en sus actividades de aprendizaje. Se colocará una marca en la valoración, según corresponda.

Ítems	Descriptorios	Valoración			Observaciones
		N	AV	S	
<b>D1: Motricidad Fina</b>					
21	Coje los colores y pinturas de manera adecuada.				
22	Colorea dibujos sin salirse de los límites.				
23	Dibuja objetos de manera adecuada.				
24	Pinta sus dibujos y los termina correctamente				
25	Coje el lápiz de manera adecuada				
26	Realiza trazos siguiendo líneas puntuadas, de manera correcta				
27	Escribe algunos trazos, letras o números y explica su significado				
28	Coje las tijeras de manera adecuada				
29	Recorta una línea con las tijeras				
30	Recorta objetos e imágenes correctamente				
<b>D2: Motricidad Gruesa</b>					
31	Corre en cualquier dirección				
32	Sube y baja escaleras de manera correcta.				
33	Salta con los pies juntos hacia delante, detrás y a los costados				
34	Construye una torre de 8 o más cubos				
35	Traslada agua en un vaso sin derramar				
36	Construye un puente con tres cubos como modelo				
37	Abotona y desabotona prendas de vestir				
38	Ata y desata cordones				
39	Enrosca y desenrosca tapas de botella				
40	Coge una cuerda y realiza movimientos en Zig Zag				

Leyenda de valoración	
Siempre (S)	3
A veces (AV)	2
Nunca (N)	1

## BAREMACIÓN DE INSTRUMENTO 1:

<b>Variable</b>	: Estrategias Lúdicas
<b>Ítems</b>	: 20
<b>Puntaje máximo</b>	: $20 \times 3 = 60$
<b>Puntaje mínimo</b>	: $20 \times 1 = 20$
<b>Rango</b>	: $60 - 20 = 40$
<b>Numero de niveles</b>	: 3
<b>Amplitud</b>	: $40/3 = 13$

### Tabla de Nivel :

<b>NIVEL</b>	<b>ESCALA</b>
Buena	48 a 60
Regular	34 a 47
Mala	20 a 33

## BAREMACIÓN DE INSTRUMENTO 2:

<b>Variable</b>	: Desarrollo Motriz
<b>Ítems</b>	: 20
<b>Puntaje máximo</b>	: $20 \times 3 = 60$
<b>Puntaje mínimo</b>	: $20 \times 1 = 20$
<b>Rango</b>	: $60 - 20 = 40$
<b>Numero de niveles</b>	: 3
<b>Amplitud</b>	: $40/3 = 13$

### Tabla de Nivel :

<b>NIVEL</b>	<b>ESCALA</b>
Logrado	48 a 60
Proceso	34 a 47
Inicio	20 a 33

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

**Título: : Estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en estudiantes de 5 años de una institución Educativa de Guayaquil - 2022**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES			
				SI	NO	A VECES	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta					
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
V1: Las estrategias lúdicas son actividades de movimiento corporal que realizan los niños y niñas de manera consiente, a través de las cuales liberan voluntariamente el impulso vital. dice que estas habilidades son impulsos humanos o vitalidad, expresada por las actividades colectivas de los grupos (Lozano, 2018).	Juego Sensoriomotor	Juegos de Imitación	Realiza los movimientos imitando a su docente o compañeros				X		X		X		X					
			Corre, salta se mueve, como lo hace la docente.								X		X					
		Juegos Interactivos	Realiza juegos en grupos colaborando de manera activa						X		X		X			X		
			Interactúa adecuadamente durante los juegos, con sus compañeros										X			X		
			Comparte con sus compañeros los objetos o juguetes en sus interacciones.										X			X		
		Juegos virtuales	Utiliza con facilidad los dispositivos electrónicos donde juega						X		X		X			X		
	Tiene facilidad para ingresar a los juegos y los deja en cuanto termina					X		X										
	Juego Simbólico	Juego de Roles	Comprende fácilmente el rol indicado durante los juegos.				X		X		X		X					
			Realiza las acciones o actividades indicadas, de acuerdo al rol.								X		X					
		Juegos de identificación	Los niños identifican objetos e imágenes de manera adecuada						X		X		X		X			
			Identifica los elementos en una secuencia de imágenes										X		X			
			Ubica de manera adecuada las imágenes y objetos de un cuento e historia.										X		X			
		Juegos didácticos	Identifica una secuencia didáctica de manera coherente						X		X		X		X			
			Sigue las indicaciones de la docente para resolver un problema sencillo										X		X			
J u		Juegos Paralelos	Corre en la misma dirección indicada por la docente y como lo hacen sus compañeros						X		X		X		X			



Nombres y apellidos : Flor de Luna Rios Castillo

Profesión : Psicóloga-RUM 30443-TCC

Grados académicos : Mg. Psicología Educativa Licenciada en Ciencias Naturales

Teléfono : 957977348

Correo Electrónico : florrioscastillo@hotmail.com

**Suficiencia:** Los Ítems cumplen la estructura del instrumento para medir la dimensión

**Coherencia:** Los ítems guarda relación coherente con el indicador que está midiendo.

**Relevancia:** Los ítems son calificados debiendo ser incluido en su proceso.

**Claridad** : Los Ítem son claros tiene secuencia sintáctica, semántica. Se sugiere emplear la prosodia al aplicarse la lista de cotejo resaltando que la investigación esta dirigida a estudiantes con NEE,

**NOTA. tener en cuenta los alcances sugeridos al instrumento**



## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

**Título: : Estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en estudiantes de 5 años de una institución Educativa de Guayaquil - 2022**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES													
				SI	NO	A VECES	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta															
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO														
<b>V1: Las estrategias lúdicas</b> son actividades de movimiento corporal que realizan los niños y niñas de manera consiente, a través de las cuales liberan voluntariamente el impulso vital. dice que estas habilidades son impulsos humanos o vitalidad, expresada por las actividades colectivas de los grupos (Lozano, 2018).	<b>Juego Sensoriomotor</b>	Juegos de Imitación	Realiza los movimientos imitando a su docente o compañeros				<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>																	
			Corre, salta se mueve, como lo hace la docente.																									
		Juegos Interactivos	Realiza juegos en grupos colaborando de manera activa												<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>							
			Interactúa adecuadamente durante los juegos, con sus compañeros																									
			Comparte con sus compañeros los objetos o juguetes en sus interacciones.																									
		Juegos virtuales	Utiliza con facilidad los dispositivos electrónicos donde juega												<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>							
	Tiene facilidad para ingresar a los juegos y los deja en cuanto termina																											
	<b>Juego Simbólico</b>	Juego de Roles	Comprende fácilmente el rol indicado durante los juegos.				<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>															
			Realiza las acciones o actividades indicadas, de acuerdo al rol.																									
		Juegos de identificación	Los niños identifican objetos e imágenes de manera adecuada													<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>						
			Identifica los elementos en una secuencia de imágenes																									
			Ubica de manera adecuada las imágenes y objetos de un cuento e historia.																									
		Juegos didácticos	Identifica una secuencia didáctica de manera coherente													<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>						
			Sigue las indicaciones de la docente para resolver un problema sencillo																									

	<b>Juego reglado</b>	Juegos Paralelos	Corre en la misma dirección indicada por la docente y como lo hacen sus compañeros				<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>																					
			Sigue la dirección de la línea, en forma paralela como sus compañeros								<b>X</b>		<b>X</b>																					
			Se orienta don facilidad en el camino indicado.								<b>X</b>		<b>X</b>																					
		Juegos Individuales	Se concentra fácilmente en los juegos que realiza de manera individual								<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>															
			Completa los juegos propuestos sin mirar a sus compañeros														<b>X</b>		<b>X</b>															
			Organiza su juego de acuerdo a reglas o normas indicadas														<b>X</b>		<b>X</b>															
<b>Motricidad Fina</b>	Dibuja	Coje los colores y pinturas de manera adecuada.				<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>								<b>X</b>		<b>X</b>														
		Colorea dibujos sin salirse de los límites.																<b>X</b>		<b>X</b>														
		Dibuja objetos de manera adecuada.																																
		Pinta sus dibujos y los termina correctamente																																
	Escribe	Coje el lápiz de manera adecuada									<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>			<b>X</b>		<b>X</b>														
		Realiza trazos siguiendo líneas puntuadas, de manera correcta																<b>X</b>		<b>X</b>														
		Escribe algunos trazos, letras o números y explica su significado																<b>X</b>		<b>X</b>														
	Corta	Coje las tijeras de manera adecuada																<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>								
		Recorta una línea con las tijeras																						<b>X</b>		<b>X</b>								
		Recorta objetos e imágenes correctamente																						<b>X</b>		<b>X</b>								
	<b>Motricidad Gruesa</b>	Lateralidad	Corre en cualquier dirección																						<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>	
			Sube y baja escaleras de manera correcta.																												<b>X</b>		<b>X</b>	
Salta con los pies juntos hacia delante, detrás y a los costados																																		
Coordinación		Construye una torre de 8 o más cubos				<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>														<b>X</b>								<b>X</b>		
		Traslada agua en un vaso sin derramar																						<b>X</b>								<b>X</b>		
		Construye un puente con tres cubos como modelo																																
		Abotona y desabotona prendas de vestir																																
Equilibrios		Ata y desata cordones									<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>									<b>X</b>								<b>X</b>		
		Enrosca y desenrosca tapas de botella																						<b>X</b>								<b>X</b>		
	Coge una cuerda y realiza movimientos en Zig Zag				<b>X</b>														<b>X</b>															

**V2: DESARROLLO MOTRIZ:** considerada como la ciencia de la comprensión y explicación del comportamiento motor, con el objetivo de estudiar las habilidades motoras humanas y las tendencias en evolución para promover el desarrollo global de los individuos y las sociedades, mientras se basan en la sociología física, biológica y humana (Lozano, 2018)



-----  
*Mg. Analí M. Ramos Díaz*  
*Psicóloga*  
*C.P.S.P. 14545*

- Nombres y apellidos : Analí M. Ramos Díaz
- Profesión : Psicólogo
- Grados académicos : Magister
- Correo Electrónico : [analimrd@gmail.com](mailto:analimrd@gmail.com)

**Suficiencia:** Los Ítems son suficientes para medir la dimensión

**Coherencia:** El Ítem se encuentra completamente relacionado con el indicador que está midiendo.

**Relevancia:** El Ítem es importante y debe ser incluido.

**Claridad:** el Ítem es claro; tiene semántica y sintaxis adecuada

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

**Título:** Estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en estudiantes de 5 años de una institución Educativa de Guayaquil – 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES						
				SI	NO	A VECES	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta								
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO							
V1: Las estrategias lúdicas son actividades de movimiento corporal que realizan los niños y niñas de manera consiente, a través de las cuales liberan voluntariamente el impulso vital. dice que estas habilidades son impulsos humanos o vitalidad, expresada por las actividades colectivas de los grupos (Lozano, 2018).	Juego Sensoriomotor	Juegos de Imitación	Realiza los movimientos imitando a su docente o compañeros				X		X		X		X								
			Corre, salta se mueve, como lo hace la docente.										X			X					
		Juegos Interactivos	Realiza juegos en grupos colaborando de manera activa						X			X		X			X				
			Interactúa adecuadamente durante los juegos, con sus compañeros														X			X	
			Comparte con sus compañeros los objetos o juguetes en sus interacciones.														X			X	
		Juegos virtuales	Utiliza con facilidad los dispositivos electrónicos donde juega						X			X		X			X				
	Tiene facilidad para ingresar a los juegos y los deja en cuanto termina							X						X							
	Juego Simbólico	Juego de Roles	Comprende fácilmente el rol indicado durante los juegos.				X		X		X		X								
			Realiza las acciones o actividades indicadas, de acuerdo al rol.										X			X					
		Juegos de identificación	Los niños identifican objetos e imágenes de manera adecuada						X			X		X			X				
			Identifica los elementos en una secuencia de imágenes														X			X	
			Ubica de manera adecuada las imágenes y objetos de un cuento e historia.														X			X	
		Juegos didácticos	Identifica una secuencia didáctica de manera coherente						X			X		X			X				
			Sigue las indicaciones de la docente para resolver un problema sencillo														X			X	

	<b>Juego reglado</b>	Juegos Paralelos	Corre en la misma dirección indicada por la docente y como lo hacen sus compañeros				<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>																					
			Sigue la dirección de la línea, en forma paralela como sus compañeros								<b>X</b>		<b>X</b>																					
			Se orienta don facilidad en el camino indicado.								<b>X</b>		<b>X</b>																					
		Juegos Individuales	Se concentra fácilmente en los juegos que realiza de manera individual								<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>															
			Completa los juegos propuestos sin mirar a sus compañeros														<b>X</b>		<b>X</b>															
			Organiza su juego de acuerdo a reglas o normas indicadas														<b>X</b>		<b>X</b>															
<b>Motricidad Fina</b>	Dibuja	Coje los colores y pinturas de manera adecuada.				<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>								<b>X</b>		<b>X</b>														
		Colorea dibujos sin salirse de los límites.																<b>X</b>		<b>X</b>														
		Dibuja objetos de manera adecuada.																																
		Pinta sus dibujos y los termina correctamente																																
	Escribe	Coje el lápiz de manera adecuada									<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>			<b>X</b>		<b>X</b>														
		Realiza trazos siguiendo líneas puntuadas, de manera correcta																<b>X</b>		<b>X</b>														
		Escribe algunos trazos, letras o números y explica su significado																<b>X</b>		<b>X</b>														
	Corta	Coje las tijeras de manera adecuada																<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>								
		Recorta una línea con las tijeras																						<b>X</b>		<b>X</b>								
		Recorta objetos e imágenes correctamente																																
	<b>Motricidad Gruesa</b>	Lateralidad	Corre en cualquier dirección																						<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>	
			Sube y baja escaleras de manera correcta.																												<b>X</b>		<b>X</b>	
Salta con los pies juntos hacia delante, detrás y a los costados																																		
Coordinación		Construye una torre de 8 o más cubos				<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>														<b>X</b>								<b>X</b>		
		Traslada agua en un vaso sin derramar																						<b>X</b>								<b>X</b>		
		Construye un puente con tres cubos como modelo																																
		Abotona y desabotona prendas de vestir																																
Equilibrios		Ata y desata cordones									<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>									<b>X</b>								<b>X</b>		
		Enrosca y desenrosca tapas de botella																						<b>X</b>								<b>X</b>		
		Coge una cuerda y realiza movimientos en Zig Zag																																

**V2: DESARROLLO MOTRIZ:** considerada como la ciencia de la comprensión y explicación del comportamiento motor, con el objetivo de estudiar las habilidades motoras humanas y las tendencias en evolución para promover el desarrollo global de los individuos y las sociedades, mientras se basan en la sociología física, biológica y humana (Lozano, 2018)

---

*Mg. Luis A. Vives Coronado*  
*Psicólogo*  
*C.P.S.P. 14546*

- Nombres y apellidos : Luis A. Vives Coronado
- Profesión : Psicólogo
- Grados académicos : Magister
- Correo Electrónico : [luis.vives.coronado@gmail.com](mailto:luis.vives.coronado@gmail.com)

**Suficiencia:** Los Ítems son suficientes para medir la dimensión

**Coherencia:** El Ítem se encuentra completamente relacionado con el indicador que está midiendo.

**Relevancia:** El Ítem es importante y debe ser incluido.

**Claridad:** el Ítem es claro; tiene semántica y sintaxis adecuada

## VALIDEZ DE CONSTRUCTO

### Instrumento - Variable 1: Estrategias Lúdicas

		V1. Estrategias Lúdicas	Dim1: Juego Sensoriomotor	Dim2: Juego Simbólico	Dim3: Juego Reglado
<b>V1. Estrategias Lúdicas</b>	Correlación de Pearson	1	0,902**	0,917**	0,836**
	Sig. (bilateral)		0,000	0,000	0,000
	N	50	50	50	50
<b>Dim1: Juego Sensoriomotor</b>	Correlación de Pearson	0,902**	1	0,778**	0,613**
	Sig. (bilateral)	0,000		0,000	0,000
	N	50	50	50	50
<b>Dim2: Juego Simbólico</b>	Correlación de Pearson	0,917**	0,778**	1	0,634**
	Sig. (bilateral)	0,000	,000		0,000
	N	50	50	50	50
<b>Dim3: Juego Reglado</b>	Correlación de Pearson	0,836**	0,613**	0,634**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	0,000	0,000	
	N	50	50	50	50

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

Se puede concluir que existe una relación consistente y significativa entre el total de la variable Estrategias Lúdicas y las tres dimensiones que son Juego sensorio motor, Juego Simbólico y Juego reglado, por lo que sí hay una valides de constructo en el primer instrumento de recolección de información.

### Instrumento - Variable 1: Desarrollo Motriz

		V2. Desarrollo Motriz	D1. Motricidad Fina	D2. Motricidad Gruesa
<b>V2. Desarrollo Motriz</b>	Correlación de Pearson	1	0,884**	0,849**
	Sig. (bilateral)		0,000	0,000
	N	50	50	50
<b>D1. Motricidad Fina</b>	Correlación de Pearson	0,884**	1	0,504**
	Sig. (bilateral)	0,000		0,000
	N	50	50	50
<b>D2. Motricidad Gruesa</b>	Correlación de Pearson	0,849**	0,504**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	0,000	
	N	50	50	50

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

Se puede concluir, de acuerdo a estos resultados, que existe una relación consistente y significativa entre el total de la variable Desarrollo Motriz y las dos dimensiones que son Motricidad Fina y Motricidad gruesa, por lo que sí hay una validez de constructo en el primer instrumento de recolección de información.

## Análisis de Confiabilidad de Instrumento 1: Variable: Estrategias Lúdicas

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,902	20

Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach	Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados
[0 ; 0,5[	Inaceptable
[0,5 ; 0,6[	Pobre
[0,6 ; 0,7[	Débil
[0,7 ; 0,8[	Aceptable
[0,8 ; 0,9[	Bueno
[0,9 ; 1]	Excelente

Los resultados obtenidos en el análisis de confiabilidad con el coeficiente de Alfa de Cronbach, muestran que el instrumento 1 que permite evaluar la variable Estrategias Lúdicas ya que se obtuvo un nivel de confiabilidad Excelente, obteniéndose el valor obtenido es **0,902**, encontrándose en el intervalo [0,9 ; 1]

## Análisis de Confiabilidad de Instrumento 2: Variable: Desarrollo Motriz

### Estadísticas de fiabilidad

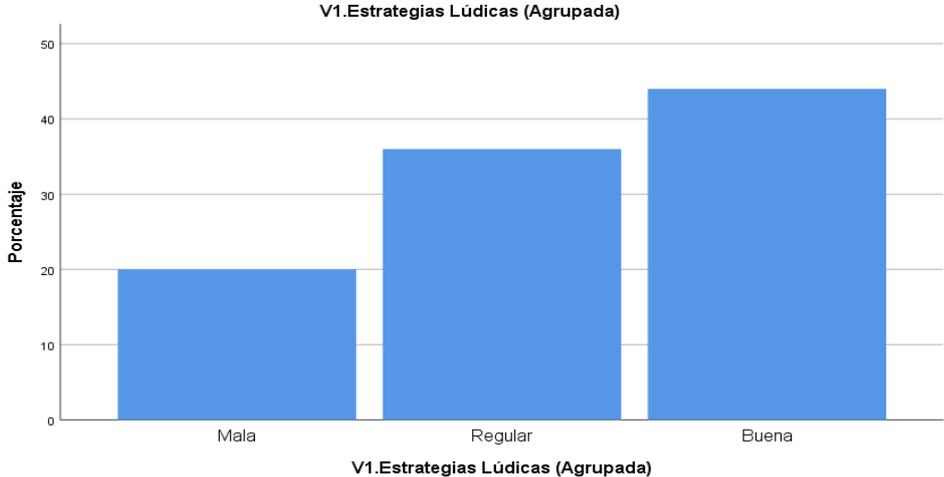
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,758	20

Los resultados obtenidos en el análisis de confiabilidad con el coeficiente de Alfa de Cronbach, muestran que el instrumento 2 que permite evaluar la variable Desarrollo Motriz, ya que se obtuvo un nivel de confiabilidad Aceptable, Obteniéndose el valor de es **0,758**, encontrándose en el intervalo [0,7 ; 0,8]

Anexo: Gráficos Estadísticos, resultados de la aplicación de la lista de cotejos.

Gráfico 1

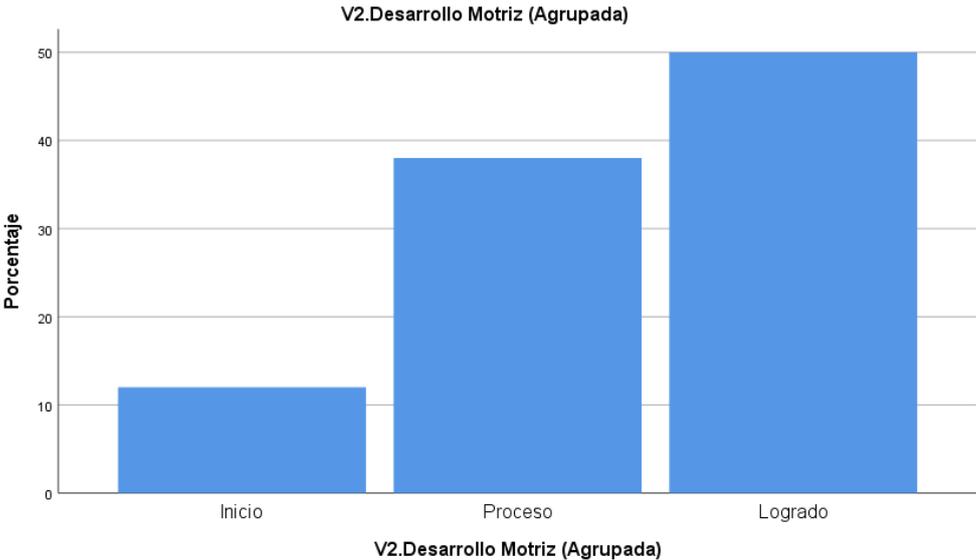
*Distribución de estudiantes según las Estrategias Lúdicas recibidas*



Fuente: Tabla 2

Gráfico 2

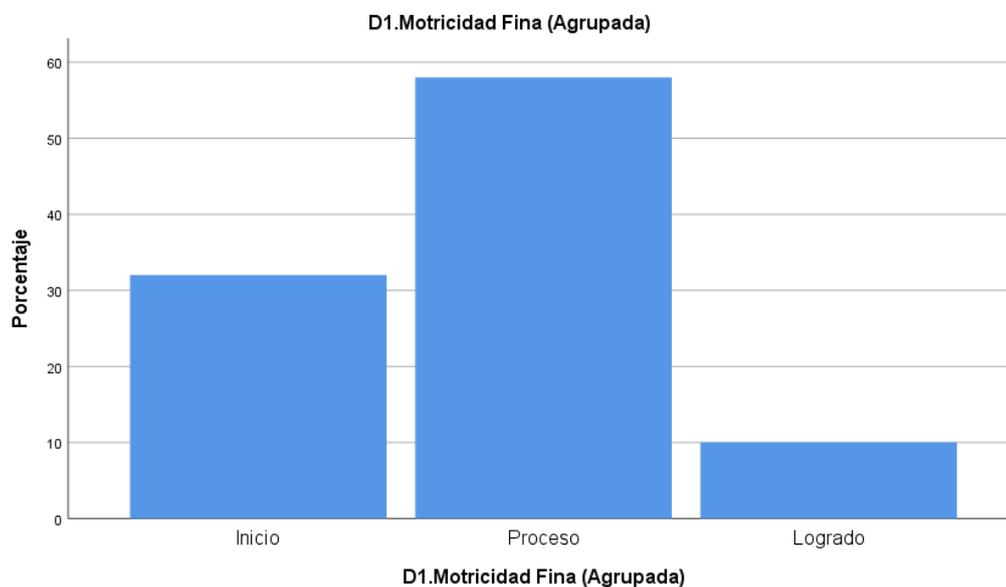
*Distribución de estudiantes según Nivel de Desarrollo Motriz*



Fuente: Tabla 3

**Gráfico 3**

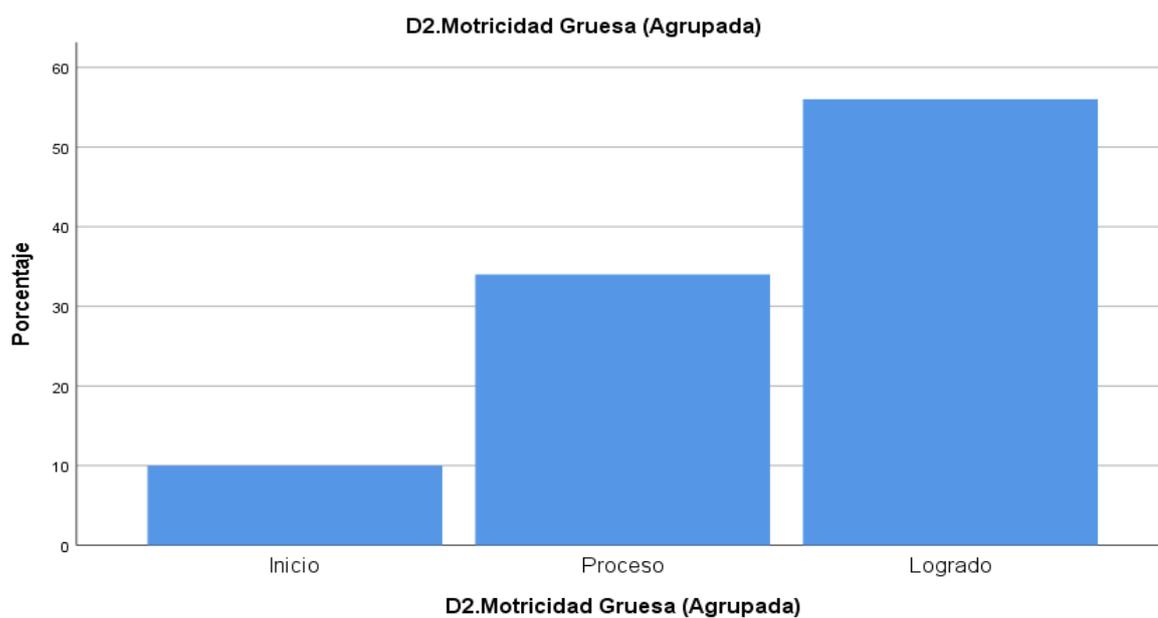
***Distribución de estudiantes según Nivel de Desarrollo la Motricidad Fina***



Fuente: Tabla 4

**Gráfico 4**

***Distribución de estudiantes según Nivel de Desarrollo la Motricidad Gruesa***



Fuente: Tabla 5

# UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR

## "SUIZA"

Código AMIE: 09H02424  
Dirección: Av. Las Esclusas y Callejón 10 E  
[uopsuiza@gmail.com](mailto:uopsuiza@gmail.com)  
Parroquia: Nimeau  
Guayaquil-Ecuador



### SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN

Guayaquil, 27 de Junio de 2022.

Ab.

Rodrigo Cruz Zúñiga

**RECTOR DE LA U.E.P SUIZA**

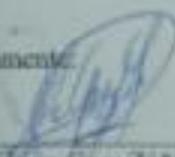
En su despacho.

De mis consideraciones:

Yo, Leda. Caicedo Martínez Clarilda Isabel con C.I.080218856 Docente de la institución en donde usted preside, me dirijo ante usted, muy respetuosamente para solicitar la aplicación de mi investigación con el tema Estrategias lúdicas y el desarrollo motor en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Guayaquil, 2022.

Por la atención brindada a la presente quedo de usted muy agradecido(a).

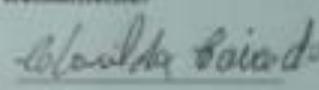
Atentamente:



Rodrigo Cruz Zúñiga

"SUIZA"  
RECTORADO

Atentamente:



Leda. Clarilda Caicedo Martínez

# UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "SUIZA"

Código AMIE: 09H02424

Dirección: Av. Las Esclusas y Callejón 10 E

[uepsuiza@gmail.com](mailto:uepsuiza@gmail.com)

Parroquia: Ximena

Guayaquil-Ecuador



Guayaquil, 27 de Junio. de 2022.

*Para; Lcda.: Caicedo Martínez Clarilda Isabel docente de la Unidad Educativa Particular "Suiza"*

*De: Ab. Rodrigo Cruz Zúñiga **RECTOR DE LA U.E.P SUIZA***

*De mis consideraciones*

*Reciba un cordial saludo .Estimada docente, mediante la presente le autorizo aplicar los instrumentos de evaluación, en la Unidad Educativa Particular "Suiza" que usted se desempeña como docente, Guayas, Guayaquil, con fecha 28,29 30 de Junio, de 10 a 11am, para la realización de las respectivas observaciones de los niños, la cual será para su elaboración de tesis con el tema. Estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en estudiantes de una Institución Educativa de Guayaquil, 2022, requisito que solicita la Universidad Cesar Vallejo Perú [Piura.](#)*

*Es todo lo que puedo decir de una manera favorable*

Atentamente:

Atentamente:  
Ab. Rodrigo Cruz Zúñiga  
"SUIZA"  
RECTORADO