



UNAP



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

TESIS

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN
ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
60531 REVERENDO PADRE AGUSTIN ALCALÁ FERNÁNDEZ SANTA
RITA DE CASTILLA 2022**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA CON MENCIÓN EN FORMACIÓN
DEPORTIVA**

PRESENTADO POR:

KATHERIN VIVIANA ROJAS GRANDEZ

ASESOR:

Lic. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO, Dr.

IQUITOS, PERÚ

2024

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°407-CGT-FCEH-UNAP-2024

En Iquitos, en el auditorio de la **Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades** a los **25** días del mes de **marzo** de **2024** a horas 11.00 a.m., se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60531 REVERENDO PADRE AGUSTIN ALCALÁ FERNÁNDEZ SANTA RITA DE CASTILLA 2022** aprobado con R.D. N° 0391-2024-FCEH-UNAP del 26/02/24 presentado por la bachiller **KATHERIN VIVIANA ROJAS GRANDEZ** para optar el Título Profesional de **Licenciada en Educación Física con mención en Formación Deportiva** que otorga la Universidad de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 1635-2023-FCEH-UNAP, del 21/08/2023, está integrado por:

Dr. LUIS ENRIQUE TORRES GARCIA	Presidente
Mgr. HEYDI MARIEL PAREDES ISUIZA	Secretaria
Mgr. BORIS FERNANDO SALINAS BERROCAL	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: adecuadamente

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:
La Sustentación Pública y la Tesis ha sido aprobada con la calificación buena
Estando la bachiller apta para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación Física con mención en Formación Deportiva**

Siendo las 12.20 se dio por terminado el acto de sustentación

.....
Dr. LUIS ENRIQUE TORRES GARCIA
Presidente

.....
Mgr. HEYDI MARIEL PAREDES ISUIZA
Secretaria

.....
Mgr. BORIS FERNANDO SALINAS BERROCAL
Vocal

.....
Dr. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO
Asesor

JURADOS Y ASESOR



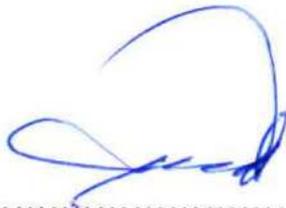
.....
Lic. LUIS ENRIQUE TORRES GARCIA, Dr.
Presidente



.....
Lic. HEYDI MARIEL PAREDES ISUIZA, Mgr.
Secretaria



.....
Lic. BORIS FERNANDO SALINAS BERROCAL, Mgr.
Vocal



.....
Lic. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO, Dr.
Asesor

RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

FCEH_TESIS_ROJAS GRANDEZ.pdf

AUTOR

KATHERIN VIVIANA ROJAS GRANDEZ

RECuento DE PALABRAS

9015 Words

RECuento DE CARACTERES

47954 Characters

RECuento DE PÁGINAS

39 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.3MB

FECHA DE ENTREGA

Aug 11, 2023 2:12 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Aug 11, 2023 2:13 PM GMT-5

● 16% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

Resumen

DEDICATORIA

A mis padres, Anibal y Elcie, por su amor, integridad y respaldo en todas las etapas de mi vida y formación profesional, por todo lo que me han enseñado, los valores que me han inculcado y los conocimientos que me han proporcionado, por ser fuente de inspiración y motivación constante para alcanzar mis metas.

AGRADECIMIENTO

A los docentes que formaron parte de mi formación profesional, quienes con sus conocimientos y experiencia contribuyeron diariamente a mi desarrollo académico y profesional. Asimismo, a la Institución Educativa N° 60531 Rvdo. “Padre Agustín Alcalá Fernández” por las facilidades brindadas y a sus docentes por su amable y desinteresado apoyo en la realización de la investigación.

ÍNDICE

	Páginas
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADOS Y ASESOR	iii
RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1. Antecedentes	4
1.2. Bases teóricas	6
1.3. Definición de términos	16
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	19
2.1. Formulación de la hipótesis.	19
2.2. Variables y definiciones operacionales.	19
2.3. Operacionalización de la variable	21

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	22
3.1. Tipo y diseño de investigación.	22
3.2. Diseño muestral	23
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
3.4. Procesamiento y análisis de los datos.	25
3.5. Aspectos éticos.	24
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	27
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	34
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	36
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	37
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	38
ANEXOS	40
01: Matriz de consistencia	41
02: Instrumentos de recolección de datos	42
03: Informe de validez y confiabilidad	49

ÍNDICE DE TABLAS

	Páginas
Tabla 1: Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en estudiantes de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.	27
Tabla 2: Nivel de las actividades lúdicas en estudiantes de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.	29
Tabla 3: Nivel de habilidades motrices básicas en estudiantes de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.	30
Tabla 4: Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en estudiantes de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.	31
Tabla 5: Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov.	32

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Páginas
Gráfico 1: Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en estudiantes de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.	27
Gráfico 2: Nivel de las actividades lúdicas en estudiantes de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.	29
Gráfico 3: Nivel de habilidades motrices básicas en estudiantes de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.	30
Gráfico 4: Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en estudiantes de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.	31

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue relacionar las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández de Santa Rita de Castilla, como respuesta a la interrogante de la problemática: ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de esa institución educativa? Para ello se utiliza como población y muestra a 197 estudiantes de la escuela. Siendo el tipo de investigación relacional y el diseño del estudio fue de campo, transversal y bivariado. Para la recogida de los datos se consideró la técnica de observación con dos guías de observación como instrumentos, siendo estos validados con la debida anticipación por expertos. Los resultados muestran que el estadígrafo de prueba t de Student= (15,166); con significación bilateral de 0,000, con probabilidad de error 0,00%, con una confianza del 95% corrobora que existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla, con lo que se prueba la hipótesis del estudio.

Palabras clave: Actividades lúdicas, habilidades motrices básicas, estudiantes de nivel primaria

ABSTRACT

The objective of this research was to relate the ludic activities and the basic motor skills in primary students of the Educational Institution N° 60531 Reverend Father Agustín Alcalá Fernández de Santa Rita de Castilla, in response to the question of the problem: What is the relationship between recreational activities and basic motor skills in primary school students of that educational institution? For this, it is used as population and shows 197 students of the school. Being the type of relational research and the study design was field, cross-sectional, and bivariate. For the data collection, the observation technique was considered with two observation guides as instruments, these being validated with due anticipation by experts. The results show that Student's t test statistic= (15,166); with a bilateral significance of 0.000, with a probability of error 0.00%, with a confidence of 95% corroborates that there is a significant association between recreational activities and basic motor skills in primary students of Educational Institution No. 60531 Reverend Father Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla, which proves the study hypothesis.

Keywords: Recreational activities, basic motor skills, primary level students

INTRODUCCIÓN

Dado que favorece el crecimiento de las capacidades cognitivas, físicas, emocionales, corporales y sociales de los niños, la actividad lúdica es una de las actividades educativas y de ocio más significativas durante la etapa escolar. También es ventajoso para las personas, ya que fomenta la autonomía motriz, lo que redundará en una adecuada construcción de la personalidad. Además, mejora sus habilidades motrices fundamentales, como correr, girar, saltar, lanzar y atrapar, que deben orientarse hacia objetivos educativos para maximizar el aprovechamiento del alumno.

La actividad lúdica debe modificarse para satisfacer las necesidades, intereses y objetivos educativos de los distintos grupos de edad, tanto en sentido lúdico como educativo. Por lo tanto, la acción lúdica debe ser creada por el profesor de educación física como estrategia instructiva. “Aquellos grupos de talentos amplios y universales que sirven de base para la posterior adquisición de habilidades nuevas, más complicadas y especializadas, propias de un entorno cultural concreto.”, según la definición de habilidades motrices básicas, según Batalla, A. (2000). Los juegos son, pues, expresiones comunitarias del deseo lúdico.

Según Arteaga, R. (2004) define las habilidades motrices básicas como aquellas acciones motrices que permiten al individuo adaptarse al medio y relacionarse con los objetos y las personas, las clasifica en tres tipos: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Las capacidades motrices fundamentales de los niños son cruciales para su desarrollo cognitivo, motor, afectivo y social. Sin embargo, se ha observado que, en el Perú y sus regiones, específicamente en Loreto existe un bajo desarrollo en habilidades motrices básicas de los niños en la etapa escolar de primaria. En tal sentido es importante mencionar que solo basta con preguntar a los estudiantes sobre las acciones que realizan durante el desarrollo de clase de educación física para conocer que solo en ocasiones se practican.

La I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla del nivel primario cuenta con una amplia infraestructura deportiva y con una población estudiantil con espíritu de superación, más se ha observado que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en sus habilidades motrices básicas, dejando de lado los grandes beneficios que tienen al desarrollar la psicomotricidad y destrezas físicas, tienen dificultad al realizar las actividades motrices como: los movimientos coordinados de brazos y piernas, muestran desequilibrio corporal al realizar diferentes desplazamientos bípedos, dificultad en sus coordinación visomotora ojo-píe y ojo-mano, debilidad muscular para vencer obstáculos, no pueden realizar multisaltos.

En lo referente a habilidades lúdicas, se puede ver que los estudiantes se encuentran desmotivados por la falta de guía docente en conocer los beneficios que otorga las actividades lúdicas en las habilidades motrices básicas. Puesto que vincula íntimamente la conciencia con la acción y permite al lactante explorar su entorno y asimilar conocimientos, la educación motriz logra ser una educación completa de nuestro ser, de la que surgirá el significado, la conservación y la ordenación de la información cerebral. Se observa de cuando en cuando actividades basadas en el juego para fomentar las habilidades motrices básicas, sin aprovechar que en ellas se desarrollan habilidades psicomotoras, cognitivos sociales, afectivo – emocionales, locomotrices, no locomotrices, proyección/recepción.

Por esta razón se llega a plantear la siguiente interrogante de investigación: ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández en Santa Rita de Castilla 2022?, con esa preguntas especifica: ¿Cuál es el nivel de las actividades lúdicas en alumnos de primaria de la I.E? ¿Cuál es el nivel de las habilidades motrices básicas en esos alumnos?, y ¿Cómo se asocian las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria?

Para poder responder adecuadamente a aquellas interrogantes se formula el objetivo general: Relacionar las actividades lúdicas y las habilidades motrices

básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández de Santa Rita de Castilla 2022. Y los objetivos específicos: Determinar el nivel de las actividades lúdicas en alumnos de primaria de la I.E, identificar el nivel de las habilidades motrices básicas en esos estudiantes y establecer la asociación entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en los alumnos de primaria de la I.E N° 60531.

La presente investigación es relevante porque permite conocer la real situación de los alumnos de primaria de la I.E N° 60531 en lo que se refiere a los niveles de sus habilidades motrices básicas, de sus actividades lúdicas y cómo están relacionadas entre ellas. La mayor aportación del estudio radica en su capacidad para generar estrategias que ayuden al desarrollo de actividades lúdicas que conduzcan a un nivel de excelencia en las habilidades motrices básicas (caminar, correr, girar, saltar, o lanzar o atrapar), a través de actividades lúdicas para que sean capaces de pensar, de decidir, de descubrir sus posibilidades y limitaciones, o lo que es lo mismo, de ser autónomos en el movimiento, que es en lo que consiste la aportación significativa del estudio.

En las páginas siguientes se enumeran los requisitos previos de cada capítulo de acuerdo con las normas universitarias vigentes, junto con las referencias al marco teórico, las variables y las hipótesis, los resultados, la discusión y las conclusiones, así como sugerencias y fuentes de información. Los anexos correspondientes incluyen la matriz de coherencia, las herramientas de recogida de datos y el informe de validez y fiabilidad.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Ámbito internacional

Gómez, Molano & Rodríguez (2015). La Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia realizó un estudio titulado “La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la I.E Niño Jesús de Praga.” El estudio fue de naturaleza cualitativa y contó con la participación de 29 preescolares entre los 5 y 6 años de edad. Se utilizaron encuestas formales, estudios observacionales, entrevistas no estructuradas, investigación documental y diarios de campo. Se determinó que la actividad lúdica es esencial, ya que es típica de los niños y permitiría un aprendizaje espontáneo. También permitiría realizar una serie de ejercicios amenos, divertidos y motivadores para los niños.

En 2021 se presentan los resultados de un estudio realizado en Cuba, en el que se afirma que jugar a juegos motores mientras se aprende educación física anima a los niños a mejorar habilidades motoras básicas como correr, saltar, andar, lanzar, etc. en los cursos de primaria. Éstas no sólo permiten a los niños expresar sus emociones de forma natural y divertirse mientras aprenden y socializan, sino que también les ayudan a desarrollar sus habilidades motoras y cognitivas. En consecuencia, el ejercicio es uno de los ejes principales de muchas actividades por sus cualidades educativas, psicológicas y de simulación (Rondón, Y., Rivera y Gomez, 2021).

Ámbito nacional

Chambi y Patricio (2017). El programa de la XXIII Universidad Nacional del Altiplano de Puno se titula Programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en alumnos de 4 años de la I.E.I No 285 Gran Unidad Escolar San Carlos. Los investigadores llegaron a los siguientes resultados en su estudio: Se ha demostrado que el programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas incrementó la coordinación de la carrera de los alumnos de 4 años de la I.E.I No 285 GUESC. También se demostró que el crecimiento de los lanzamientos y saltos en los niños de 4 años del I.E.I.

nº 285 GUESC se optimiza con la adopción del programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. De forma similar, se descubrió que los alumnos de 4 años del I.E.I. nº 285 GUESC son los que más se benefician de la adopción del programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Por último, se demostró que existe una diferencia considerable entre las medias de la preprueba y la posprueba, lo que respalda la idea de que la aplicación de un programa de actividades de juego cooperativo ayuda al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños.

Ámbito local

En 2014, en la ciudad de Iquitos se realizó una investigación titulada “Evaluación diagnóstica de las habilidades motrices básicas en estudiantes del 1er. grado – primaria de la institución educativa N° 60005 María Parado de Bellido”. Tipo no experimental, de carácter descriptivo, con diseño transversal. En el cual se aplicó 3 tipo de instrumentos. En los resultados del test aplicados a los estudiantes, presentó que los niños y las niñas tenían un nivel bajo en sus habilidades motrices básicas de saltos, desplazamientos, conducción, equilibrio, y lanzamientos, debido a que no tenían un docente especializado de Educación Física que imparta aprendizajes psicomotores en el desarrollo de habilidades motrices básicas, evidenciando esta afirmación en el cuestionario y guía de observación que se aplicaron a los docentes de la Institución Educativa N° 60005 María Parado de Bellido. Por último, se concluyó que los niños y niñas no lograron el desarrollo a un nivel óptimo de sus habilidades motrices básicas; en vista que, no se llevaron a cabo procesos de enseñanza–aprendizajes significativos en lo cognitivo y motriz (Flores, N., Rivera y Chumbe, M. 2014).

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Actividades lúdicas

1.2.1.1. Definición

Se define a partir de lo que sostienen Candela, Y., y Benavides, J. (2020): las actividades lúdicas son concebidas como la forma natural de incorporar a las personas en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen, por lo que la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que como la integralidad, participación enfocados al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual. (p. 80)

El papel de las actividades lúdicas en el desarrollo humano es esencial, como lo destacan los autores mencionados; dado su impacto significativo en el proceso de socialización y aprendizaje. El juego abarca múltiples dimensiones del desarrollo humano, tales como la cognitiva, comunicativa, socioafectiva, corporal, estética, ética y espiritual, y juega un rol crucial en el crecimiento personal, la expresión emocional y el desarrollo social.

Se entiende a partir de Candela y Benavides (2020) que, en contextos educativos, las actividades lúdicas emergen como poderosas herramientas para el aprendizaje y la comprensión de la dinámica grupal. El juego no solo actúa como un catalizador para el aprendizaje, sino que también facilita la comprensión de las interacciones grupales.

Por lo que no son una simple forma de entretenimiento, las actividades lúdicas son expresiones profundas que trascienden las palabras, permitiendo a las personas de todas las edades explorar y expresar emociones, así como aprender y relacionarse con los demás. Su relevancia se extiende a lo largo de toda la vida, enfatizando su papel en la socialización y el desarrollo integral. Incluso en la edad adulta, el juego mantiene su utilidad, particularmente bajo enfoques de Aprendizaje Experiencial.

En resumen, la multifaceticidad del juego lo establece como una herramienta esencial para el desarrollo humano en todas sus etapas. Esta

herramienta facilita no solo el aprendizaje y la socialización, sino también la expresión emocional y creativa, destacando su importancia a lo largo de toda la vida.

1.2.1.2. Importancia de las actividades lúdicas

Sirve tanto como ejercicio divertido para los niños como para alcanzar los objetivos predeterminados en las distintas áreas que se imparten en el aula. (Icarito, 2015).

Los niños aprenden, experimentan, exploran y descubren su mundo mientras juegan, y las actividades lúdicas funcionan como un importante estímulo para el aprendizaje.

La lúdica es crucial para el desarrollo del niño durante la infancia porque le ayuda a adquirir seguridad en sí mismo, independencia y personalidad mediante actividades lúdicas como juegos, canciones y cánticos que también contribuyen a su desarrollo cognitivo y social.

Para concluir, el niño puede aprender jugando de una forma amena y divertida, cabe destacar en este punto. Además, permite al niño expresar diversos sentimientos y pensamientos sobre las actividades que realiza, ya sea solo o con otros niños, y fomentar valores como la honestidad, la tolerancia, el respeto y la responsabilidad, entre otros.

1.2.1.3. Clasificación de las actividades lúdicas

Martínez, R. (2011), lo clasifica de la siguiente manera:

Juegos psicomotores:

El juego es una indagación divertida que con frecuencia pone a prueba la motricidad en todas sus ramificaciones. Este tipo de juego ayuda al autodescubrimiento y a la evaluación continua de los talentos de los niños. También analizan su entorno, aprenden sobre los demás niños y objetos cercanos y les obligan a participar en sus actividades. Se encuentran:

- ✓ Los juegos de conocimiento corporal.
- ✓ Los juegos motores.
- ✓ Los juegos sensoriales.

- ✓ Los juegos de condición física.

Juegos cognitivos:

El desarrollo cognitivo de una persona puede verse favorecido principalmente por varios tipos de juegos. Entre ellos se encuentran:

- ✓ Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- ✓ El juego exploratorio o de descubrimiento.
- ✓ Los juegos de imaginación y lenguaje, de concentración y memoria, entre otros, contribuyen al desarrollo de las capacidades cognitivas.

Juegos sociales:

La mayoría de las actividades de juego en grupo promueven la interacción entre los niños, lo que favorece la socialización y el proceso de encaje en el grupo social. Por lo tanto, los juegos cooperativos, los juegos con reglas y los juegos simbólicos o de fantasía son cruciales para el desarrollo social de los niños por sus rasgos inherentes.

Juegos afectivos – emocionales:

El joven puede expresar deseos inconscientes o conscientes, conquistar retos personales específicos o explorar posibles respuestas a un obstáculo concreto participando en juegos dramáticos o de rol. Los juegos de autoestima son los que hacen que el jugador se sienta mejor consigo mismo y se acepte como es.

Por su parte Calero, (2003) plantea la clasificación:

- Los juegos centrados en la motricidad(motores). Desde ejercicios de piernas, brazos y otros músculos hasta juegos con aparatos, estas actividades tienden a fomentar el desarrollo muscular.
- Juegos para desarrollar la conciencia sensoria(sensitivos). Se llevan a cabo con una variedad de herramientas que entrenan la mano, los oídos, los ojos, etc. La aplicación progresiva de estas técnicas.

- Juegos que fomentan el desarrollo intelectual(intelectuales). Estos juegos se practican mediante la experimentación y la curiosidad natural de los niños, lo que tiende a fomentar el intelecto.
- Juegos que ayudan a desarrollar la sensibilidad y la fuerza de voluntad(efectivos). Todos los juegos que promueven el crecimiento de los instintos sociales encajan con éstos. Para evitar la proliferación de juegos que no promueven el desarrollo de hábitos positivos, corresponde al hogar y a la escuela elegir juegos que sean eficaces.
- Juegos artísticos. Atienden a las culturas estéticas de los niños de acuerdo con sus inclinaciones, capacidades y aptitudes, satisfaciendo principalmente el juego libre de la imaginación, en el que la ilusión es más viva. Pueden ser dramáticos, épicos, arquitectónicos, de falsa plástica o pintorescos.

1.2.1.4. Tipos de actividades lúdicas

De acuerdo con Argallo (2013) Los juegos de actitud, los juegos de dramatización, los juegos pasivos, los juegos cooperativos y los juegos competitivos son las cuatro categorías diferentes de juegos. En palabras del autor, "Los juegos actitudinales consisten en actividades que el individuo realiza a través del ejercicio físico; gastan energía, y este tipo de juego es típico durante los dos primeros años de vida porque son juegos libres y espontáneos, los niños se involucran en ellos siempre que les provoca, libremente, sin reglas ni normas."

Sin embargo, de acuerdo con Soldevilla (2015), "El llamado "juego constructivo", que no comienza hasta que el niño tiene entre 5 y 6 años e implica el uso de materiales de forma precisa y adecuada para objetivos que el niño establece, es otra forma de juego activo que puede clasificarse en esta misma etapa de desarrollo."

Para Silva (2015), también inspiran la creatividad y la imaginación del niño. Considerándolo desde este punto de vista, el autor afirma que "una de las actividades que más gustan al niño son las relacionadas con la música, que puede considerarse un juego activo dependiendo de cómo se utilice." (Blanco, s.f.). "También puede considerarse activo cuando el niño canta,

baila y repite las palabras enseñadas, así como productivo cuando inventa sus propias palabras para las canciones que conoce, además de crear su propia música o nuevos pasos de baile para ellas. Cuando participa en otro tipo de juego activo cantando, tocando un instrumento o utilizando la música como complemento, se considera activo.”

En lo referente a los juegos pasivos; según Morales (2014), podría resumirse como "todas aquellas actividades que se consideran distracciones, en las que los niños dedican la menor cantidad de energía y que normalmente pueden completar solos". Según el autor, ver jugar a los demás, ver la televisión, leer cómics o utilizar equipos electrónicos modernos puede proporcionar el mismo disfrute que las actividades que requieren un mayor gasto de energía. Estas actividades también fomentan la creatividad y la motivación al exigir capacidad de concentración, razonamiento y memoria.

El MINEDU, (2009), clasifica a estos de la siguiente manera:

Juego motor

El movimiento, el modo en que permite experimentar con el propio cuerpo y las sensaciones que puede despertar en un niño pequeño son dos aspectos del juego motor. Saltar en un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr y empujar son algunos otros ejemplos. Dado que se encuentran en un periodo de desarrollo en el que están ansiosos por ejercitar y adquirir el control de su cuerpo, a los niños pequeños les encantan los juegos de tipo motor. También tienen mucha energía que intentan utilizar mediante una gran variedad de movimientos. Se aconseja que los niños realicen actividades motrices al aire libre, donde tengan espacio para hacer todos los movimientos necesarios. Para ayudar al niño a desarrollar la psicomotricidad libre, que es vital durante esta etapa, estos lugares pueden estar equipados con pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos difíciles.

Juego social

El compromiso predominante con otra persona constituye el eje principal del juego de un niño durante el juego social. Como ejemplo, piense en cómo

un bebé juega al cucú, interactúa con los dedos o las trenzas de su madre, habla en distintos tonos e intenta reflejar su propia imagen en un espejo. Los niños mayores también juegan a “abrazarse”, junto con otros juegos que tienen reglas y requieren que esperen su turno. Los juegos sociales enseñan a los niños habilidades de interacción social. Ayudan a los niños a aprender a relacionarse con calidez y afecto, relevancia y facilidad.

Juego cognitivo.

La curiosidad intelectual de los niños se despierta con el juego cognitivo. Cuando el bebé encuentra por primera vez a su alrededor objetos que desea manipular y explorar. Más adelante, la atención del niño se desplaza hacia realizar un intento de solucionar una situación problemática la cual exige utilizar su mente como solución en lugar de limitarse a manipular objetos. Los juegos cognitivos incluyen, entre otros, juegos de mesa como el dominó o la memoria, rompecabezas y adivinanzas.

Juegos simbólicos.

A través del juego simbólico, los niños aprenden a transformar objetos cotidianos en escenarios y mundos fantásticos basados en sus propias experiencias, imaginación y pasado. El juego simbólico o fingido requiere la capacidad de discriminar entre el mundo real y el irreal, así como la seguridad de que los demás pueden hacer lo mismo.

1.2.2. Habilidades motrices básicas

1.2.2.1. Definición

Las capacidades motoras básicas incluyen una variedad de acciones humanas filogenéticamente diversas, como caminar, correr, girar, saltar, lanzar y atrapar. La ejecución de un esquema motor o una combinación de varios de ellos da lugar a estas acciones motoras, que se llevan a cabo mediante la realización de diversas actividades. Estas actividades motoras pueden automatizarse mediante la repetición y la variación cuantitativa y cualitativa.

Torres, E (1995) “explica que se trata de patrones o movimientos motrices básicos en los que se presta una atención mínima a la precisión o la eficacia” (p. 43).

Según Castañer (2001:128), explica cómo funciona nuestra motricidad para el movimiento “el movimiento locomotor, que combina los múltiples aspectos espaciales de direcciones, planos y ejes, es el que realiza el cuerpo al desplazarse de un punto a otro del espacio”.

Según Castañer (2001:130) Según las conclusiones del estudio, "Dado que existe una base de dotación hereditaria de la que pueden partir una serie de capacidades fundamentales, el desarrollo de las habilidades locomotoras no se produce de forma automática. Al contrario, depende de variables externas que determinan la especialidad motriz de cada niño."

1.2.2.2. Clasificación de las habilidades motrices básicas

Arteaga, (2004) las clasifica en:

- a) **Locomotoras:** Andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, etc.

1. Caminar.

Un método orgánico de movilidad vertical es andar. Un contacto continuo con la superficie de apoyo y movimientos alternativos y progresivos de las piernas definen su patrón motor. Cuando un niño es pequeño, su entorno está constreñido, y hasta que sus músculos no son lo bastante fuertes, sus reflejos anti gravitatorios son suficientes y sus mecanismos de equilibrio son al menos marginalmente funcionales, no puede moverse. El niño pasará del gateo a andar a cuatro patas, luego a andar con apoyo o con caídas, hasta hacerlo con normalidad.

2. Correr

Es una prolongación de andar de forma natural. En realidad, es en la llamada “fase aérea” donde se diferencia de andar. En realidad, correr es una serie de saltos perfectamente sincronizados en los que el peso del cuerpo alterna entre un pie, el aire, el pie opuesto y, finalmente, de nuevo en el aire. Correr

es una habilidad locomotriz humana que se desarrolla a una edad temprana. El joven desarrolla las habilidades adicionales necesarias para manejar las exigencias del nuevo talento antes de aprender a correr mientras aprende a andar sin ayuda.

3. Saltar

Cuando alguien salta, su cuerpo es impulsado en el aire por una o ambas piernas antes de aterrizar sobre uno o ambos pies. El salto llega a requerir de complejas adaptaciones del andar y correr, en las que intervienen elementos como la fuerza, el equilibrio y la coordinación. Es fundamental pensar tanto en la dirección como en el tipo de salto para desarrollar el talento físico de saltar. Se puede saltar, saltar con un pie en el suelo y el otro en el aire, o saltar con uno o dos pies. Además, se puede realizar de lado, de frente, hacia atrás, hacia arriba o hacia abajo.

b) No locomotrices: Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse, etc.

1. Equilibrio

- La maduración del sistema nervioso central (SNC) y el desarrollo de las capacidades motoras de los recién nacidos son dos factores estrechamente relacionados. El pequeño puede mantenerse de pie sobre un soporte a los dos años, pero durante muy poco tiempo. Los niños de tan sólo tres años pueden mantener el equilibrio de forma dinámica sobre líneas pintadas en el suelo y mantener el equilibrio durante tres o cuatro segundos mientras están de pie sobre un pie. Puede extender este equilibrio dinámico a líneas curvas dibujadas en el suelo a la edad de cuatro años. Hasta los siete años, el niño es incapaz de mantener el equilibrio con los ojos cerrados. En el grado de dificultad de una actividad de equilibrio pueden influir la base, la altura del centro de gravedad, el número de apoyos, la elevación sobre el suelo, la estabilidad de la propia base, el dinamismo del ejercicio, etc.

c) De proyección/recepción: Se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, driblar, etc.

1. Lanzar: Dada la variedad de lanzamientos y la dificultad de describirlos todos sucintamente, sólo mencionaremos los tipos de lanzamientos que hemos observado: lanzamientos por encima del hombro, lanzamientos laterales y lanzamientos de atrás hacia delante. Los niños utilizan estos lanzamientos en cuanto dominan la habilidad.

2. Coger: Para detener y controlar una pelota u otro objeto aéreo, pueden utilizarse una o ambas manos, junto con otros componentes corporales. La versión adulta de este talento sigue el modelo del acto de atrapar con las manos. Cuando se utilizan las manos y otras partes del cuerpo en esta situación, la acción tendría la apariencia de una parada.

3. Dar patadas a un balón: Es un estilo de golpeo distinto en el que se da fuerza al balón con el pie. Es la habilidad que requiere que el pequeño se mantenga en equilibrio sobre un soporte a fin de liberar una pierna para chutar. Esta habilidad mejora cuando el niño aprende a utilizar sus extremidades superiores, a equilibrar la pierna de ataque y a apoyarse en el soporte.

2.3. Definición de términos básicos

Actividades psicomotoras:

Son aquellas que implican el movimiento del cuerpo y la actividad psíquica, es decir, la interacción de los aspectos cognitivos, emocionales, simbólicos y sensoriomotores en un contexto psicosocial, estas actividades favorecen el desarrollo integral del niño/a, su conciencia corporal, su expresión, su creatividad y su aprendizaje.

Actividades cognitivas:

Son las que apoyan las funciones mentales superiores que los jóvenes necesitan para desarrollar su inteligencia, incluida su capacidad de comprensión, análisis, comunicación y pensamiento crítico. Ejemplos de estas funciones mentales superiores son el razonamiento, la memoria, la atención, la resolución de problemas y el lenguaje.

Actividades sociales:

Son aquellas que fomentan la interacción con otras personas, el respeto, la cooperación, la empatía, la asertividad, etc., promueven el desarrollo socioafectivo del niño/a, su autoestima, su identidad, su sentido de pertenencia y su convivencia.

Actividades afectivas y emocionales:

Son aquellas que facilitan la expresión y el manejo de las emociones propias y ajenas, el reconocimiento, la regulación, la valoración, etc., impulsan el desarrollo emocional del niño/a, su bienestar, su autoconocimiento, su motivación y su resiliencia.

Actividad lúdica:

Es un juego que simula cómo se produce el cambio de forma amena y natural, culminando en la consecución de un objetivo predeterminado a lo largo de un proceso de aprendizaje.

Arrojar:

Un objeto puede lanzarse a corta, media o larga distancia para alcanzar una distancia determinada. Otro nombre que recibe es lanzamiento.

Atajar:

El patrón de atajar debe verse directamente hacia el joven al ser observado. Con la mano inferior, el examinador debe lanzar una pelotita a una altura aproximada de la altura del pecho.

Acción motriz

La educación física tiene un elemento común que le confiere carácter, unidad y carácter distintivo a pesar de que su práctica abarca una amplia gama de actividades, como los deportes y juegos tradicionales, las actividades libres, los ejercicios gimnásticos, entre otras.

Carrera:

Cuando los niños corren, sus extremidades superiores e inferiores se mueven de forma similar a como lo hacen cuando caminan. El niño no se apoya y al correr primero parece dar una zancada rápida. Tampoco hay una acción claramente visible en la que sus pies abandonen el suelo.

Encestar:

Hacer rodar o arrojar una cosa en un recipiente desde una distancia predeterminada.

Gestoformas:

Es una técnica para demostrar y realizar un movimiento mediante gestos o ademanes (con o sin elementos).

Habilidades motoras

Cualquier actividad muscular o movimiento corporal necesario para ejecutar un gesto deseado con éxito, precisión y con el menor tiempo y esfuerzo posibles se denomina habilidad motriz. Un talento motor sugiere la capacidad de interactuar con el mundo a través del movimiento; denota un cuerpo que se mueve globalmente (práctica global).

Habilidad:

La capacidad de actuar de forma eficaz y práctica en el contexto de la educación física es lo que esperamos inculcar a nuestros alumnos a través de nuestra instrucción.

Locomotriz:

Se refiere a movimientos físicos como caminar, correr, saltar, rodar, etc. Que requieren desplazarse de un lugar a otro o a lo largo del eje del cuerpo. El

aparato locomotor, formado por los sistemas muscular y osteoarticular, es necesario para estos movimientos.

No locomotriz:

Se refiere al movimiento del cuerpo que implica permanecer en un lugar sin desplazarse, como doblar, estirar, girar, balancear, etc. Estos movimientos también involucran al aparato locomotor, pero de forma más estática.

Proyección-recepción:

Se refiere al movimiento del cuerpo que implica lanzar y atrapar objetos con las manos o los pies, como pelotas, aros, discos, etc. Estos movimientos requieren coordinación visomotora, fuerza y precisión

Rodar:

Es desplazarse girando el cuerpo sobre una superficie.

Salto:

Es un estilo locomotor en el que el cuerpo es impulsado a través del espacio por las piernas extendidas. La posición inicial en cuclillas, el despegue, el vuelo y el aterrizaje son las cuatro fases separadas del patrón de salto.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de la hipótesis.

2.1.1. Hipótesis general

Existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.

2.1.2. Hipótesis alterna

No existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.

2.2. Variables y definiciones operacionales.

Variable X

Actividades lúdicas

Variable Y

Habilidades motrices básicas

Variable X: Actividades lúdicas

Definición conceptual

El conjunto de tácticas denominadas “actividades lúdicas” se caracteriza teóricamente por ser “actividades amenas y divertidas que pueden incluir contenidos, temas o mensajes del plan de estudios”. Estas actividades pretenden crear un entorno armonioso en el que los alumnos estén absortos en el proceso de aprendizaje.

Definición operacional

En esta etapa se encuentra el uso por parte del alumno de primaria de juegos formativos coherentes con los valores educativos, que le permiten relacionarse con su entorno, formar su personalidad, aprender sobre el mundo, desarrollar su creatividad y ampliar sus conocimientos. Las categorías que se utilizan para medirlo incluyen el inicio, el proceso y el logro.

Variable Y: Habilidades motrices básicas

Definición conceptual

Las habilidades que se movilizan en las acciones del niño son el conjunto de acciones motrices que permiten al alumno completar una tarea motriz de forma eficiente, utilizando el movimiento de todo o parte del cuerpo, ya sea para moverse, manipular cosas o expresarse.

Definición operacional

El nivel de competencia del alumno de primaria en las habilidades motrices fundamentales, que incluyen caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, girar, mantener el equilibrio, etc., es lo que determina su preparación para un aprendizaje motor más avanzado. Se evalúa utilizando las categorías malo, bueno y muy bueno.

2.3. Operacionalización de la variable

Variables	Definición	Tipo por su naturaleza	Indicador	Escala de medición	Categorías	Valores de las categorías	Medio de verificación
Actividades lúdicas	Es el grado o nivel en que los alumnos de primaria utilizan actividades lúdicas alineadas con valores educativos, esenciales para el desarrollo de capacidades diversas porque promueven activamente su interacción con su entorno, lo que contribuye de manera significativa a su formación integral, así los estudiantes logran una comprensión más profunda del mundo a su alrededor y desarrollan habilidades cruciales como la creatividad y la expansión de sus conocimientos para el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales, facilitándoles un aprendizaje activo y participativo. Para medir este enfoque se utilizan las categorías de: Inicio, Proceso y Logro.	Cualitativa	Actividades psicomotoras Actividades cognitivas Actividades sociales Actividades afectivo y emocional	Ordinal	Inicio Proceso Logro	(7 a 10) (11 - 15) (16-20)	Guía de observación

<p>Habilidades motrices básicas</p>	<p>Es el nivel que los estudiantes poseen en habilidades motrices básicas, las cuales son fundamentales para su desarrollo físico y coordinación, que son las habilidades locomotrices que incluyen actividades como caminar, correr, saltar, que implican mover el cuerpo de un lugar a otro, las habilidades no locomotrices que involucran movimientos que no requieren desplazamiento significativo, tales como girar, balancear y acciones que implican el control del cuerpo en el espacio y habilidades de proyección y recepción que se refieren a la capacidad de lanzar, atrapar y manejar objetos, enfocándose en la interacción con elementos externos. Se mide con las categorías: malo, bueno y muy bueno.</p>	<p>Cualitativa</p>	<p>Locomotrices No locomotrices Proyección recepción</p>	<p>Ordinal</p>	<p>Malo Bueno Muy bueno</p>	<p>(21 a 49) (50- 78) (79-105)</p>	<p>Guía de observación</p>
--	--	--------------------	--	----------------	-------------------------------------	--	----------------------------

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación.

3.1.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación es relacional porque se asoció los resultados de las variables actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández de la localidad de Santa Rita de Castilla. Según Supo, J. (2018), "la investigación aplicada se utiliza para aplicar los conocimientos existentes a situaciones prácticas" (p. 22).

3.1.2 Diseño de investigación

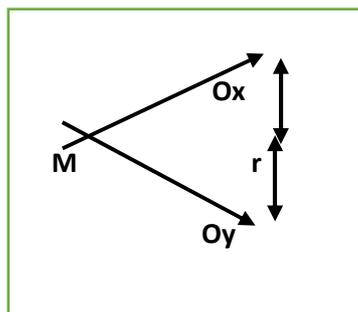
Según Polit y Beck (2021), "la selección de un diseño de investigación apropiado depende de la pregunta de investigación, la naturaleza del fenómeno que se estudia y la disponibilidad de recursos" (p. 59). En ese sentido se consideró para el estudio, el diseño no experimental, de campo, bivariado, y transeccional.

Ya que "significa que el investigador tiene poca o ninguna capacidad para regular los acontecimientos explicativos." (Hurtado de Barrera. 2015, p. 148), no ha sido experimental. De campo porque, de acuerdo con el punto de origen de los datos, los estudiantes que proporcionaron los datos brutos fueron sus fuentes primarias. (Hurtado, 2015)

Era bivariado porque se investigaron dos variables, y los resultados se aplicaron utilizando métodos estadísticos de correlación para determinar en qué medida estaban correlacionadas las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas de los niños pequeños.

Es transeccional o transversal, se recolectaron los datos en un solo momento, según Supo J. (2018) Por este motivo, los estudios que pretenden investigar el fenómeno durante un breve periodo de tiempo se denominan estudios transversales.

El gráfico fue:



Explicación:

M= Muestra estudiada

Ox= Medición realizada a las actividades lúdicas

Oy= Medición realizada a las habilidades motrices básicas

r= Relación encontrada

3.2. Diseño muestral

3.2.1 Población

La población del estudio estuvo conformada por los 197 alumnos del nivel primario de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla en el año 2022. “es el conjunto de casos o individuos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2018, p. 95)

Distribución del número de estudiantes del nivel primaria

Alumnos de primaria	N°
Matriculados en el 1° grado	29
Matriculados en el 2° grado	31
Matriculados en el 3° grado	32
Matriculados en el 4° grado	35
Matriculados en el 5° grado	31
Matriculados en el 6° grado	39
Total de estudiantes	197

Fuente: Nómima de Matrícula 2022

3.2.1 Muestreo

Según Hernández, et al, el muestreo es “el proceso de extraer una muestra de una población mayor. Se espera que las propiedades de la muestra puedan extrapolarse a la población a la hora de elegir una muestra.” (2014, p. 178). Se aplicó la técnica no probalística por conveniencia.

3.2.3 Muestra

La muestra fue censal decir los 197 alumnos matriculados en el año escolar 2022.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1 Técnicas de recolección de datos

Los datos se recogieron mediante la observación de actividades recreativas y habilidades motrices básicas. La metodología de observación es una técnica de recogida de datos que se basa en la observación sistemática y directa de los acontecimientos o comportamientos objeto de estudio con el fin de obtener el máximo conocimiento posible (Neuman, 2016, p. 275).

3.3.2 Instrumento de recolección de datos

Se utilizaron dos guías de observación para recoger datos sobre las variables. El instrumento de la guía de observación es una herramienta que permite recoger datos de forma sistemática y controlada, definiendo de antemano categorías o indicadores para orientar la observación y registrar los acontecimientos o comportamientos presenciados (Creswell, 2014, p. 204).

Ambos instrumentos han sido validados en su estructura y contenido mediante el juicio de expertos.

Los mencionados instrumentos pasaron por los procesos de validez y confiabilidad antes de aplicarlos Las jueces fueron: Dra. Lily Nancy Zagaceta Aranda, Mgr. Cabrera Wong Milagros y Mgr. Córdova Valera Lourdes Roxana. Revisados por las expertas obtuvieron una validez del 77.50%, valor que se encuentra dentro del parámetro considerado como validez alta. La

confiabilidad de las guías de observación como instrumentos de recolección de datos mediante el coeficiente Alfa de Cronbach fue 0,822 (o 82.22%).

3.4. Procesamiento y análisis de los datos.

3.4.1. Procesamiento de datos

Según Ander Egg (1987, p. 67), el tratamiento de datos es "el conjunto de operaciones realizadas sobre los datos recogidos para transformarlos en información significativa y comprensible". (1987, Ander Egg, p. 67). Para el tratamiento automático de los datos se utilizó la hoja de cálculo del programa estadístico SPSS, versión 25.8.

3.4.2. Análisis de datos

Para el análisis de los datos se emplearon estadísticas descriptivas e inferenciales. La descriptiva para la interpretación y análisis de la información de las variables de manera independiente y la inferencial para determinar el estadístico para variables ordinales ***Tau-b de Kendall*** cuyo valor calculado fue de 0,354; con una significación aproximada de 0,003 ($p < 0,05$) que indica que a un buen logro de las actividades lúdicas las habilidades motrices básicas se verán logradas en estudiantes. La prueba de normalidad de ***Kolmogórov-Smirnov*** para una muestra se aplicó a las variables actividades lúdicas y habilidades motrices básicas y mediante el estadígrafo de prueba t de Student = 15,755; significación bilateral de 0,000, luego con una probabilidad de error 0,00%, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la hipótesis alterna (H_a) concluyendo que con una confianza del 95% que existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria.

3.5. Aspectos éticos.

La investigación pretende simplemente promover el bienestar de todos los alumnos, ya que los datos que arrojaba se utilizaban para ello, preservando al mismo tiempo sus derechos. La comunidad científica y otras partes interesadas pueden acceder a los resultados, y se ha recurrido a la confidencialidad y el anonimato para preservar los derechos y el bienestar de los alumnos.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados del objetivo general

Tabla 1.

Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en alumnos de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.

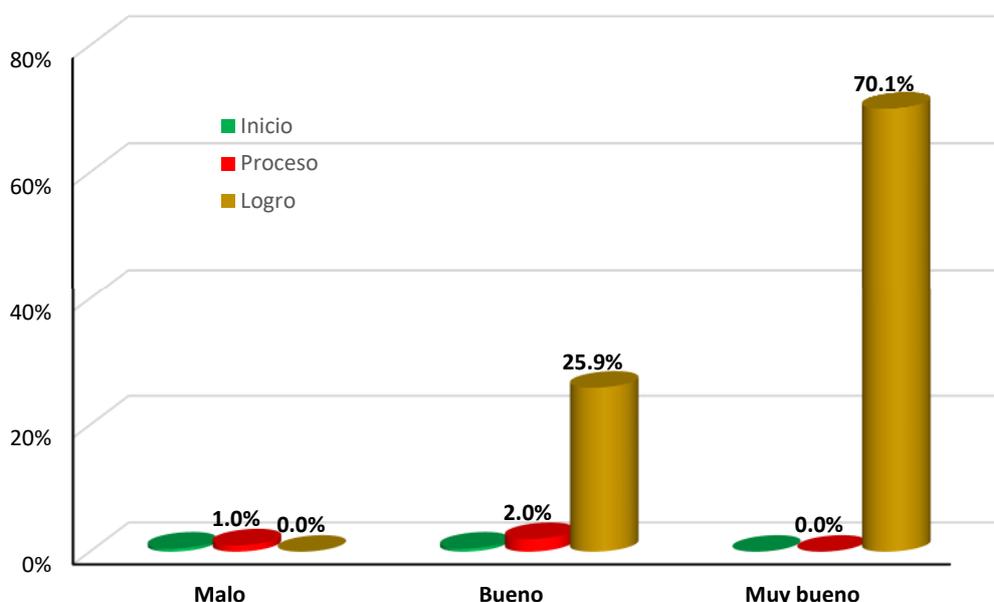
Actividades lúdicas	Habilidades Motrices Básicas						Total	
	Malo		Bueno		Muy bueno		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%		
Inicio	1	0,5	1	0,5	0	0,0	2	1,0
Proceso	2	1,0	4	2,0	0	0,0	6	3,0
Logro	0	0,0	51	25,9	138	70,1	189	95,9
TOTAL	3	1,5	56	28,4	138	70,1	197	100,0%

Fuente: Guías de observación de actividades lúdicas y habilidades motrices en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531

Tau-b de Kendall= 0,354; Significación aproximada = 0,003

Gráfico 1.

Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en alumnos de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022



Fuente: Guías de observación de actividades lúdicas y habilidades motrices en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531

En la tabla y gráfico 1, se muestra las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas de 197 (100,0%) en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla, en el apreciamos que, de 3(1,5%) de los estudiantes presentaron nivel malo de habilidades motrices básicas, el 0,5% (n=1) de ellos presentaron actividades lúdicas en inicio y 1,0%(n=2) actividades lúdicas en proceso, no hubo estudiantes logrado en actividades lúdicas.

De los 56 (28,4%) estudiantes que tuvieron habilidades motrices básicas, el 0,5% (n=1) de ellos tuvieron actividades lúdicas en inicio, 2,0%(n=4) de los estudiantes realizó actividades lúdicas en proceso y 25,9% (n=51) actividades lúdicas logradas respectivamente.

Los 138 (70,1%) estudiantes tuvieron habilidades motrices básicas muy buenas también presentaron actividades lúdicas lograda. Se observa relación ordinal entre sus categorías esta se demostró con el estadístico para variables ordinales ***Tau-b de Kendall*** cuyo valor calculado fue de 0,354; con una significación aproximada de 0,003 ($p < 0,05$) esto implica que a un buen logro de las actividades lúdicas las habilidades básicas se verán logradas en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022

4.2. Análisis de resultados del objetivo general

Tabla 2.

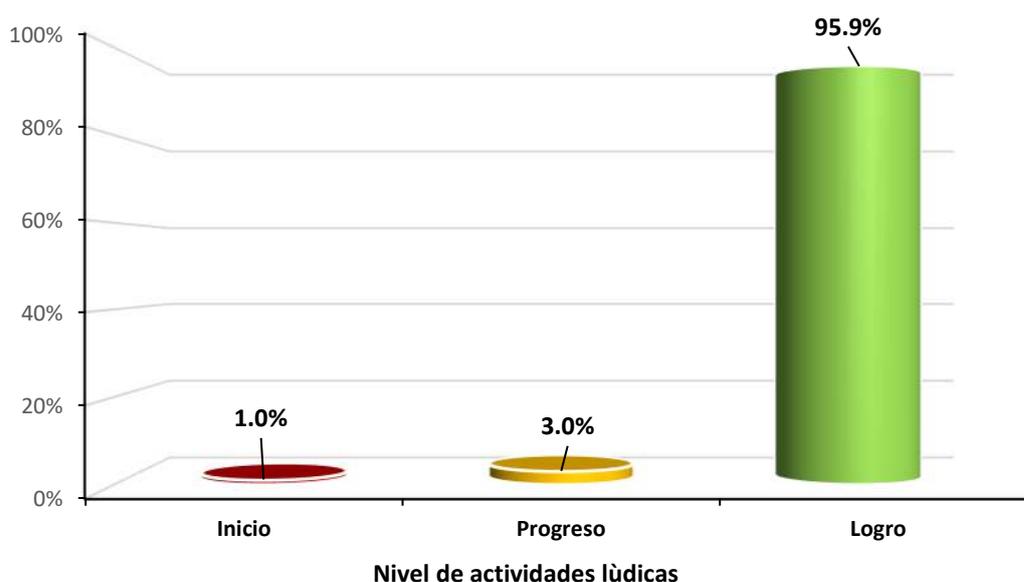
Nivel de las actividades lúdicas en alumnos de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.

Nivel de actividades lúdicas	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	1,0%
Proceso	6	3,0%
Logro	189	95,9%
Total	197	100,0%

Fuente: Guía de observación de actividades lúdicas en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531

Gráfico 2.

Nivel de las actividades lúdicas en alumnos de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.



Fuente: Guía de observación de actividades lúdicas en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531

En la tabla y gráfico 2, se muestra los resultados del nivel de actividades lúdicas de los 197 (100,0%) alumnos de primaria de la I.E. N° 60531, del que se observa que, el 1,5% (n=3) de los estudiantes presentaron nivel de actividades nivel en inicio, el 28,4% (n=56) muestran nivel en proceso en actividades lúdicas el 70,1% (n=138) muestran nivel logrado en actividades lúdicas.

Tabla 3.

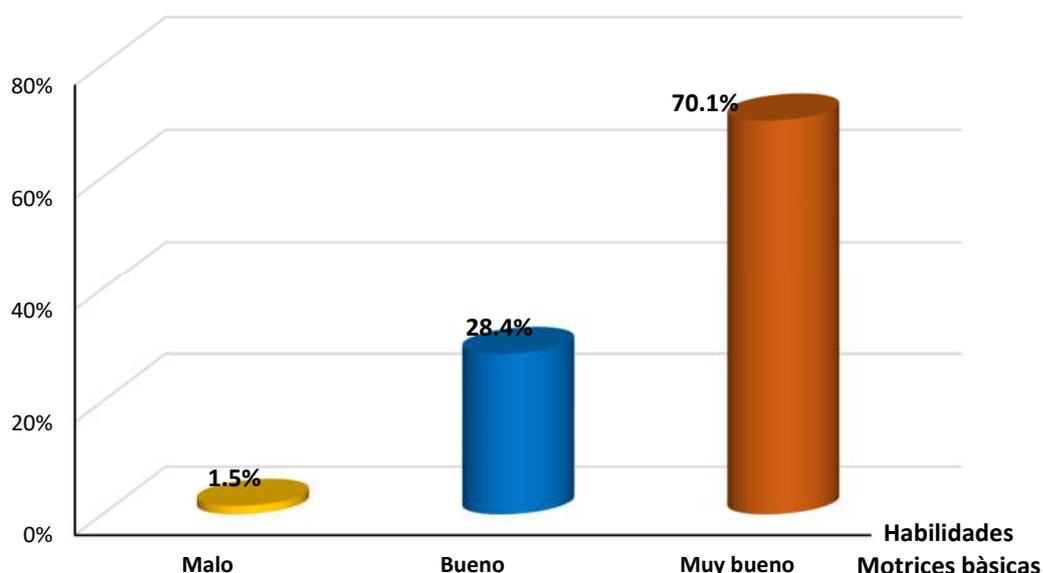
Nivel de habilidades motrices básicas en alumnos de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.

Habilidades motrices básicas	Frecuencia	Porcentaje
Malo	3	1,5%
Bueno	56	28,4%
Muy bueno	138	70,1%
Total	197	100,0

Fuente: Guía de observación de habilidades motrices básicas aplicada en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531

Gráfico 3.

Nivel de habilidades motrices básicas en alumnos de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.



Fuente: Guía de observación de habilidades motrices básicas aplicada en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531

En la tabla y gráfico 3, se muestra el nivel de habilidades motrices básicas de 197 (100,0%) en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531, determinándose que el 1,5 % (n=3) de los estudiantes de primaria están en un nivel malo, el 28,4% (n=56) de los estudiantes de primaria están en un nivel bueno, mientras que el 70,1% (n=138) de los estudiantes de primaria están en un nivel muy bueno correspondientemente.

Tabla 4

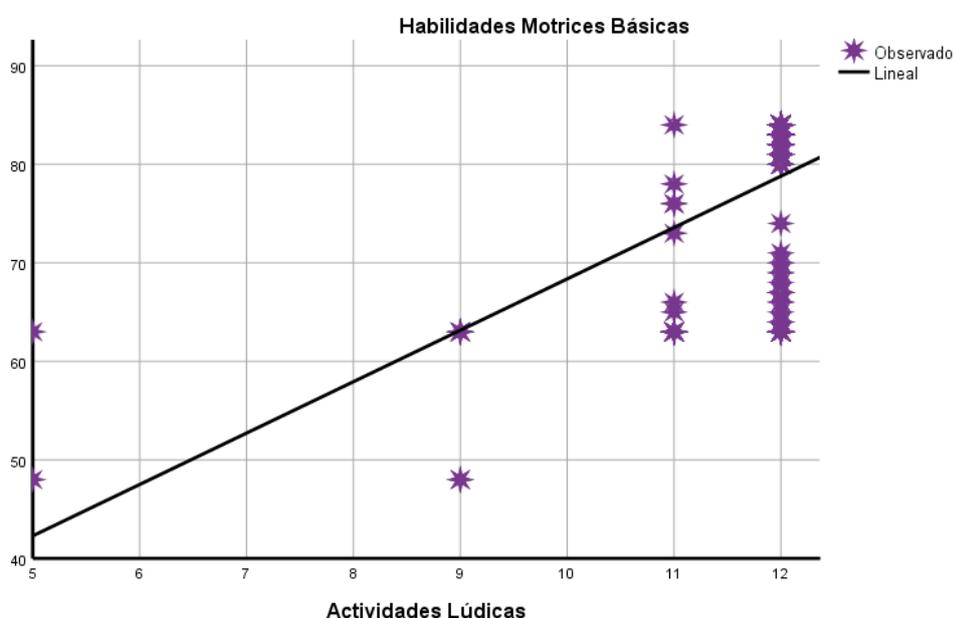
Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en alumnos de la I.E. N° 60531
 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022

Correlación de Pearson	Actividades lúdicas	Habilidades motrices básicas
Actividades lúdicas	1,000	0,515
Suma de habilidades motrices básicas	0,515	1,000

Fuente: Base SPSS de actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas.

Gráfico 4

Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en alumnos de la I.E. N° 60531
 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022



Fuente: Base SPSS de actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas.

En la tabla y gráfico 4, se detalla la relación entre las actividades lúdicas y habilidades motrices básicas, del que se observa el coeficiente de correlación es de **0,515** valor que indica una moderada relación positiva entre ambas variables, confirmada por el diagrama de dispersión de puntos (gráfico 4) en él los puntos describen una nube con una tendencia lineal positiva, esto es según se eleve el nivel de las actividades lúdicas las habilidades motrices serán de buena a muy buena.

4.3 Análisis de la hipótesis de la investigación

Prueba de Normalidad

La prueba de normalidad de *Kolmogórov-Smirnov* para una muestra se aplicó a las variables actividades lúdicas y habilidades motrices básicas. El objetivo de esta prueba fue de comprobar si los datos de las muestras tienen la distribución teórica especificada, como la distribución normal. En esta prueba, el punto de mayor divergencia y la probabilidad de que una discrepancia de ese tamaño sea fruto del azar se determinaron comparando la distribución de frecuencias acumulativa de las frecuencias teóricas con la distribución de frecuencias acumulativa de las frecuencias observadas. Cuando el resultado es significativo, sugiere que la diferencia no es fruto del azar y que la distribución no sigue un patrón normal. Las decisiones son las siguientes:

- Si el p valor obtenido es mayor a 0,05, $p > 0,05$, se acepta la normalidad
- Si el valor p_ obtenido menor de 0,05, $p < 0,05$ se rechaza la normalidad

Tabla 5.

Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov

Variables	Kolmogórov-Smirnov			Distribución
	Estadístico	g.l.	Sig.	
Actividades lúdicas	0,486	197	0,000	Libre
Habilidades motrices básicas	0,310	197	0,000	Libre

Fuente. Base SPSS de actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas

La tabla 5, muestra que las variables “Actividades lúdicas” y “Habilidades motrices básicas” tienen una significación de 0,000 cuyo valor es menor de 5% (p -valor $< 0,05$), entonces se rechaza las hipótesis nulas y aceptamos las hipótesis alternas, es decir que las variables no se ajustan a la distribución normal y en el análisis inferencial de la investigación utilizamos pruebas no paramétricas como la rho de Spearman con estadístico de prueba de la t de Student con $n-2$ grados de libertad.

Hipótesis de relación de las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas

Hipótesis de la investigación:

Existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022

Hipótesis Estadística

H₀: Las actividades lúdicas No están asociadas a las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022

H_a: Las actividades lúdicas Si están asociadas a las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022

$\alpha = 0,05$

Estadígrafo de prueba: t de Student

$$t_c = \frac{r_s}{\sqrt{\frac{1 - r_s^2}{n - 2}}} = \frac{0,463}{\sqrt{\frac{1 - 0,463^2}{197 - 2}}} = 15,755$$

Estadístico: Valor t de Student, **15,755**; significación bilateral de **0,000**, luego con una probabilidad de error 0,00%, se rechaza la hipótesis nula (**H₀**) y aceptamos la hipótesis alterna (**H_a**) concluyendo que con una confianza del 95% existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla

De lo detallado anteriormente se demuestra la hipótesis de la investigación: “Existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022”.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

El objetivo de esta investigación fue relacionar las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández de Santa Rita de Castilla, como respuesta a la interrogante de la problemática: ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de esa I.E?

Para ello se utiliza como población y muestra a 197 estudiantes de la escuela. Los resultados indican que hay una asociación significativa y positiva entre las variables consideradas, es decir, que la participación en actividades de ocio y el desarrollo de las capacidades motrices fundamentales están conectados positivamente. (Tabla 1 y gráfico 1).

Estos resultados concuerdan con los estudios que destacan la importancia de la actividad lúdica en los niños, ya que fomenta el aprendizaje natural y permite realizar diversas actividades agradables, entretenidas y motivadoras. (Gómez, Molano & Rodríguez (2015).

Una explicación de estos resultados es que las actividades lúdicas implican un movimiento corporal variado, adaptado y divertido, que permite a los estudiantes explorar, experimentar y descubrir sus posibilidades motrices. También estimulan la atención, la concentración, la memoria, la percepción y el razonamiento, que son procesos cognitivos implicados en el desarrollo motor, fomentan la interacción social, la cooperación, el respeto y la

comunicación, que son aspectos afectivos y emocionales que se relacionan con el desarrollo motor.

En ese sentido los resultados se asemejan a los de Rondón, Y., Rivera, R. y Gomez, D. (2021) sostienen que el estímulo que ofrece la práctica de juegos motores a través del estudio de la educación física, favoreciendo su desarrollo motor y cognitivo, tiene un papel significativo en el desarrollo de habilidades motrices fundamentales, como correr, saltar, caminar, lanzar, etc. En consecuencia, el ejercicio es uno de los ejes principales de muchas actividades por sus cualidades pedagógicas, psicológicas y de simulación.

Sin embargo, este estudio presenta limitaciones como que el tipo de investigación relacional no permite establecer una relación causal entre las variables estudiadas, sino solo una asociación estadística. Además, se utilizaron guías de cuestionario para medir las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas, que pudo generar sesgos o errores de medición, tampoco se consideran otras variables que pueden influir en el desarrollo motor de los estudiantes, como el género, la edad, el nivel socioeconómico o el contexto familiar.

En consecuencia, hace posible que los investigadores confirmen, mediante investigaciones explicativas, experimentales o cuasi experimentales, la asociación causal entre las actividades lúdicas y el desarrollo de las capacidades motrices básicas de los alumnos de primaria. Además, se aconseja controlar o incluir factores adicionales que puedan influir en el desarrollo motor de los alumnos para evaluar las actividades lúdicas y las habilidades motrices fundamentales.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

Según los objetivos e hipótesis formulados:

1. El nivel de actividades lúdicas de los 197 (100,0%) alumnos de primaria de la I.E. N° 60531, está en inicio en el 1,5% (n=3), en proceso en el 28,4% (n=56) y logrado en el 70,1% (n=138).
2. El nivel de habilidades motrices básicas de 197 (100,0%) en alumnos de primaria de la I.E. N° 60531, es malo en el 1,5 % (n=3), es bueno en el 28,4% (n=56) y muy bueno en el 70,1% (n=138) de los estudiantes de primaria.
3. El estadístico para variables ordinales Tau-b de Kendall muestra valor calculado de 0,354; con significación de 0,003 ($p < 0,05$) que indica que a un buen logro de las actividades lúdicas las habilidades motrices básicas se logran en los alumnos de primaria de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández de Santa Rita de Castilla.
4. Que el estadígrafo de prueba t de Student= (15,166); con significación bilateral de 0,000, luego con una probabilidad de error 0,00%, con una confianza del 95% corrobora que existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria de la I.E N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla, con lo que se prueba la hipótesis del estudio.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

1. A los directores y docentes de los alumnos de la I.E. N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández de Santa Rita de Castilla diseñar actividades lúdicas variadas, divertidas y adaptadas a las características e intereses de los estudiantes, que impliquen el movimiento corporal, la exploración, la experimentación y el descubrimiento de sus posibilidades motrices para mejorar el equilibrio, el desplazamiento, el lanzamiento, la recepción, el salto y otras habilidades motrices básicas, utilizando diferentes materiales y espacios.
2. En la misma I.E se debe reforzar el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los alumnos mediante pruebas o instrumentos adecuados, que permitan identificar sus fortalezas y debilidades, así como el progreso mediante talleres metodológicos o cursos de capacitación para los docentes, que les permitan conocer y aplicar las actividades lúdicas como una estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en la educación del nivel primaria
3. A los interesados en la investigación educativa, realizar estudios explicativos, experimentales o cuasiexperimentales que permitan comprobar el efecto causal de las actividades lúdicas sobre el desarrollo de las habilidades motrices básicas en alumnos de primaria. Asimismo, se sugiere utilizar otros instrumentos o medidas para evaluar las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas.

CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Flores, N., Rivera & Chumbe, M. (2014). *Evaluación diagnóstica de las habilidades motrices básicas en estudiantes del 1er. grado – primaria de la institución educativa N 60005 María Parado de Bellido, de la ciudad de Iquitos*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. Facultad de Ciencias de Educación y Humanidades. Escuela de Formación Profesional de Educación física. Iquitos – Perú.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018) *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Editorial McGraw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2020). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGraw Hill.
- Hurtado de Mendoza, J. (2010), *Metodología de la Investigación*, Caracas SYPAL, Venezuela
- Hurtado de Barrera, J. (2015). *El proyecto de investigación*. (8va. Ed). Venezuela: Quirón Ediciones.
- Polit, DF y Beck, CT (2021). *Fundamentos de la investigación en enfermería: evaluación de la evidencia para la práctica de enfermería* (10ª ed.). Wolters Kluwer.
- Supo, J., (2018), *Metodología de investigación científica*, Seminario de investigación, Bioestadístico SINCIE. 2023 www.josesupo.com. Todos los derechos reservados
- Neuman, W. L. (2016). *Social research methods: qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Pearson
- Batalla Flores, Albert (2000) *Habilidades Motrices*. España: Ino
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Cabrera, C. (2010). *Habilidades motoras en la educación básica*. Universidad del altiplano. Facultad de educación. (Tesis de pregrado). Puno – Perú.
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior*. *Rehuso*, 5(3), 78-86.

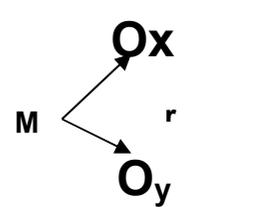
Recuperado de:

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

- Díaz Lucea, Jordi (1999) La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. España: Inde.
- Dinello, R. (1992). Pedagogía de la expresión. Editorial Grupo Magro
- Durand, M “El Niño y el Deporte” Editorial Paidós. Barcelona, España. (1988).
- Guillen Y Huancahuari, V (2011) “Habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “Rosy” del Distrito de Ayacucho-2010”. Editorial: UNSCH- Ayacucho- Perú.
- Gómez, Molano & Rodríguez. (2015) “La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para fortalecer el Aprendizaje de los niños y niñas de la I. E. “Niño Jesús de Praga” Colombia”. Tesis para optar el Título en Licenciatura en Pedagogía Infantil. Para
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación Quinta edición*. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Icarito. (28 de enero de 2015). *Actividades lúdicas, rítmicas y recreativas*. Obtenido de Icarito
- Luis Miguel Ruiz Perez (1987). Desarrollo Motor Y Actividades Físicas. Editorial Gymnos.
- Molina, J. (1990). El juego, su importancia: Evolución en el ciclo inicial. Revista Comunidad Educativa. 26-31.
- Pierre Parlebas (2009) "Léxico comentado en Ciencias de la Acción Motriz".
- Salazar, V y Villavicencio, D (2015) “Aplicación de un programa de habilidades motrices básicas para el mejoramiento de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años del CDI Planeta Índigo”. Cuenca- Ecuador.
- Skrypiel Elsa, “Psicología”, editorial planeta, impreso en URSS, Pág. 103-104
- Sánchez Bañuelos, f. (1984). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Gymnos. Madrid

ANEXOS

01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Tipo de diseño de estudio	Población de estudio y procesamiento	Instrumento de recolección
<p>ACTIVIDADES LÚDICAS Y HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60531 REVERENDO PADRE AGUSTÍN ALCALÁ FERNÁNDEZ SANTA RITA DE CASTILLA 2022</p>	<p>General ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022?</p> <p>Específicos a) ¿Cuál es el nivel de las actividades lúdicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022? b) ¿Cuál es el nivel de las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022? c) ¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022?</p>	<p>General Relacionar las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.</p> <p>Específicos a) Identificar el nivel de las actividades lúdicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022. b) Identificar el nivel de las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022. c) Establecer la relación entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.</p>	<p>Hipótesis general Existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.</p> <p>Hipótesis alterna No existe asociación significativa entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60531 Reverendo Padre Agustín Alcalá Fernández Santa Rita de Castilla 2022.</p>	<p>Tipo de investigación: Relacional.</p> <p>Diseño: Es no experimental, biviado, de campo y transversal.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="margin-left: 20px;">M → Ox M → Oy Ox ↔ r ↔ Oy</p> </div> <p>Ox= Actividades lúdicas Oy=Habilidades motrices básicas</p>	<p>Población: 197 Niños de nivel primaria de la institución educativa.</p> <p>Muestra: 197, todos los niños que conforman la población, por lo que la muestra es censal.</p> <p>La información es procesada, mediante el programa SPSS 27.</p>	<p>Técnicas: Encuesta y observación</p> <p>Instrumentos: Prueba de desempeño y guía de observación</p>

02: Instrumentos de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Lugar: Santa Rita De Castilla

Grado y Sección: 1° - 6° único

Fecha y Hora: 07 de agosto 2022 a las 7:45 de la mañana

Presentación:

Esta guía está diseñada para observar y determinar sobre las actividades lúdicas en el desarrollo de los estudiantes. Es una herramienta útil para educadores y profesionales en el ámbito educativo.

Instrucciones para la aplicación

1. Familiarícese con la guía antes de la observación.
2. Observe a los estudiantes durante el juego, tomando nota de comportamientos clave sin interferir en su actividad.
3. Anote sus observaciones detalladamente, utilizando las secciones correspondientes de la guía.
4. Revise y evalúe sus notas post-observación para entender el impacto del juego en el desarrollo infantil.

1. ACTIVIDAD LÚDICA N° 1

Psicomotores: Juegos de desarrollo corporal

TÍTULO: SALTA, SALTA, RANITA

OBJETIVO:

Desarrollar habilidades motrices

UBICACIÓN:

En el patio



DESARROLLO:

Se forman varios equipos que se colocan en círculos sentados en el suelo con las piernas extendidas. Cuando el profesor lo indica se levanta el primero de los jugadores y va saltando por encima de las piernas de sus compañeros a pies juntos; cuando llega a su sitio se sienta y sale el siguiente, así hasta que lo hagan todos. Gana el equipo que termina con todos sus jugadores primero.

Se hará una adecuada demostración y ensayo antes de jugar; los círculos serán lo suficientemente abiertos. Para mayor animación se puede incitar a los componentes del grupo a que coreen el nombre del que está realizando el recorrido.

MATERIAL:

Ninguno

ACTIVIDAD LÚDICA N° 2

Cognitivas: juegos de memoria y percepción

TÍTULO: PASAR POR EL ARO

<p>OBJETIVO: Desarrollar los reflejos y la coordinación</p> <p>UBICACIÓN: En el patio</p>	
<p>DESARROLLO:</p> <p>Se harán dos grupos de la misma cantidad de integrantes.</p> <p>En uno de los grupos, a los integrantes se les vendarán los ojos y los otros serán sus guías. Se pondrán todos en círculo, pueden estar de pie o sentados, sin moverse de su sitio.</p> <p>Se colocará un aro en el centro del círculo con tantas cuerdas atadas como integrantes del grupo, de longitud tal, que lleguen a cada uno de los participantes. Después colocarán varios conos repartidos entre los miembros del equipo que lleva los ojos tapados.</p> <p>El objetivo del juego es cada uno de los que tiene la cuerda tienen que ir siguiendo las órdenes de su guía para poder colocar el aro dentro de los conos.</p> <p>Las órdenes pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediante la voz (derecha, izquierda, bajar, subir) - Tocándoles la mano del lado al que tienen que dirigirse, o tocar las dos manos para levantar o bajar el aro 	
<p>MATERIAL:</p> <p>Tantos trozos de cuerda como participantes</p> <p>Telas para vendar los ojos</p> <p>Un aro, 4 conos</p>	

ACTIVIDAD LÚDICA N° 3	
Sociales: juegos de salón, juegos de mesa	
<p>TITULO: bingo gigante</p>	
<p>OBJETIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las relaciones sociales - Pasar un rato divertido - Conocer formas diferentes de comunicarse <p>UBICACIÓN: En el patio</p>	
<p>DESARROLLO:</p> <p>En parejas tendrán un cartón de bingo gigante una pareja cantara los números del 1 al 65 gana la pareja que logra hacer bingo, pero de diferentes formas horizontal, vertical, etc.</p>	
<p>MATERIAL:</p> <p>Elaborar en una cartulina el cartón de bingo gigante</p>	

ACTIVIDAD LÚDICA N°4

Afectivo – emocionales: juegos de rol, juegos dramáticos

TÍTULO: ¡Que no se caiga el globo!	
<p>OBJETIVO: Colaborar para conseguir un objetivo en común.</p> <p>Sentirse parte del grupo.</p> <p>Confiar en sus compañeros/as</p> <p>UBICACIÓN: En el patio</p>	
<p>DESARROLLO: Participan todos los niños del aula, el objetivo de este juego es que el globo no toque el suelo, para conseguirlo deben colaborar todos juntos.</p> <p>Podemos poner de fondo una música que los anime.</p>	
<p>MATERIAL: Globos.</p>	

Instrumento de evaluación: Rúbrica

INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)
<p>El estudiante aún no ha desarrollado la capacidad para realizar movimientos coordinados, muestra una limitada integración grupal, no se siente parte del grupo y muestra dificultades para colaborar con sus compañeros. Enfrenta retos al desarrollar habilidades nuevas.</p>	<p>El estudiante demuestra esfuerzos notables hacia la mejora en coordinación, comunicación y colaboración, muestra una tendencia positiva hacia el desarrollo de habilidades y la participación activa. Su comunicación e intentos de colaborar reflejan un avance significativo.</p>	<p>Los estudiantes exhiben destreza en movimientos coordinados, comunicación efectiva, participación activa y confiada en el grupo. Demuestran habilidades desarrolladas, colaboración efectiva y una integración sólida con sus pares.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. No logra realizar movimientos coordinados. 2. No conoce las formas de comunicarse con sus pares 3. No se integra al grupo 4. No logra sentirse parte del grupo. 5. No logra desarrollar sus habilidades con facilidad. 6. No colabora con sus compañeros. 7. No participa activamente en las actividades. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intenta realizar movimientos coordinados. 2. Se comunica con sus pares. 3. Se aprecia poco interés con sus pares. 4. Colabora, pero no logra confiar en sus compañeros. 5. Intenta desarrollar sus habilidades. 6. Intenta colaborar con sus compañeros 7. Intenta participar activamente en las actividades. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logra desarrollar sus habilidades con facilidad 2. Fomenta las relaciones sociales, colabora con sus pares. 3. Logra sentirse parte del grupo. 4. Confía en sus compañeros. 5. Conoce formas diferentes de comunicarse. 6. Colabora con sus compañeros. 7. Participa activamente en las actividades.

Guía de observación de habilidades motrices básicas

Lugar	Santa Rita De Castilla
Fecha	04 de setiembre 2022
Grado	1° a 6° grado de primaria
Hora de inicio de la observación	7: 00 de la mañana
Hora de término de la observación	12:30 pm
Duración de la observación	5 horas y media

Presentación: Esta guía está diseñada para evaluar las habilidades motrices básicas en niños, enfocándose en coordinación, equilibrio, agilidad, fuerza y velocidad.

Instrucciones de uso:

1. Conozca la guía antes de observar.
2. Registre las habilidades motrices de los niños durante actividades físicas.
3. Use la guía para anotar observaciones específicas.
4. Analice las habilidades observadas y clasifíquelas según los criterios establecidos.

HABILIDADES LOCOMOTRICES				
CORRER	MALO (1)	BUENO (3)	MUY BUENO (5)	Total
1. Corre con un pie en zig zag				
2. Corre en diferentes velocidades				
3. Logra correr en pareja al mismo tiempo				
4. Corre con las puntas de los pies				
SALTAR	MALO (1)	BUENO (3)	MUY BUENO (5)	Total
5. Salta con un pie de un extremo a otro				

6. Logra saltar distancias largar				
7. Logra saltar con ambos pies derecha, izquierda, adelante, atrás				
8. Logra saltar en parejas				
HABILIDADES NO LOCOMOTRICES				
GIRAR	MALO (1)	BUENO (3)	MUY BUENO (5)	Total
9. Gira con apoyo				
10. Gira sin apoyo				
11. Gira hacia la derecha e izquierda				
12. Gira hacia delante hacia atrás				
13. Gira en su propio eje				

HABILIDADES PROYECCIÓN – RECEPCIÓN				
LANZAR	MALO (1)	BUENO (3)	MUY BUENO (5)	Total
14. Lleva el balón hasta detrás de su oído, y dobla su codo para que apunte hacia delante.				
15. Sostiene el balón en su mejor mano, y pone el pie opuesto adelante.				
16. Gira para que el lado opuesto a su mano que está tirando el balón apunte al objetivo. Esto significa que, si tira con su mano derecha, el objetivo debe de estar a su izquierda.				
17. Usa su mano no activa para apuntar al objetivo y lanzar. El balón no podría ir a ningún lado cerca del objetivo.				
RECEPCIONAR	MALO (1)	BUENO (3)	MUY BUENO (5)	Total
18. Mantiene siempre la vista en el balón para atraparlo.				
19. Extiende los brazos hacia el balón a medida en que se aproxime de modo que sus manos lo atrapen en el punto más lejos posible.				

20. Atrapa el balón al dejar que llegue hasta la mitad del espacio entre sus manos antes de cerrar				
21. Coloca la palma de la mano estirada y en una posición para atrapar el balón.				

03: INFORME DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de jueces/expertos o método Delphi. Las jueces fueron: Cabrera Wong Milagros, Córdova Valera Lourdes Roxana y Zagaceta Aranda Lily Nancy. Los resultados de la valoración se muestran en la tabla para determinar la validez de un instrumento de recolección de datos, el mismo que debe alcanzar como mínimo 0.75 en el coeficiente de correlación calculado:

Tabla de valoración para determinar la validez de contenido de los instrumentos de recolección de datos a través del juicio de jueces/expertos

N°	EXPERTOS	INSTRUMENTOS GUIAS DE OBSERVACIÓN	
		N° ítems valorados	%
1	Cabrera Wong Milagros	33 de 40	87,50 %
2	Cordova Valera Lourdes Roxana	32 de 40	90,00 %
3	Zagaceta Aranda Lily Nancy	32 de 40	87,50%

VALIDEZ DE LAS GUÍAS DE OBSERVACIÓN = $265/3 = 88.33\%$

Interpretación de la validez: Los instrumentos revisados por las jueces obtuvieron una validez del 88.33%, valor que se encuentra dentro del parámetro considerado como validez alta.

CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Para obtener la confiabilidad de los instrumentos se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el Alfa de Cronbach, luego de aplicar una prueba piloto; los resultados fueron:

Estadísticos de confiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.899	38

La confiabilidad de los instrumentos, coeficiente Alfa de Cronbach es 0,899 (o **89.99%**) que es considerado confiable para su aplicación.