

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN  
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 210  
MARÍA ANGÉLICA LEÓN DE NUREÑA  
CONTUMAZÁ 2020.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**CHETILAN RODRIGUEZ FLORECILDA**

**ORCID: 0000-0002-5159-3673**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**TRUJILLO – PERÚ**

**2021**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Chetilán Rodríguez Florecilda

ORCID: 0000-0002-5159-3673

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de  
Pregrado, Trujillo, Perú

### **ASESOR**

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de  
Escuela Profesional de Educación, Trujillo, Perú

### **JURADO**

Mendoza Reyes Domingo Pascual

ORCID: 0000-0002-2426-476X

Zavala Chávez Elsa Margot

ORCID: 0000-0001-7890-2918

Jacinto Reinoso Milagros

ORCID: 0000-0002-6616-4070

## **JURADO EVALUADOR DE TESIS**

---

**Dra. Zavala Chávez Elsa Margot**  
**Miembro**

---

**Dra. Jacinto Reinoso Milagros**  
**Miembro**

---

**Dr. Mendoza Reyes Domingo Pascual**  
**Presidente**

---

**Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo**  
**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios porque en la oscuridad es mi  
Fuerza, en la tormenta me protege, en la  
Debilidad mi fortaleza y en la soledad  
Mi compañero.

Asimismo, mi profundo  
agradecimiento en especial al asesor  
Prof. Amaya Saucedo Rosas Amadeo,  
quien con sus orientaciones y entereza  
hizo posible la realización de este  
trabajo.

## **DEDICATORIA**

A mi hermano Fredy Chetilán Rodríguez por haberme forjado como la persona que soy actualmente, a mi familia por el apoyo que siempre me brindaron en el transcurso de cada año de carrera universitaria.

A mí querido esposo Jayller y a mi querido hijo Bastian Cristhofer, por ser mi gran motivo en la vida, gracias a su apoyo incondicional soy decidida y nunca dimito. A mis queridos padres Gregorio y Vicenta, desde la distancia he recibido sus sabios consejos para luchar y alcanzar mis metas.

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020 la Metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel descriptivo y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 32 estudiantes y una muestra de 15 estudiantes, se utilizó la técnica de muestro probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la lista de cotejo para los juegos lúdicos y la lista de cotejo para la motricidad gruesa en los estudiantes de la muestra, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación moderada de  $r = 0,789$  entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa  $r = 0,601$ ,  $r = 0,562$ , entre los juegos lúdicos y la Motricidad gruesa en sus dimensiones dominio corporal dinámico y dominio corporal estático. Se concluyó según los resultados obtenidos que existe relación positiva entre los juegos lúdicos y la Motricidad gruesa, por lo tanto, se aprueba la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Aprendizaje, juegos lúdicos y motricidad gruesa

## **ABSTRACT**

The objective of the research was to determine the relationship between playful games and gross motor skills in 5-year-old children at No. 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020. The methodology that was used corresponds to a quantitative investigation of the descriptive and descriptive level. The design was descriptive correlational, the studied population was 32 students and a sample of 15 students, the probabilistic sampling technique was used where all the units of the population had the same probability of being selected for the application of the checklist for the playful games and the checklist for gross motor skills in the students of the sample, which was originally prepared by me and validated by experts. The statistic used for the correlation results was Spearman's Rho, obtaining a moderate correlation of  $r = 0.789$  between both variables. The following results: there is a significant relationship  $r = 0,601$ ,  $r = 0,562$ , between playful games and gross motor skills in its dimensions, dynamic body domain and static body domain. According to the results obtained, it was concluded that there is a positive relationship between playful games and gross motor skills; therefore, the research hypothesis is approved.

Keywords: Learning, playful games and gross motor skills

## CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO .....	2
JURADO EVALUADOR DE TESIS .....	3
AGRADECIMIENTO .....	4
DEDICATORIA .....	5
RESUMEN .....	6
ABSTRACT.....	7
CONTENIDO .....	8
ÍNDICE DE TABLAS .....	10
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	11
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	17
2.1. Antecedentes .....	17
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	25
2.2.1. juego lúdico.....	25
2.2.1.1. Definición. ....	25
2.2.1.2. Definición del juego.....	26
2.2.1.3. Juego simbólico .....	27
2.2.1.4. Juegos de construcción .....	28
2.2.1.5. Juego de roles.....	28
2.2.2. Definición de motricidad gruesa:.....	28
2.2.2.1. Factores que determinan el desarrollo motor:.....	29
2.2.2.2. Componentes de la Motricidad Gruesa:.....	30
2.2.2.3 Dominio Corporal Dinámico .....	30
2.2.2.4. Dominio Corporal Estático .....	31
2.3 Hipótesis .....	31



2.4. Variables .....	32
3.1. Tipo y nivel de investigación .....	33
3.2. Diseño de la investigación .....	33
3.3. La población y la Muestra .....	34
3.4. Definición y operacionalización de variables .....	35
3.5. Técnicas e instrumentos de evaluación de datos .....	34
3.7. Matriz de Consistencia.....	35
3.8. Principios éticos .....	38
IV. RESULTADOS .....	39
4.1. Resultados:.....	39
4.2. Análisis de resultados .....	43
VI. CONCLUSIONES .....	46
5.1. Conclusiones .....	46
5.2. Recomendaciones .....	47
ANEXOS .....	54

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 población.....	34
Tabla 2. muestra.....	35
Tabla 3: Operacionalización de variables .....	31
Tabla 4 Matriz de Consistencia .....	34
Tabla 5 Puntajes de los niños de la muestra respecto a las Juegos lúdicos .....	39
Tabla 6 Puntajes de los niños de la muestra respecto a la Motricidad gruesa .....	40

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Porcentaje de los puntajes de los niños de la muestra respecto a las Juegos lúdicos .....	39
Gráfico 2 Porcentaje de la calificación de los alumnos de la muestra respecto a la Motricidad gruesa .....	40
Gráfico 3 Porcentaje puntajes de los niños de la muestra respecto al dominio corporal dinámico .....	41
Gráfico 4 Porcentaje de los Puntajes de los niños de la muestra respecto dominio corporal estático .....	42

## I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día se observa la falta de la motricidad gruesa y en consecuencia los niños carecen de coordinación y crecen débiles, no se ve el interés por parte de profesores o padres de familia por implementar alguna actividad en sus aulas o hogares para ayudar a los niños a desarrollar la parte motora, el juego lúdico podría ser una de las herramientas primordiales, como para que las docentes puedan implementar en sus aulas y los padres de familia en sus hogares, no deben prohibir a los niños jugar , porque es una etapa muy importante en su crecimiento y desarrollo.

El juego lúdico es una de las formas entretenidas, diversas e imaginativas que ayudan a los infantes a memorizar y a progresar en todos los periodos de su vida: “para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas-positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico solo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable”. (Jiménez, 2003, p.31)

La presente investigación tiene como justificación dar a conocer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en la I.E N° 210“María Angélica León de Nureña Contumazá 2020”, ya que desde que el niño nace se integra al lecho familiar, y necesita de cuidados, atenciones y apoyo para que desarrolle sus capacidades dentro del contexto educativo. Conforme los niños van creciendo experimentan diferentes acciones como: jugar en el parque, trepar árboles, etc.

No hay dudas de que la motricidad gruesa es y será siempre una habilidad de mucha importancia para el desarrollo motor de los niños. Sabemos que el juego es una herramienta fundamental para que los niños se diviertan y por ende desarrollen distintas habilidades. La motricidad gruesa lo practican los niños a diario, ya sea en sus actividades cotidianas o jugando. Para esto existen juegos didácticos que

pueden apoyar e incentivar a los niños en este desarrollo. Es por esto por lo que existen juguetes para desarrollar la motricidad gruesa como: pelotas, coches con cuerdas para arrastrar, andadores, juegos de bolos, alfombras sensoriales, etc (Montero y Ramos, 2018).

Dicho proyecto cuenta con la siguiente metodología de tipo cuantitativo, ya que se recogerá información para determinar la relación entre ambas variables, con un nivel descriptivo porque se recopilará y analizará las variables y un diseño correlacional, con una muestra de 18 niños de 5 años en la I.E. N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020

Los niños desde que nacen deben estar en constante movimiento, para poder desarrollarse sanamente, hoy en día se observa la falta de la motricidad gruesa y en consecuencia los niños carecen de coordinación y crecen débiles, por ello es importante medir el nivel de esta problemática, ya que existen muchas alternativas para favorecer el desarrollo en el aspecto motor grueso de los niños, para poder incrementar y motivar a su desarrollo el juego es un instrumento muy fundamental para el desenvolvimiento integral de los niños, es por ello que debe utilizarse como una estrategia metodológica para incentivar la creatividad, diversión y sobre todo el aprendizaje, el juego está incluido en las actividades curriculares y es un recurso necesario para la preparación de los niños (Megias, 2019).

El juego lúdico es una de las formas entretenidas, diversas e imaginativas que ayudan a los niños a aprender y a desarrollarse en todos los aspectos diarios de su vida, “para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas-positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico solo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable”. (Jiménez, 2003, p.31)

El juego no debe ser visto como un tema adicional a la idea psicológica del crecimiento, sino, como una forma de civilización. Avanza y aporta, pero, sobre todo, irrumpe una tradición del quehacer pedagógico en torno al juego y el modo lúdico (Pavía, 2006).

b) Enunciado del problema

¿Cuál es la relación de los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020?

Objetivo general:

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020.

Objetivos específicos

Establecer la relación entre los juegos lúdicos y el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años en I.E.N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020

Establecer la relación entre los juegos lúdicos y el dominio corporal estático en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020

### Justificación de investigación

Dicha investigación servirá para dar información, la cual puede ser útil para la educación y el desarrollo integral de los niños. Debido a que la motricidad gruesa es fundamental para el buen crecimiento de los niños. Por consiguiente, dicha investigación se centra en relacionar el juego lúdico y la motricidad gruesa.

La investigación beneficiará a padres, profesores y sobre todo a los niños, ya que, si en las escuelas o en sus hogares fomentan el juego lúdico, podrían mejorar la motricidad gruesa y fortalecer el conocimiento de los estudiantes. Hoy en día se ve la falta de interés por parte de padres y profesores en el desarrollo motor de los niños, y no ven al juego como una herramienta esencial para dicho desarrollo. El juego lúdico tiene un papel esencial en la formación de la personalidad, es por ello por lo que el autor da hincapié en que los juegos establecen un buen clima social:

Las actividades lúdicas son la mejor herramienta que tenemos los seres humanos para conocernos, ya que en el juego nos comportamos como somos y los juegos se convierten en el aliado de la comunicación y el establecimiento de un buen clima social. Es ahí donde está el verdadero valor de dichas actividades. Hemos encontrado un nexo de unión que surge por la transmisión de sensaciones en la práctica de sus diversas manifestaciones, en el juego, de la mera ocupación del tiempo libre en el disfrute propio y compartido. Las formas lúdicas y el ocio activo constituyen un canal social por el que viaja información acerca de quiénes somos, cómo es nuestro interior, qué nos hace falta del entorno, a la vez sirve como canal para recibir información acerca de la sociedad en la que vivimos. (Paredes, 2003, p.104)

Pero no solo forma la personalidad, sino que también fomenta el desarrollo motor, ya que ambos fortalecen a los niños en el ámbito intelectual como físico

El autor define que:

La motricidad gruesa es el proceso a través del cual el individuo va adquiriendo todas las capacidades relacionadas con el movimiento y la postura. Se trata de un proceso continuo, progresivo y complejo, que está muy relacionado con el desarrollo cognitivo, con el desarrollo social y con el crecimiento, en el que todos los niños sanos siguen la misma secuencia de madurez, pero cada uno a su propio ritmo. Aunque el orden de adquisición de los hitos motores es el mismo para todos los niños, cada cual tendrá su propia cadencia particular. (Ovejero, 2013, p. 67)

en la investigación se utilizó la metodología de tipo cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño correlacional, con una muestra de 15 niños de 5 años en la I.E.N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020

Podemos afirmar que existe relación de los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020



## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Antecedentes locales.

Saldarriaga Olórtiga y Vega (2019) realizó una investigación titulada “*Juegos infantiles y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N°1709 “Niño Jesús” -Puerto Malabrigo-2019.*”, tuvo como objetivo general determinar la relación entre el juego infantil y la psicomotricidad, considero una metodología de tipo y diseño descriptivo correlacional, llego a las conclusiones que Existe relación positiva entre las variables Juego Infantil y Psicomotricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N°1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo. Año 2019, aunque dicho valor  $r = 0.22$ , detectado mediante la prueba Rho Pearson, corresponde a un nivel Bajo y, por lo tanto, carece de significación estadística, El nivel actual de la práctica del Juego Infantil, en los niños de 5 años de la I.E. N°1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo. Año 2019. Fue: Medio con el 77% de los niños de la muestra seleccionada, El nivel actual del desarrollo de la Psicomotricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N°1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo. Año 2019, fue: Alto con el 81.8% de los niños de la muestra de estudio seleccionada y La relación entre el nivel actual de la práctica del Juego Infantil y el nivel actual del desarrollo de la Psicomotricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N°1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo. Año 2019, fue: 0.22; valor que Indica una relación positiva entre la variable Juego Infantil y Psicomotricidad, aunque dicho valor corresponde a un nivel Bajo.

Palomino Del Águila (2019) realizó una investigación sobre *“Los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de educación física en estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa “El Arenal”-2018”* considero como objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de Educación Física en estudiantes del segundo grado, teniendo una metodología de tipo no experimental, con un diseño correlacional. Al término de su investigación concluyo que con referencia al objetivo general sobre determinar si existe relación significativa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de Educación Física en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “El Arenal”– 2018, las evidencias estadísticas indican que, existe relación significativa ( $p < 0.01$ ) entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de Educación Física en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “El Arenal”– 2018, como se puede observar en las Tablas N°7, 8 y 9.

Haro (2019) efectuó una investigación titulada *“Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de El Porvenir, 2018”*, tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de 3° grado de primaria de una Institución Educativa. El Porvenir. 2018. La metodología que utilizó fue un diseño de tipo correlacional descriptiva, llegando a las conclusiones La correlación entre la Valoración de los Juegos Cooperativos y Conductas Agresivas de los niños de 3° grado de primaria de una Institución Educativa del Distrito El Porvenir, presenta una correlación negativa Altamente Significativa Rho

= -0.845, ( $P < 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos aumentan entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas disminuirán, La correlación entre la Valoración de los Juegos Cooperativos para la dimensión Cooperación y Conductas Agresivas Física, verbal y psicológica de los niños de 3° grado de primaria de una Institución Educativa del Distrito El Porvenir, presenta una correlación negativa Altamente Significativa en cada uno de los tipos de conducta agresiva, ( $P < 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para la dimensión cooperación aumentan entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas física (-0.762), verbal (-0.829) y psicológica (-0.787) disminuirán, La correlación entre la Valoración de los Juegos Cooperativos para la dimensión aceptación y Conductas Agresivas Física, verbal y psicológica de los niños de 3° grado de primaria de una Institución Educativa del Distrito El Porvenir, presenta una correlación negativa Altamente Significativa en cada uno de los tipos de conducta agresiva, ( $P < 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para la dimensión aceptación aumentan entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas física (-0.781), verbal (-0.775) y psicológica (-0.848) disminuirán, La correlación entre la Valoración de los Juegos Cooperativos para la dimensión participación y Conductas Agresivas Física, verbal y psicológica de los niños de 3° grado de primaria de una Institución Educativa del Distrito El Porvenir, presenta una correlación negativa Altamente Significativa en cada uno de los tipos de conducta agresiva, ( $P < 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para la dimensión participación aumentan entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas física (-0.817), verbal (-0.773) y

psicológica (-0.839) disminuirán y La correlación entre la Valoración de los Juegos Cooperativos para la dimensión diversión y Conductas Agresivas Física, verbal y psicológica de los niños de 3° grado de primaria de una Institución Educativa del Distrito El Porvenir, presenta una correlación negativa Altamente Significativa en cada uno de los tipos de conducta agresiva, ( $P < 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para la dimensión diversión aumentan entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas física (- 0.724), verbal (-0.806) y psicológica (-0.772) disminuirán.

Antecedentes Nacionales:

Córdova (2017) realizó una investigación titulada “*Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°307-Casma, 2017*”, considero como objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años, tuvo una metodología de diseño no experimental, transversal, descriptiva correlacional. Llegando a la conclusión que los juegos psicomotrices influyen y se relacionan con la motricidad gruesa de los niños. ( $r$  de Pearson = 0,241\* y \* $p < 0,05$ ). En efecto, a medida que aumenta el valor de los juegos psicomotrices, la variable motricidad gruesa también aumenta de manera significativa. Asimismo, explican cómo la utilización o la participación en los juegos psicomotrices condicionan el desarrollo de su motricidad gruesa e inciden significativamente y de manera directa sobre su nivel de desarrollo motriz, a través del control de los movimientos musculares generales de su cuerpo.

Cadenas (2018) llevó a cabo una investigación titulada “*Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho-2017*”. Considero como objetivo general determinar la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor, utilizando la siguiente metodología de tipo descriptivo correlacional, con un diseño no experimental. Teniendo como conclusiones que Existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un  $\rho = 0.721$  (correlación alta) y un  $p = 0.003$  (nivel de significancia), Existe relación significativa entre el juego funcional o ejercicio y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un  $\rho = 0.711$  (correlación alta) y un  $p = 0.005$  (nivel de significancia), Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un  $\rho = 0.589$  (correlación alta) y un  $p = 0.002$  (nivel de significancia) y Existe relación significativa entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un  $\rho = 0.733$  (correlación alta) y un  $p = 0.001$  (nivel de significancia)

Lupuche (2017) efectuó una investigación sobre “*Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017*” tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años, utilizó una metodología de tipo descriptivo de nivel

correlacional con un diseño no experimental. Llegó a las conclusiones que Las actividades lúdicas tienen relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra, con un coeficiente de relación de  $(r) = 0.2$ , por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Donde las actividades lúdicas se encuentran un 59 % en proceso y en cuanto a la motricidad gruesa, un 52 % en proceso, Se concluye que existe relación entre actividades lúdicas y el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. En lo que se demuestra un coeficiente de relación de  $(r) = 0.2$ . Puesto que un 61 % de los niños de 5 años han desarrollado el dominio corporal dinámico de manera satisfactoria respecto a las actividades lúdicas. En cuanto al primer objetivo específico, hay que mencionar que no existe relación entre actividades lúdicas y el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. En lo que se demuestra  $(r) = 0.0$  no hay un coeficiente de relación entre ambas: variable: actividades lúdicas y dimensión, tono muscular, pues el coeficiente de relación es de magnitud positiva débil. Se determina que la actividad lúdica no se relaciona con el tono muscular en los niños de 5 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. En lo que se demuestra un coeficiente de relación  $(r) = 0.0$  por lo cual se acepta la hipótesis nula de la presente investigación, Se concluye el mayor porcentaje de los niños logró el objetivo general con respecto a las actividades lúdicas y la motricidad gruesa, pues ambas variables buscan el desarrollo mental y físico del niño para poder realizar sus habilidades y destrezas en la vida diaria.

Antecedentes Internacionales:

Sailema, et al. (2017) realizaron una investigación titulada “*Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down*”, tuvieron como objetivo general realizar una estimulación motriz efectiva a través del uso de juegos tradicionales ecuatorianos, potenciando destrezas motoras, locomotrices, no locomotrices y de proyección, valorado el efecto producido, utilizo una metodología de tipo cuantitativo, con un diseño correlacional. Llego a la conclusión que al aplicar el pretest se detectan parámetros de alerta y retraso en la motricidad gruesa. Después de una labor continua y al ejecutar el postest se evidencia un aumento positivo en la valoración de las capacidades fundamentales, lo que demuestra que las actividades lúdicas tradicionales son medios efectivos de excitación motriz e intelectual.

Barahona (2019) realizó una investigación titulada “*Estrategias Lúdicas, Influyen En El Aprendizaje Escrito De Niños Con N.E.E De 4-6 Años De La U.E Camilo Gallegos Domínguez Guayaquil, Ecuador, 2018.*”, considero como objetivo general determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje escrito en los niños con necesidades educativas especiales de 4 a 6 años, utilizó una metodología de tipo no experimental y un diseño descriptivo-correlacional. Tuvo como conclusiones que Se determinó que existe la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje escrito en los niños con necesidades educativas especiales de 4 a 6 años de la Unidad Educativa Gallego Domínguez, Guayaquil, Ecuador, 2018, se tuvo que las estrategias lúdicas tienen un nivel bajo del 65%, mientras que el aprendizaje escrito es regular en un 39%; Por otro lado en la prueba t de Student

con una  $r$  de Pearson en  $0.578^{**}$  ( $\text{Sig.}=0,004 < 0,01$ ), lo cual demuestra una correlación moderada, directa y significativa al nivel 0.01. Se estableció que hay relación entre el juego y el aprendizaje escrito con necesidades educativas especiales de 4 a 6 años de la Unidad Educativa Gallego Domínguez, Guayaquil, Ecuador, 2018, lo que se comprobó con la  $t$  de Student. La  $r$  de Pearson fue de  $0.437^*$  ( $\text{Sig.}= 0.037 < 0,05$ ), lo que indica que la correlación es moderada, directa y significativa al nivel 0,05. Se conoció que la relación del material educativo entre el aprendizaje escrito de niños con necesidades educativas especiales de 4 a 6 años de la Unidad Educativa Gallego Domínguez, Guayaquil, Ecuador, 2018, lo que se comprobó con la  $t$  de student. La  $r$  de Pearson fue de  $0.555^{**}$  ( $\text{Sig.}= 0.006 < 0,01$ ), lo que indica una correlación moderada, directa y significativa al nivel 0,01. Se precisó que hay relación significativa entre la pedagogía y el aprendizaje escrito de niños con necesidades educativas especiales de 4 a 6 años de la Unidad Educativa Gallego Domínguez, Guayaquil, Ecuador, 2018, lo que se comprobó con la  $t$  de Student. La  $r$  de Pearson fue de  $0.511^*$  ( $\text{Sig.}= 0.013 < 0,05$ ), lo que indica que la correlación es moderada, directa y significativa al nivel 0,05.

Ortega (2019) llevó a cabo una investigación titulada “*Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemática en niños del 4to año en U. E. República de Alemania del Ecuador-2019*”, teniendo como objetivo general determinar la relación entre las actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemática en niños del 4to año, tuvo la siguiente metodología de tipo no experimental y diseño descriptiva-correlacional. Concluyo en la investigación se determinó que existe relación significativa entre las actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemática en



los niños del 4to año de la U. E. República de Alemania del Ecuador- 2019, con un nivel fuerte de correlación  $r=,662$ ;  $p=0.00<0.01$ . En la investigación se determinó que existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y el álgebra y funciones en los niños del 4to año de la U. E. República de Alemania del Ecuador- 2019, con un nivel bajo de correlación  $r=,382$ ;  $p=0.015<0.05$ . En la investigación se determinó que existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la geometría en los niños del 4to año de la U. E. República de Alemania del Ecuador, -2019, siendo un nivel fuerte de correlación  $r=,657$ ;  $p =0.00<0.01$ . En la investigación se determinó que existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la estadística y probabilidades en niños del 4to año de la U.E. República de Alemania del Ecuador- 2019, con un nivel fuerte de correlación  $r = ,614$  y  $p=0.00 <0.01$ . En la investigación se determinó que existe relación significativa entre los logros de aprendizaje en matemática y las actividades lúdicas libres en los niños del 4to año de la U.E. República de Alemania del Ecuador-2019, con un nivel fuerte de correlación  $r=,614$ ;  $p =0.00<.01$ . En la investigación se determinó que existe relación entre los logros de aprendizaje en matemática y las actividades lúdicas dirigidas en los niños del 4to año de la U. E. República de Alemania del Ecuador- 2019, con un nivel moderado de correlación  $r=,491$ ;  $p =0.00<.01$ .

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juego lúdico**

#### **2.2.1.1. Definición.**

Se define que el juego lúdico es una de las formas entretenidas, diversas e imaginativas que ayudan a los infantes a memorizar y a progresar en todos los periodos de su vida.

“Para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas-positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico solo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable”. (Jiménez, 2003, p.31)

El autor define que:

“El juego lúdico implica participar de una actividad con formato de juego y entendida estrictamente como tal. Es decir, una actividad con el deseo de ir al encuentro de distintos momentos emocionantes”. (Pavía, 2006, p. 71)

Por ser el juego de carácter lúdico y propio de los niños, los docentes deben aprovechar ya que es una manera divertida y motivadora para el proceso de enseñanza-aprendizaje; lo lúdico no debe confundirse con propuestas sin ningún tipo de carácter educativo, sino que más bien como un objetivo educativo (Ferrero, 1991)

#### **2.2.1.2. Definición del juego**

El autor define que:

“El juego está incluido dentro de las actividades curriculares y constituye un curso educativo necesario para facilitar la maduración de los niños y niñas, ya que favorece el aprendizaje”. (Mejías y Lozano, 2019, p. 38)

El juego no debe ser visto como un tema adicional a la idea psicológica del crecimiento, sino, como una forma de civilización. Avanza y aporta, pero, sobre

todo, irrumpe una tradición del quehacer pedagógico en torno al juego y el modo lúdico (Pavía, 2006).

La práctica lúdica infantil se clasifica en dos categorías: los juegos que siguen reglas habituales y los juegos que no tienen ningún tipo de reglas y en los cuales se rige la conducta. La primera categoría: juegos de reglas habituales, se distinguen por contener un método de reglas claras para la conducta de los jugadores. Algunos ejemplos serían los juegos de las escondidas, rayuela y balón prisionero, entre muchos más. La segunda categoría: juegos que se rigen por la conducta, es mucho más diferente, es más sólida y esto se da por la variedad de esquemas motrices (Cabrera, 2006).

#### **2.2.1.3. Juego simbólico**

El juego simbólico favorece la construcción de nuestro mundo interior ya que proporciona al crecimiento de la personalidad.

“El juego simbólico permite conectar y ampliar las posibilidades de la propia auto representación, pensar que somos en el presente o quien queremos ser para construir una identidad siempre en tránsito”. (Ruiz de Velasco et al., 2011, p. 20)

El Juego Simbólico es además una apuesta estética y didáctica que nos da la oportunidad de entender la importancia del juego no solo para los profesionales que sobre él reflexionan e investigan, en el aula y en otros espacios de vida y desarrollo profesional, sino también para aquellas personas que ejercen la labor de educar a los más pequeños. (Ruiz de Velasco y Abad, 2011, p. 303)

#### **2.2.1.4. Juegos de construcción**

El juego de construcción ayuda a que el niño desarrolle su fantasía y creatividad.

“jugar a construir puede significar tanto amontonar objetos como disponerlos de tal forma que el resultado sea un producto armonioso y ordenado conforme a una meta anticipada en la mente del jugador”. (Sarlé, 2008, p. 62)

#### **2.2.1.5. Juego de roles**

Es una actividad donde los participantes son libres de expresar sus sentimientos y creencias, sin tener que seguir un guion.

El juego de roles no pretende ser un mero entretenimiento para los participantes, si bien debe tratar de involucrarles y despertar su interés. su objetivo es ayudarles a comprender mejor determinadas situaciones e inducirles a que analicen sus propias experiencias y las del resto de sus compañeros desde diversos puntos de vista. (García, 2011, p. 78)

#### **2.2.2. Definición de motricidad gruesa:**

El autor define que:

La motricidad gruesa es el proceso a través del cual el individuo va adquiriendo todas las capacidades relacionadas con el movimiento y la postura. Se trata de un proceso continuo, progresivo y complejo, que está muy relacionado con el desarrollo cognitivo, con el desarrollo social y con el crecimiento, en el que todos los niños sanos siguen la misma secuencia de madurez, pero cada uno a su propio ritmo. Aunque el orden de adquisición de los hitos motores es el mismo para todos los niños, cada cual tendrá su propia cadencia particular. (Ovejero, 2013, p. 67)

La enseñanza de lo corporal en el nivel inicial y la importancia que adquiere el juego en su organización implica problematizar los planteos pedagógicos didácticos en relación con las perspectivas acerca del cuerpo y del juego desde las cuales pensamos, planificamos y desarrollamos las propuestas de enseñanza poniendo en juego, la subjetividad, el cuerpo y el lenguaje en relación con el aprendizaje motriz, también nos dicen que jugamos comprometiendo múltiples aspectos del ser en cuanto a lo afectivo, corporal, el pensamiento y movimiento estos se integran moderadamente para crear y conocer. Cuando jugamos nos sentimos libres, autónomos, creativos y capaces. Las ideas, las palabras, las acciones y el movimiento apoyan en una práctica lúdica con sentido para los jugadores involucrados (Dente y Weinstein, 2019).

#### **2.2.2.1. Factores que determinan el desarrollo motor:**

Hay una infinidad de factores que van a contribuir en el desarrollo motor de los niños:

- a) **Factores endógenos:** estos son los que están vinculados con la genética y con la maduración. Forman parte de las características y trastornos que puedan haber heredado de los niños de sus padres.
- b) **Factores exógenos:** estos son los que intervienen en el desarrollo, pero son los que proceden del exterior.
- c) **Factores físicos:** aquí interviene la alimentación, la limpieza y la condición sanitaria en la que vive el niño.
- d) **Factores sociales:** el niño debe estar rodeado de seguridad, afecto y en un ambiente de estimulación para que desarrolle sus capacidades motrices.

#### 2.2.2.2. Componentes de la Motricidad Gruesa:

##### a) Dominio corporal dinámico:

Coordinación general: rastrear, gatear, andar, correr, saltar, trepar, movimientos simultáneos.

Equilibrio dinámico: plano horizontal, plano inclinado y plano móvil.

Coordinación visomotriz: aros, pelotas, cuerdas.

##### b) Dominio corporal estático:

Equilibrio estático.

Respiración: torácica, abdominal.

Relajación: Segmentaria, global. (Comellas, 2003, p.11)

#### 2.2.2.3 Dominio Corporal Dinámico

El dominio corporal dinámico es la capacidad que tienen los seres humanos para dominar diferentes partes de su cuerpo, ya sea por su voluntad o por una determinada orden, esto ayuda a tener una sincronización de movimientos, ayuda a que los niños fortalezcan su personalidad ya que se darán cuenta que dominan cualquier parte de su cuerpo.

**La coordinación general:** se caracteriza por ser de aspecto global, ya que lleva al niño a realizar todos los movimientos generales, en este aspecto intervienen todas las partes de su cuerpo y cambia según la edad (Mesonero, 1994)

**El equilibrio dinámico:** se encarga de controlar y mantener la posición del cuerpo de acuerdo con el movimiento, por ejemplo, cuando corremos, giramos, caminamos, etc. (Loos y Hoinkis, 2007).

**La coordinación viso motriz:** es la respuesta a un estímulo visual y esto lleva a la coordinación de movimientos manuales y corporales, se acomodan efectivamente (Fernández, 2005).

#### **2.2.2.4. Dominio Corporal Estático**

El dominio corporal estático se caracteriza porque el niño realiza todo tipo de actividades y acciones que ha representado en su mente.

**La respiración:** es un sistema mecánico y automático, en el cual podemos ejercer un nivel de control, esto nos ayuda en la atención y emociones.

**La relajación:** es la limitación espontánea del tono muscular. Los niños pueden empezar a practicar desde los 3 años en un ambiente tranquilo (Fernández et al., 2012).

**El equilibrio estático:** tiene como capacidades impedir de manera voluntaria todo y cualquier tipo de movimiento que dure un corto tiempo, está compuesto por 3 pruebas, que duran 20 segundos, las cuales son “*apoyo rectilíneo mantenimiento del equilibrio en la punta de los pies y apoyo unipodal*”. (Da Fonseca, 1998, p. 164)

### **2.3 Hipótesis**

#### **Hipótesis general:**

Existe una relación entre el Juego lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020

#### **Hipótesis estadísticas:**

H<sub>0</sub>: No Existe una relación entre el Juego lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020

H<sub>1</sub>: Existe una relación entre el Juego lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020

#### **2.4. Variables**

##### Variable 01

Se define que el juego lúdico es una de las formas entretenidas, diversas e imaginativas que ayudan a los infantes a memorizar y a progresar en todos los periodos de su vida. “para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas-positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico solo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable”. (Jiménez, 2003, p.31)

##### Variable 02

La motricidad gruesa es el proceso a través del cual el individuo va adquiriendo todas las capacidades relacionadas con el movimiento y la postura. Se trata de un proceso continuo, progresivo y complejo, que está muy relacionado con el desarrollo cognitivo, con el desarrollo social y con el crecimiento, en el que todos los niños sanos siguen la misma secuencia de madurez, pero cada uno a su propio ritmo. Aunque el orden de adquisición de los hitos motores es el mismo para todos los niños, cada cual tendrá su propia cadencia particular. (Ovejero, 2013, p. 67)



### **III. METODOLOGÍA**

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

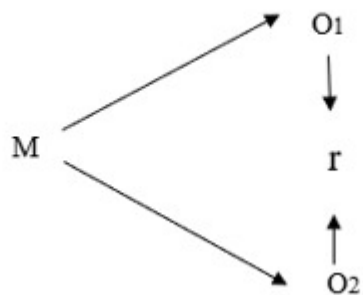
La presente investigación es de tipo cuantitativo, ya que se recogerá información para determinar la relación que existe entre el juego lúdico y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020. “la investigación cuantitativa es que opera fundamentalmente con cantidades y que su propósito final es establecer semejanzas y diferencias en términos de proporciones”. (Barragan, et al., 2003, p. 118)

El nivel de investigación es descriptivo, por el motivo que se recopilará, analizará y medirá los datos de las variables: juego lúdico y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020. “la investigación descriptiva persigue, como su nombre indica, describir qué es lo que está ocurriendo en un momento dado: porcentaje del público objetivo que consume una marca en un lugar determinado, características de las personas que utilizan un servicio concreto”. (Sanz, 2015, p. 79)

#### **3.2. Diseño de la investigación**

La presente investigación cuenta con un diseño correlacional.

La utilidad principal de los estudios correlacionales es saber cómo se puede comportar un concepto o una variable al conocer el comportamiento de otras variables vinculadas. Es decir, intentar predecir el valor aproximado que tendrá un grupo de individuos o casos en una variable, a partir del valor que poseen en las variables relacionadas (Hernández, 2014).



**Dónde:**

**M:** Muestra de niños y niñas de 5 años de edad.

**O1:** juegos didácticos.

**O2:** motricidad fina.

**r:** correlación entre variables.

### 3.3. La población y la Muestra

El presente proyecto cuenta una población de 32 niños y una muestra de 15 niños del aula de 5 años turno mañana.

**Tabla 1 población**

GRADO	VARONES	MUJERES	TOTAL
4 años	09	08	17
5 años	07	08	15
<b>TOTAL</b>			<b>32</b>

*Fuente: Nóminas de matrícula de la I.E.*

**Tabla 2. Muestra**

GRADO	VARONES	MUJERES	TOTAL
5 años	09	08	17
TOTAL			17

*Fuente: Nóminas de matrícula de la I.E.*

### **3.4. Definición y Operacionalización de variables**

#### Variable 01

Se define que el juego lúdico es una de las formas entretenidas, diversas e imaginativas que ayudan a los infantes a memorizar y a progresar en todos los periodos de su vida. “para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas-positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico solo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable”. (Jiménez, 2003, p.31)

#### Variable 02

La motricidad gruesa es el proceso a través del cual el individuo va adquiriendo todas las capacidades relacionadas con el movimiento y la postura. Se trata de un proceso continuo, progresivo y complejo, que está muy relacionado con el desarrollo cognitivo, con el desarrollo social y con el crecimiento, en el que todos los niños sanos siguen la misma secuencia de madurez, pero cada uno a su propio ritmo. Aunque el orden de adquisición de los hitos motores es el mismo para todos los niños, cada cual tendrá su propia cadencia particular. (Ovejero, 2013, p. 67)

**Tabla 3: Operacionalización de variables**

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Juego lúdico	Es una de las formas entretenidas, diversas e imaginativas que ayudan a los infantes a memorizar y a progresar en todos los periodos de su vida	Juegos simbólicos	Ayuda a construir la identidad.	Lista de cotejo
		Juegos de construcción	Desarrolla su fantasía y creatividad.	
		Juego de roles	Imita de acuerdo con su interés y experiencias.	
Motricidad gruesa	Es el proceso a través del cual el individuo va adquiriendo todas las capacidades relacionadas con el movimiento y la postura.	Dominio corporal dinámico	Coordinación general	Lista de cotejo
			Equilibrio dinámico	
			Coordinación visomotriz	
		Dominio corporal estático	Equilibrio estático	
			Respiración	
			Relajación neuromuscular	

### **3.5. Técnicas e instrumentos de evaluación de datos**

Luego de definir el diseño metodológico del estudio y la Operacionalización de las variables, es necesario establecer el procedimiento para la recolección de datos

#### **Técnica**

##### **Observación**

Se utilizará dicha técnica para examinar detenidamente un hecho.

Manifiestan que la investigación observacional implica unas normas de registro y observación cuidadosamente definidas y generalmente traduce los resultados de dichas observaciones a términos cuantitativos (Croll, 1994).

##### **Instrumento de recolección de datos**

##### **Lista de cotejo**

Se utilizará dicho instrumento para poder identificar el comportamiento con respecto a destrezas, actitudes y habilidades de los niños de 5 años.

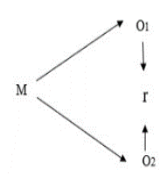
Definen que la lista de cotejo se caracteriza por su versatilidad ya que se puede utilizar para recopilar información de la observación de cualquier comportamiento (Medina y Verdejo 2008).

### **3.6. Plan de Análisis**

El análisis se realizará usando la hoja de cálculo de Excel, considerando:  
Elaboración de base de datos: en el cual se recolectará datos sobre juego lúdico y la motricidad gruesa en los niños de cuatro años utilizando el instrumento diseñado que es la lista de cotejo En el cual se registrará el proceso de la observación a los niños de cuatro años de la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá.

#### **Tabla 4 Matriz de Consistencia**

### 3.7. Matriz de Consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
Juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020	¿Cuál es la relación de los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020?	<p><b>General:</b> Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020</p> <p><b>Específicos</b> Establecer la relación entre los juegos lúdicos y el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020 Establecer la relación entre los juegos lúdicos y el dominio corporal estático en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020.</p>	Existe una relación entre el Juego lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020.	Juego lúdico      Motricidad gruesa.	<p>TIPO: cuantitativo</p> <p>NIVEL: descriptivo.</p> <p>DISEÑO: correlacional.</p>  <p>Dónde:</p> <p>M: Muestra de niños y niñas de 5 años de edad.</p> <p>O1: juegos didácticos.</p> <p>O2: motricidad fina.</p> <p>r: correlación entre variables.</p>

### **3.8. Principios éticos**

**Principios de protección a las personas:** En el presente trabajo se respeta la dignidad humana, la identidad, la confidencialidad y la privacidad de sus derechos fundamentales.

**Los principios de beneficencia no maleficencia:** Obligan al investigador a no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios de los juegos lúdicos en el área de comunicación.

**Principio de justicia:** El investigador debe tener un juicio razonable y tomar precauciones necesarias para asegurar que sus participantes y las limitaciones de sus capacidades y conocimientos no den lugar a prácticas injustas. Derecho a un trato equitativo a quienes participan de la investigación. Los participantes tienen derecho a acceder a sus resultados.

**Principio de integridad científica:** La estudiante se empeña en cumplir sus deberes profesionales. Es consciente y verídica y respeta las relaciones de confianza que establece en su ejercicio profesional.

## IV. RESULTADOS

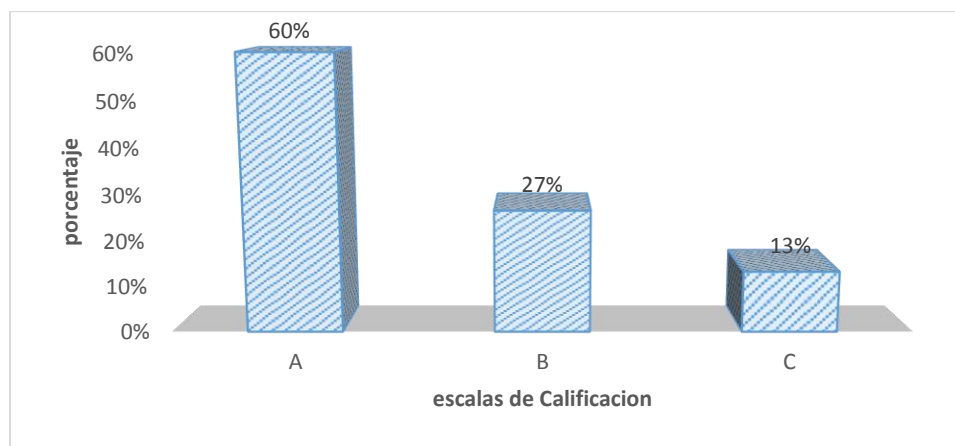
### 4.1. Resultados:

**Tabla 5 Puntajes de los niños de la muestra respecto a las Juegos lúdicos**

Escala de calificación	fi	%	%	%
			valido	acumulado
A	9	60%	60%	60%
B	4	27%	27%	87%
C	2	13%	13%	100%
TOTAL	15	100%	100%	

Fuente: notas

**Gráfico 1 Porcentaje de los puntajes de los niños de la muestra respecto a las Juegos lúdicos**



Fuente: cuadro 1

Observamos que el 13 % en inicio; el 27% de los estudiantes se encuentran en proceso y el 60 % de los estudiantes se encuentran en logro previsto.

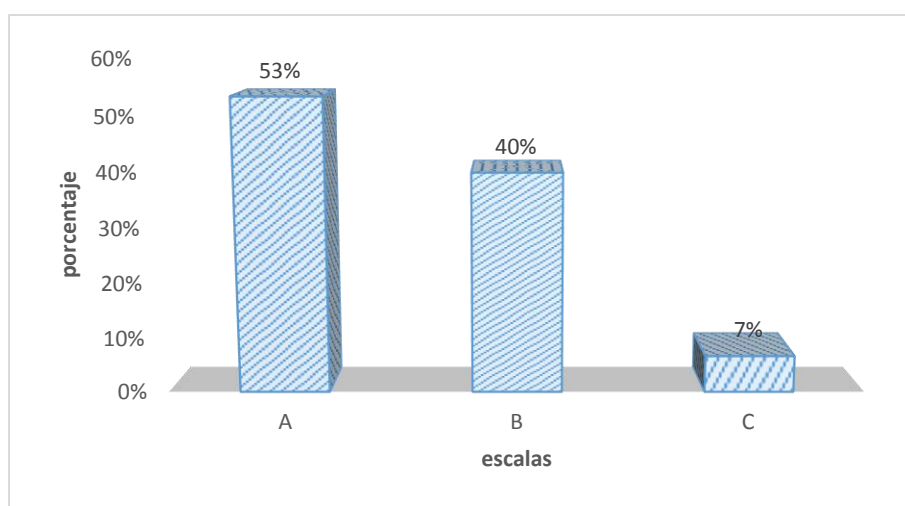


**Tabla 6 Puntajes de los niños de la muestra respecto a la Motricidad gruesa**

Escala de calificación	fi	%	%	%
			valido	acumulado
A	8	53%	53%	53%
B	6	40%	40%	93%
C	1	7%	7%	100%
TOTAL	15	100%	100%	

Fuente: notas

**Gráfico 2 Porcentaje de la calificación de los alumnos de la muestra respecto a la Motricidad gruesa**



Fuente: cuadro 2

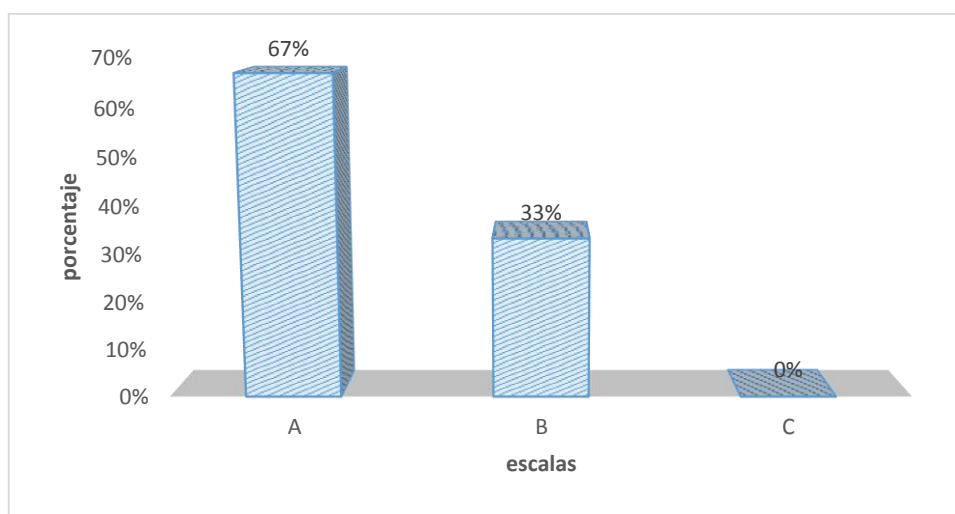
Observamos que el 7 % en inicio; el 40 % de los estudiantes se encuentran en proceso y el 53 % de los estudiantes se encuentran en logro previsto.

**Tabla 7 Puntajes de los niños de la muestra respecto al dominio corporal dinámico**

Escala de calificación	fi	%	%	
			valido	acumulado
A	10	67%	67%	67%
B	5	33%	33%	100%
C	0	0%	0%	100%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>		

Fuente: notas

**Gráfico 3 Porcentaje puntajes de los niños de la muestra respecto al dominio corporal dinámico**



Fuente: cuadro 3

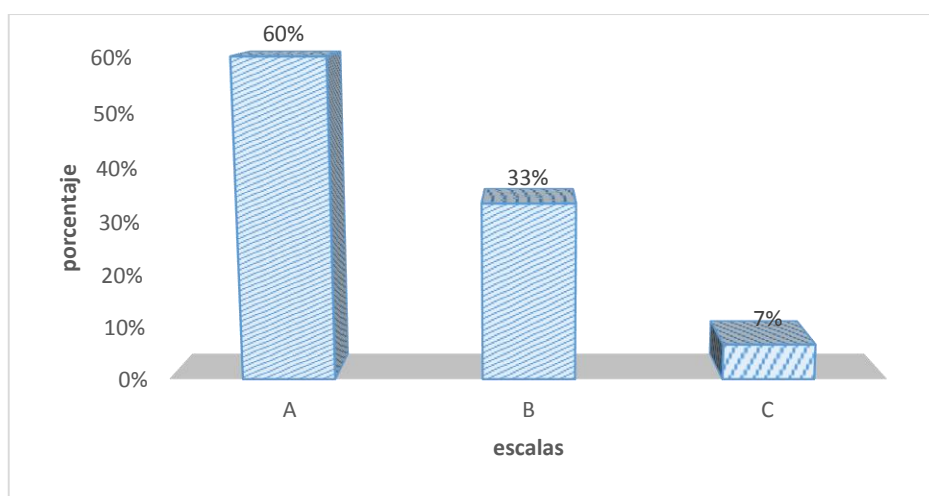
Observamos que el 0 % en inicio; el 33% de los estudiantes se encuentran en proceso y el 67 % de los estudiantes se encuentran en logro previsto.

**Tabla 8 Puntajes de los niños de la muestra respecto al dominio corporal estático**

Escala de calificación	fi	%	%	
			valido	acumulado
A	9	60%	60%	60%
B	5	33%	33%	93%
C	1	7%	7%	100%
TOTAL	15	100%	100%	

Fuente: notas

**Gráfico 4 Porcentaje de los Puntajes de los niños de la muestra respecto dominio corporal estático**



Fuente: cuadro 4

Observamos que el 7 % en inicio; el 33 % de los estudiantes se encuentran en proceso y el 60 % de los estudiantes se encuentran en logro previsto.

**Tabla 9 correlación entre las Juegos lúdicos y la Motricidad gruesa en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá**

<b>Juegos lúdicos</b>	<b>Rho Spearman</b>	<b>Sig-bilateral</b>	<b>Relación</b>
dominio corporal			
dinámico	0.601	0.000	Sí
dominio corporal estático	0.562	0.000	Sí
Motricidad gruesa	0.789	0.001	Sí

Nota: La correlación es significativa al nivel 0,05 y al 0.01 (bilateral).

Se observa que el valor de Rho de Spearman = ,789\*\* con una confianza del 95% relación significativa a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una relación de los juegos lúdicos en la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá., con un  $p = 0,01$  ( $p < 0,05$ )

#### **4.2Análisis de resultados**

**En relación al objetivo específico:** Luego de haber aplicado el instrumento de investigación, los resultados que se obtuvo en el pre test mostraron que los estudiantes se encuentran en un bajo rendimiento académico lo cual el 0% de los alumnos se ubican en el nivel logrado “A”, un 6% de los alumnos se encuentran en un nivel de proceso “B”, y 12% de los alumnos se ubican en un nivel de inicio “C”, estos resultados se deben que los alumnos no comprenden lo que leen y la falta de interés de los niños para la motricidad gruesa . Este resultado es relacionado con Saldarriaga (2019) realizó una investigación titulada “Juegos infantiles y la

psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N°1709 “Niño Jesús” - Puerto Malabrigo-2019.”, tuvo como objetivo general determinar la relación entre el juego infantil y la psicomotricidad, considero una metodología de tipo y diseño descriptivo correlacional, llego a las conclusiones que Existe relación positiva entre las variables Juego Infantil y Psicomotricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N°1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo. Año 2019, aunque dicho valor  $r = 0.22$ , detectado mediante la prueba Rho Pearson, corresponde a un nivel Bajo y, por lo tanto, carece de significación estadística, El nivel actual de la práctica del Juego Infantil, en los niños de 5 años de la I.E. N°1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo. Año 2019. Fue: Medio con el 77% de los niños de la muestra seleccionada, El nivel actual del desarrollo de la Psicomotricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N°1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo. Año 2019, fue: Alto con el 81.8% de los niños de la muestra de estudio seleccionada y La relación entre el nivel actual de la práctica del Juego Infantil y el nivel actual del desarrollo de la Psicomotricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N°1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo. Año 2019, fue: 0.22; valor que Indica una relación positiva entre la variable Juego Infantil y Psicomotricidad, aunque dicho valor corresponde a un nivel Bajo.

El valor de Rho de Spearman = ,789\*\* con una confianza del 95% relación significativa a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una relación de los jue Córdoba (2017) realizó una investigación titulada “Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°307-Casma, 2017”, considero como objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco

años, tuvo una metodología de diseño no experimental, transversal, descriptiva correlacional. Llegando a la conclusión que los juegos psicomotrices influyen y se relacionan con la motricidad gruesa de los niños. ( $r$  de Pearson = 0,241\* y \* $p < 0,05$ ). En efecto, a medida que aumenta el valor de los juegos psicomotrices, la variable motricidad gruesa también aumenta de manera significativa. Asimismo, explican cómo la utilización o la participación en los juegos psicomotrices condicionan el desarrollo de su motricidad gruesa e inciden significativamente y de manera directa sobre su nivel de desarrollo motriz, a través del control de los movimientos musculares generales de su cuerpo.

## VI. CONCLUSIONES

### 5.1. Conclusiones

1. Los resultados de los juegos lúdicos de los estudiantes de la muestra a través del instrumento, muestran que el 13 % en inicio; el 27% de los estudiantes se encuentran en proceso y el 60 % de los estudiantes se encuentran en logro previsto, mientras que el aprendizaje en el área de comunicación tenemos que el 7 % en inicio; el 40 % de los estudiantes se encuentran en proceso y el 53 % de los estudiantes se encuentran en logro previsto.
2. Los resultados del instrumento podemos afirmar que existe una relación moderada entre los Juegos lúdicos y el Dominio corporal dinámico con un rho de spriman de .601
3. Los resultados del instrumento podemos afirmar que existe una relación moderada entre los Juegos lúdicos y el Dominio corporal estático con rho de spriman de .562
4. El resultado rho de .789 podemos afirmar que existe relación entre las Juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra.

## **5.2. Recomendaciones**

Se recomienda a los docentes deben hacer uso de los juegos lúdicos en sus sesiones de aprendizaje ya que esto permitirá despertar el interés del estudiante y ayudar al desarrollo de sus habilidades



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barragón, R., Salman, T., Córdova, J., Langer, E., SanjinÚs, J., & Rojas, R. (2003). *Guía para la formulación y ejecución de proyectos de investigación*.  
<https://books.google.com.pe/books?id=dRE6idSYljAC&pg=PA115&dq=concepto+de+la+investigacion+cuantitativa&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiMgLP7zdXsAhVOuVvKHeVyAE0Q6AEwBHoECAQQAg#v=onepage&q=concepto%20de%20la%20investigacion%20cuantitativa&f=false>
- Barahona Quiroz, A. N. (2019). *Estrategias lúdicas, influyen en el aprendizaje escrito de niños con NEE De 4-6 años de la UE Camilo Gallegos Domínguez Guayaquil, Ecuador, 2018*.  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46313>
- Cabrera, E. Andreu (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.  
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/33655?page=28>.
- Cadenas Rosario, Y. C. (2018). *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa "Virgen del Rosario" Huacho"-2017*.  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/13482>
- Comellas, M. J. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Infantil.
- Córdova Sigueñas, N. G. (2017). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017*.  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27734>

Croll Paul (1994), *La observación sistemática en el aula*. La muralla- Madrid.

<https://www.iberlibro.com/9788471336361/observaci%C3%B3n-sistem%C3%A1tica-aula-Abierta-Paul-8471336367/plp>

Da Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz: significación psiconeurológica de los factores psicomotores*. Inde.

<https://books.google.com.pe/books?id=kNrRlgjAoYEC&pg=PA164&dq=equilibrio+est%C3%A1tico+en+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj e45bpldXsAhXjzVkKHfbdBwoQ6AEwAXoECAcQAq#v=onepage&q=equilibrio%20est%C3%A1tico%20en%20ni%C3%B1os&f=false>

**Dente, Liliana - Weinstein, Edith (2019) *La centralidad del juego en la educación inicial: diferentes modalidades lúdicas* Homo Sapiens Ediciones <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/129659>**

Fernández, B. A. (2005). *Detección, prevención y tratamiento de dificultades del aprendizaje*. Ideaspropias Editorial SL.

[https://books.google.com/books?id=z\\_1ul9gaK6IC&pg=PA19&dq=coordinacion+visomotriz&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjqlPjPksLsAhVVpZ4KHd76BVkQ6AEwA HoECA YQAq#v=onepage&q=coordinacion%20visomotriz&f=false](https://books.google.com/books?id=z_1ul9gaK6IC&pg=PA19&dq=coordinacion+visomotriz&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjqlPjPksLsAhVVpZ4KHd76BVkQ6AEwA HoECA YQAq#v=onepage&q=coordinacion%20visomotriz&f=false)

Fernández Castaño, M. B., Ruth, C. F., Casanova Vega, P. A. B. L. O., Fatima, D. R., Feito Blanco, J. J., Garcia Sanchez, T. A. N. I. A., ... & Serrano Sanz, R. U. B. E. N. (2012). *Temario oposiciones/bolsa de trabajo ayuntamientos. Técnico en educación infantil*. Asturias. vol. II Parte específica. Editorial Paraninfo.

<https://books.google.com/books?id=iQ2dVbty6AkC&pg=PT130&dq=dominio+c orporal+estatico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwuiuvMPSmsLsAhVNpZ4KHS7BDyAQ6AE>

[wAnoECAUQA#v=onepage&q=dominio%20corporal%20estatico&f=false](http://wAnoECAUQA#v=onepage&q=dominio%20corporal%20estatico&f=false)

Ferrero, L. (1991). *El juego y la matemática*. Editorial La Muralla.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=hZaxDDGa74MC&oi=fnd&pg=PA1&dq=libros+de+el+juego&ots=I2x9oM-rLN&sig=QRFpubYt15bfrAArA3k\\_AJYr-TQ#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=hZaxDDGa74MC&oi=fnd&pg=PA1&dq=libros+de+el+juego&ots=I2x9oM-rLN&sig=QRFpubYt15bfrAArA3k_AJYr-TQ#v=onepage&q&f=false)

García B., F. J. (2011). *Comunicación para la potenciación* (Vol. 6). Nau Llibres.

[https://books.google.com/books?id=V2KMB\\_qJeKwC&pg=PA78&dq=juego+de+roles&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj2he2osMLsAhWEhJ4KHenSC284ChDoATABegQIBhAC#v=onepage&q=juego%20de%20roles&f=false](https://books.google.com/books?id=V2KMB_qJeKwC&pg=PA78&dq=juego+de+roles&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj2he2osMLsAhWEhJ4KHenSC284ChDoATABegQIBhAC#v=onepage&q=juego%20de%20roles&f=false)

Haro Enriquez, W. L. (2019). *Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de El Porvenir, 2018*.

<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/31127>

Hernández Sampieri, R. (2014). *Mitología de la investigación*. Sexta edición. Interamericana Editores.

Lupuche Paiva, K. E. (2017). *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017*.

<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1763>

Loos, S., & Hoinkis, U. (2007). *Las personas discapacitadas también juegan: 65 juegos y actividades para favorecer el desarrollo físico y psíquico* (Vol. 177). Narcea Ediciones.

<https://books.google.com.pe/books?id=StEQG2IYUHgC&pg=PA11&dq=equilibrio+dinamico+en+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjHrenOmdXsAhVluVkKHYTuBooQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=equilibrio%20dinamico%20en%20ni%C3%B1os&f=false>

Medina Diaz María del R., Ada L. Verdejo Carrión (2008). *Evaluación Del Aprendizaje*. Isla Negra Editores,

<https://www.worldcat.org/title/evaluacion-del-aprendizaje-estudiantil/oclc/49667849/viewport>

Megías, A., & Lozano, L. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)*. Editex.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VNadDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA35&dq=juego+ludico&ots=SQGsnDUunZ&sig=n9SPpBF0vWpiC0RX4wyQLHGv1VA#v=onepage&q=juego%20ludico&f=false>

Mesonero Valhondo, A. (1985). *La educación psicomotriz, necesidad de base en el desarrollo personal del niño*.

[https://books.google.com/books?id=-47GLIquL\\_8C&pg=PA127&dq=dominio+corporal+dinamico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjHpp-G\\_MHsAhWYq54KHbjhDLcQ6AEwAXoECAAQA#v=onepage&q=dominio%20corporal%20dinamico&f=false](https://books.google.com/books?id=-47GLIquL_8C&pg=PA127&dq=dominio+corporal+dinamico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjHpp-G_MHsAhWYq54KHbjhDLcQ6AEwAXoECAAQA#v=onepage&q=dominio%20corporal%20dinamico&f=false)

Montero, L. S., & Ramos, M. V. S. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor (2018)*. Editex.

Ovejero Hernández, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, Spain: Macmillan Iberia, S.A.

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/43265?page=68>.

Ortega Rodríguez, S. S. (2019). *Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemática en niños del 4to año en UE República de Alemania del Ecuador-2019*

<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42592>

Palomino Del Águila, H. (2019). *Los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de educación física en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa "El Arenal"-2018.*

<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44008>

Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/60173?page=105>.

Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico*. Noveduc Libros.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=wuBifBz6Pn4C&oi=fnd&pg=PA9&dq=el+juego+ludico&ots=N0yroVR22u&sig=GjoRLSKSBQpO8p2wQERF9s3Pgdw#v=onepage&q=el%20juego%20ludico&f=false>

Ruiz de Velasco Galvez, Á., Abad, J., & GRAÓ, B. (2011). *El juego simbólico. Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 303-304.

[https://scholar.google.es/scholar?start=10&q=libros+de+el+juego&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.es/scholar?start=10&q=libros+de+el+juego&hl=es&as_sdt=0,5)

Ruiz de Velasco Galvez, Á., Abad, J., & GRAÓ, B. (2011). *El juego simbólico. Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 303-304.

[https://books.google.com/books?id=8zgrMuAB\\_3kC&printsec=frontcover&dq=juego+simbolico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi0s6u8pMLsAhWTvZ4KHU0LC4wQ6AEwAHoECAMQAg#v=onepage&q=juego%20simbolico&f=false](https://books.google.com/books?id=8zgrMuAB_3kC&printsec=frontcover&dq=juego+simbolico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi0s6u8pMLsAhWTvZ4KHU0LC4wQ6AEwAHoECAMQAg#v=onepage&q=juego%20simbolico&f=false)

Sailema, Á. Aníbal, Sailema Torres, M., Amores Guevara, P. D. R., Navas Franco, L. E., Víctor Amable, M. Q., & Romero Frómata, E. (2017). *Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down*. Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas, 36(2), 1-11.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03002017000200001&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03002017000200001&script=sci_arttext&tlng=pt)

Sanz, M. J. M. (2015). *Introducción a la investigación de mercados*. Esic editorial.  
<https://books.google.com.pe/books?id=FecE1yz7B5EC&pg=PA79&dq=concepto+de+la+investigacion+cuantitativa&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjarYLwt9XsAhWMwVkkHskhByYQ6AEwAXoECAAQA#v=onepage&q=concepto%20de%20la%20investigacion%20cuantitativa&f=false>

Saldarriaga Olórtiga, J. M., & Vega Flores, I. M. (2019). *Juego infantil y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1709 “Niño Jesús” -Puerto Malabrigo-2019*.

<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38602>

Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Noveduc libros.

<https://books.google.com/books?id=PwpsWIs3R9UC&pg=PA62&dq=juego+de+construccion&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwizt-KoqsLsAhUYrZ4KHVMYDGgQ6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=juego%20de%20construccion&f=false>

Jiménez, C. A. (2003). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. COOP. EDITORIAL MAGISTERIO.

## **ANEXOS**

Anexo 01 Instrumento de recolección de datos.

### LISTA DE COTEJO

#### I.DATOS INFORMATIVOS

NIVEL: Inicial

APELLIDOS Y NOMBRES:

INSTRUCCIONES: Marca con una x según el ítem logrado.

<b>JUEGO LÚDICO</b>	ÍTEMS	SI	NO	
	<b>JUEGOS SIMBÓLICOS</b>			
	1. Juega con títeres.			
	2. Imitan personajes.			
	3. Realiza representaciones.			
	<b>JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN</b>			
	1. Construyen torres con vasos de plástico.			
	2. Armas figuras con cajas de cartón.			
	3. Crea objetos utilizando discos.			
	<b>JUEGO DE ROLES</b>			
	1. Juegan a ser cocineros			
	2. Juegan a ser doctores.			
	3. Juegan a ser policías.			
	4. Juegan a ser profesor.			



## LISTA DE COTEJO

### I.DATOS INFORMATIVOS

NIVEL: Inicial

APELLIDOS Y NOMBRES:

INSTRUCCIONES: Marca con una x según el ítem logrado.

LA MOTRICIDAD GRUESA	ÍTEMS	SI	NO	
	<b>DOMINIO CORPORAL DINÁMICO</b>			
	1. Realiza movimientos corporales			
	2. Salta con los pies juntos.			
	3. Resuelve laberintos			
	4. Tiene dominio al lanzar los aros			
	5. Salta la cuerda			
	<b>DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO</b>			
	1. Mantiene el equilibrio en un pie			
	2. Controla su respiración			
3. Se relaja mediante el canto				
4. Realiza un dibujo simbólico				
5. Domina sus movimientos durante el baile				



**TÍTULO: JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 210 MARÍA ANGÉLICA LEÓN DE NUREÑA CONTUMAZÁ 2020**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				SI	NO	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		
Juego lúdico	Juegos simbólicos	Ayuda a construir la identidad.	1. Juega con títeres.	X		X		X		X		X			
			2. Imitan personajes.	X		X		X		X		X			
			3. Realiza representaciones.	X		X		X		X		X			
	Juegos de construcción	Desarrolla su fantasía y creatividad.	1. Construyen torres con vasos de plástico.	X		X		X		X		X			
			2. Armas figuras con cajas de cartón.	X		X		X		X		X			
			3. Crea objetos utilizando discos.	X		X		X		X		X			
	Juego de roles	Imita de acuerdo con su interés y experiencias.	1. Juegan a ser cocineros	X		X		X		X		X			
			2. Juegan a ser doctores.	X		X		X		X		X			
			3. Juegan a ser policías.	X		X		X		X		X			
			4. Juegan a ser profesor.	X		X		X		X		X			
	motricidad gruesa	Dominio corporal dinámico	Coordinación general	1. Realiza movimientos corporales	X		X		X		X		X		
				Equilibrio dinámico	2. Salta con los pies juntos.	X		X		X		X		X	
3. Resuelve laberintos					X		X		X		X		X		
Coordinación visomotriz			4. Tiene dominio al lanzar los aros												
			5. Salta la cuerda	X		X		X		X		X			
Noción de número		Equilibrio estático	1. Mantiene el equilibrio en un pie	X		X		X		X		X			
			2. Controla su respiración	X		X		X		X		X			
		Respiración	3. Se relaja mediante el canto	X		X		X		X		X			
			4. Realiza un dibujo simbólico	X		X		X		X		X			
		Relajación neuromuscular	5. Domina sus movimientos durante el baile	X		X		X		X		X			

Dra. YESSICA ISABEL ALVA CHÁVEZ

DNI 18226389

Dra. Emma Yessenia Paredes Pastor

DNI 18138912

Mg. Pérez Mena Celina

DNI 16712856

## Anexo 04 Consentimiento informado.



### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS

Estimada participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por la alumna investigadora

Que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. La investigación, denominada:

JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 años EN LA N° 210 MARÍA ANGÉLICA LEÓN DE NUREÑA CONTUMAZÁ 2020.

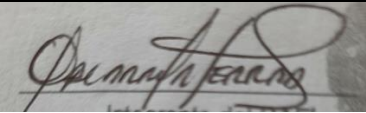
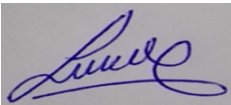
La entrevista durará aproximadamente 60 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.

Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.

Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: [fcrodrigue2016@gmail.com](mailto:fcrodrigue2016@gmail.com) o al número 9 Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	
Firma del participante:	
Firma del investigador:	

Fecha:	
--------	--