



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

**MÉTODO LÚDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
PÚBLICA SAN MARTÍN DE PORRES N° 38030,  
CAPILLAPATA, DISTRITO SAN JUAN BAUTISTA,  
AYACUCHO 2020**

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

**AUTORA**

**ROJAS ROMIN, MARLENY  
ORCID: 0000-0003-2038-5940**

**ASESORA**

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY  
ORCID: 0000-0003-2031-7809**

**AYACUCHO – PERÚ**

**2021**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Rojas Romín, Marleny

ORCID: 0000-0003-2038-5940

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

**ASESORA** Quiñones Negrete,

Magaly ORCID: 0000-0003-

2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodriguez ,Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Garro Ayala ,Maximo Sabino

ORCID: 0000-0002-7986-1713

Carhuanina calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

### 3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Zavaleta Rodriguez ,Andres Teodoro

**PRESIDENTE**

---

Garro Ayala, Maximo Sabino

**MIEMBRO**

---

Carhuanina calahuala, Sofía Susana

**MIEMBRO**

---

Quiñones Negretes, Magaly Margarita

**ASESORA**

#### **4. DEDICATORIA**

A Dios y a mi familia quienes  
fueron el soporte para lograr mi  
propósito profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, filial Ayacucho donde he podido desarrollarme durante mis estudios profesionales, además de poder compartir diversas experiencias formativas que me fortalecieron para emprender diversas capacidades y destrezas.

A mi asesora de tesis, Dra. Magaly Quiñones Negrete por su paciencia inagotable evidenciándose en su trato cordial y tener una hidalguía ante las complicaciones que se dieron durante el desarrollo del presente trabajo.

Al director de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, quien me brindó el acceso para poder trabajar con los niños y niñas de la institución, lo cual coadyuvó grandemente en la consolidación de la presente investigación.

## 5. RESUMEN

La naturaleza de los niños para realizar dibujos parte de la grafomotricidad, sin embargo, la mayoría de niños y niñas de la institución de estudio, no tienen la suficiente estimulación para orientar estas actividades, por ello, se planteó el objetivo general determinar la influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020. Sobre la parte metodológica se consideró el tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño preexperimental. En la población fueron todos los niños y niñas de la institución, considerando la muestra de 10 participantes de 3 años. Sobre la técnica se dio la observación, el instrumento aplicado a través de la guía de observación que se respaldó por la validación de juicio de expertos compuesto por 3 especialistas y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach con el valor 0.815. Sobre el resultado general se obtuvo en el pre test el 70.0% con nivel inicio y post test el 50.0% nivel logro. La prueba de hipótesis fue a través del estadígrafo el Wilcoxon obteniendo el p valor 0.000. En conclusión, existe influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

Palabras clave: grafomotricidad, método lúdico, posición, soporte

## **ABSTRACT**

The nature of children to make drawings is based on graphomotor skills, however, the majority of boys and girls in the institution of study do not have enough stimulation to guide these activities, therefore, the general objective was to determine the influence of the Playful method in graphomotor skills in boys and girls of the San Martín De Porres Public Educational Institution No. 38030, Capillapata, San Juan Bautista district, Ayacucho 2020. On the methodological part, the quantitative type, explanatory level, pre-experimental design were considered. In the population were all the boys and girls of the institution, considering the sample of 10 participants of 3 years. Regarding the technique, observation was given, the instrument applied through the observation guide that was supported by the validation of expert judgment composed of 3 specialists and the reliability through Cronbach's Alpha with the value 0.815. Regarding the general result, 70.0% were obtained in the pre-test with a starting level and a post-test with 50.0% achievement level. For the hypothesis test, the Wilcoxon was used through the statistician, obtaining the p value 0.000. In conclusion, there is influence of the playful method on graphomotor skills in boys and girls of the San Martín De Porres Public Educational Institution N ° 38030, Capillapata, San Juan Bautista district, Ayacucho 2020.

Keywords: graphomotricity, playful method, position, support

## 6. CONTENIDO

2.	EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
3.	HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
4.	DEDICATORIA.....	iv
5.	RESUMEN .....	vi
6.	CONTENIDO .....	viii
7.	ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS .....	ix
I.	INTRODUCCIÓN .....	1
II.	REVISIÓN DE LITERATURA .....	5
2.1.	Antecedentes .....	5
2.2.	Bases teóricas de la investigación.....	11
III.	HIPÓTESIS .....	21
IV.	METODOLOGÍA .....	22
4.1.	Diseño de la investigación .....	22
4.2.	Población y muestra .....	23
4.3.	Definición y operacionalización de las variables e indicadores .....	26
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	27
4.6.	Matriz de consistencia .....	32
4.7.	Principios éticos.....	33



V.	RESULTADOS .....	34
VI.	CONCLUSIONES .....	48
	ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	49
	Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.....	53
	Anexo 02: Validación del instrumento. ....	55
	Anexo 03: Constancia de aplicación de instrumentos. ....	61
	Anexo 04: Consentimiento informado.....	62
	Anexo 05: Sesiones de aprendizaje .....	63

## **7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS**

## **FIGURAS**

Figura 1. Gráfico de columnas de niveles de grafomotricidad en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.	31
Figura 2. Gráfico de columnas de niveles de grafomotricidad del soporte y posición en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.	32
Figura 3. Gráfico de columnas de niveles de grafomotricidad del manejo de instrumentos en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.	34
Figura 4. Gráfico de columnas de niveles de grafomotricidad del manejo de trazo en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.	35
Figura 6. Gráfico de líneas de la intervención del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas, mediante sesiones de aprendizaje.	36

## **TABLAS**

Tabla 1 .....	24
Tabla 2 .....	26
Tabla 3 .....	28
Tabla 4 .....	28
Tabla 5 .....	29
Tabla 6 .....	29
Tabla 7 .....	32
Tabla 8 .....	34
Tabla 9 .....	35
Tabla 10.....	37
Tabla 11.....	38
Tabla 12.....	39
<i>Tabla 13</i> .....	40
<i>Tabla 14</i> .....	41
Tabla 15.....	42
Tabla 16.....	43
Tabla 17.....	44

## I. INTRODUCCIÓN

Se planteó el tema de investigación “El método lúdico y su influencia en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín de Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020”. Giraldo (2017) menciona que en Venezuela: la consigna aprender jugando no es reciente. Hace 37 años la UNESCO publicó un documento en el que se propone al juego como estrategia pedagógica. Jugar “es la razón de ser de la infancia”, pero también ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor al niño y renovar los métodos pedagógicos” (p.15). Sin embargo, aún hoy, su presencia causa algún recelo en el aula. “Aprender es divertirse” afirma la profesora Silvia, como si se tratara de un slogan de campaña que le ha valido premios y reconocimientos por su labor docente y que ha sido clave para que diversos programas lleguen a su institución educativa, donde la profesora aplica este método y le resulta muy satisfactorio, ya que los estudiantes salen contentos y satisfechos por haber entendido las clases a base de juegos y de forma muy dinámica, evitando que los niños puedan aburrirse con las clases o puedan distraerse en cualquier momento.

Andina (2019) describe que en el Perú la ministra de Educación, Flor Pablo, pidió a los padres de familia y docentes priorizar las actividades lúdicas en la formación de los infantes porque “invertir en educación es la mejor alternativa para salir del subdesarrollo”. Fue en el marco de las celebraciones del 88° aniversario de la Educación Inicial en el Perú, que la ministra de Educación encabezó ayer en la institución educativa N°384 “Los Amiguitos” de Carabayllo, donde interactuó con los menores de edad, padres de familia y docentes. Como se sabe, el nuevo Currículo Nacional busca recuperar el juego en la enseñanza inicial y el Ministerio de

Educación propone abrir todos los espacios públicos, como parques y complejos deportivos, para que las familias interactúen a través de actividades lúdicas. Donde se pensó priorizar el método lúdico para la mejor enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Con el avance la ciencia y tecnología las personas van perdiendo cierta actitud de escribir con papel y lápiz, debido a que esta acción es reemplazada por dispositivos tecnológicos, y ello genera cierta desventaja en aspectos como la caligrafía, la deficiencia en la motricidad fina, principalmente de los dedos, a razón de estas situaciones, nace el estudio de la grafomotricidad, con el fin de mantener la actitud de realizar actividades gráficas por medio de los dedos y la mano, lo que también genera otras actividades como el arte de la pintura, el dibujo, entre otros que no deben dejarse de lado como parte de las capacidades del ser humano. Es por ello que se plantea la siguiente interrogante ¿Cómo influye el método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020?

Se planteó el objetivo general: Determinar la influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020, también los objetivos específicos: Identificar la influencia el método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020. Identificar la influencia del método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista,

Ayacucho 2020. Identificar la influencia del método lúdico en el manejo del trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

Se justifica desde la perspectiva teórica por la información que aborda la presente que la coordinación de la Universidad que realice un plan de talleres para implementar materiales que se puedan utilizar en diversas estrategias didácticas, como es el caso de la grafomotricidad y que los estudiantes universitarios puedan utilizarlos en sus prácticas pre profesionales.

En el beneficio práctico o social será favorable para los padres de familia que cuenten en sus hogares con materiales básicos para que sus hijos puedan explorar con su imaginación, tal es el caso de la grafomotricidad.

Beneficiará a la comunidad investigadora que puedan propiciar el uso de la estrategia que se plasmó en la presente investigación, para llevarlo a cabo en otros contextos que puede ser favorable para reafirmar los resultados beneficios que se dieron en esta tesis.

Sobre la parte metodológica se consideró el tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño preexperimental. En la población fueron todos los niños y niñas de la institución, considerando la muestra de 10 participantes de 3 años. Sobre la técnica se dio la observación, el instrumento aplicado a través de la guía de observación que se respaldó por la validación de juicio de expertos compuesto por 3 especialistas y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach con el valor 0.815.

Sobre el resultado general se obtuvo en el pre test el 70.0% con nivel inicio y post test el 50.0% nivel logro. Para la prueba de hipótesis fue a través del estadígrafo el Wilcoxon obteniendo el p valor 0.000.

En conclusión, existe influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

La investigación está organizada del siguiente modo:

Capítulo I: Introducción, donde se plasma de manera resumida el contenido de la investigación.

Capítulo II: En el cual se describe la revisión literaria, desde antecedentes hasta bases teóricas.

Capítulo III: Metodología, donde se señala el tipo, nivel, diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos para la ejecución del trabajo.

Capítulo IV: Resultados, sección en el que se plasma de manera de tablas y gráficos todos los procesos estadísticos en respuesta a los objetivos planteados

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional.

Guaraca, Ochoa y Guapisaca (2016) Evaluación e intervención de la grafomotricidad en niños y niñas del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Octavio Cordero Palacios, Cuenca. Objetivo general: Evaluar e intervenir en la grafomotricidad de los niños y niñas del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Octavio Cordero Palacios” de la ciudad de Cuenca. Se realizó un estudio de tipo cuantitativo, Pre experimental. La población fue de 60 niños y niñas del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Octavio Cordero Palacios” de la ciudad de Cuenca durante el periodo septiembre 2015 – enero 2016. Este estudio se realizó mediante la aplicación de un pre - caps utilizando como instrumento de evaluación el Test de Pascual para conocer el nivel de madurez grafomotriz en los niños y niñas, posteriormente se les aplicó una intervención basada en ejercicios de motricidad gruesa, de independencia segmentaria y de motricidad fina; y finalmente se aplicó un post - caps utilizando nuevamente el Test de Pascual para verificar si la intervención mejoró el nivel de maduración grafomotriz en los niños y niñas. Los resultados obtenidos en el pre - caps nos permitieron conocer la madurez grafomotriz de los niños y niñas; a partir de estos resultados realizamos una intervención, luego de la misma se procedió a aplicar un post - caps. Con los resultados obtenidos realizamos una comparación entre el pre - caps cuya media fue de 15.33 y la media del post - caps que fue de: 11.18; obteniendo



una significancia del 0.000; demostrando así que gracias a nuestra intervención si mejoro la grafomotricidad de los niños y niñas de la institución y también comprobamos nuestra hipótesis. Conclusiones: Pre - rombo 7 niños con perfecto o casi perfecto representado el 11.7%; 28 niños con desproporción de las formas representando el 46.7%; 25 niños con distorsión de lados y ángulos representando el 41.7%. Pre - escalera: 4 niños con perfecto o casi perfecto representando el 6.7%; 33 niños con alteración solamente del grafismo representando el 55%; 23 niños con distorsión de las formas con el 38.3%. Pre - cruz 1 niño con perfecto o casi perfecto representando el 1.7%; 14 niños con diferencia de tamaños y ángulos representan el 23.3%; 40 niños con distorsión representando el 66.7%; 5 niños con gran distorsión representando el 8.3%.

Basantes (2015) Pintura digital como técnica para mejorar la Grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del Liceo La Siembra. Objetivo General: Comprobar la eficacia de la Grafomotricidad a través de la Pintura Digital en niños y niñas de 5 años del Liceo La Siembra. Diseño de corte cualitativo. El tipo de investigación aplicada fue descriptivo. Se utilizó un método, el Analítico-Sintético. Población de todos los niños del Liceo La Siembra. Técnicas: la observación. Instrumento encuesta. El presente estudio arroja resultados positivos a nivel Institucional ya que los docentes han recibido capacitación sobre el tema, los niños de 5 años han desarrollado actividades de grafomotricidad con pintura digital. Este estudio contribuye a mejorar concretamente a un grupo de 7 niños con el planteamiento de estrategias innovadoras necesarias para optimizar y perfeccionar el desarrollo

los aprestamientos de lectoescritura y nociones básicas, fomentando la función principal de mejorar la grafomotricidad. El mismo que tiene un impacto importante en el grupo de docentes ya que han sido capacitados para transferir el conocimiento de manera que lleguen los aprendizajes a las aulas. El aporte que presenta son las nuevas estrategias innovadoras haciendo uso de la pintura digital y desarrollando actividades de grafomotricidad.

### **2.1.2. Nacional.**

Astudillo y Aybar (2015) El método lúdico en el desarrollo de la Grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP “Santa Rosa” De Chosica-2015. Objetivo general: Establecer la relación entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de IEP “Santa Rosa” de Chosica 2015. Tipo de investigación cuantitativa, el nivel de investigación es descriptivo, diseño de investigación no experimental. Para la realización de la presente investigación, se seleccionó a 25 niños de la institución educativa inicial “Santa Rosa”- Chosica, conformantes de las secciones A y B. Para el recojo de los datos se utilizó la lista de cotejo con la cual registramos el nivel de Grafomotricidad utilizando el método lúdico. Siendo como resultante que existe relación significativa entre el método lúdico y la Grafomotricidad en niños de 4 años de la institución educativa inicial “Santa Rosa”- Chosica, confirmándose nuestra hipótesis general y consecuentemente cumpliéndose también nuestro objetivo general de nuestro trabajo de investigación. Concluyendo: Existe relación significativa entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP “santa rosa de chosica-2015. Existe una relación significativa entre el método lúdico a partir

de juegos sensoriales y el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP “Santa Rosa de Chosica-2015. Existe una relación significativa entre el método lúdico a partir de juegos motrices y el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP “Santa Rosa de Chosica-2015.

Pérez y Pérez (2014) Grafomotricidad para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas de 5 años de edad del J.N.E. N° 640 De San Agustín De Cajas – Huancayo. Objetivo principal: Determinar la influencia de la grafomotricidad en el aprendizaje de la escritura en niños y niñas de 5 años de edad del J.N.E N° 640 de San Agustín de Cajas. El tipo de investigación fue experimental con su diseño pre experimental con un solo grupo con el pre y post test. La población estuvo constituida por 20 estudiantes entre niños y niñas de 5 años de edad del Jardín de niños estatal número 640 de San Agustín de Cajas; la muestra fue hallada mediante la técnica no probabilística y estuvo conformada por 20 niños y niñas de 5 años de edad. El instrumento que utilizamos para recopilar datos fue el test de los garabatos, para el procesamiento de datos recurrimos a la estadística descriptiva e Inferencial de Chi cuadrada. Concluyendo: La evaluación del pre test y post test ayudó a conocer el nivel grafomotor en relación a la escritura de los niños y niñas de 5 años de edad. La aplicación del programa de grafomotricidad influye significativamente en el aprendizaje de la escritura. Se comprobó estadísticamente, que el promedio del puntaje del post test es mayor al promedio del puntaje del pre test. La grafomotricidad influye significativamente en el aprendizaje de la escritura en niños y niñas de cinco años de edad del J.N. E. N° 640 de San Agustín de Cajas. La hoja de registro

de la escala de evaluación de la grafomotricidad nos dio a conocer la coordinación dinámica fina en los niños y niñas de cinco años de edad del J.N. E. N° 640 de San Agustín de Cajas en los siguientes indicadores: Sensibilización de las yemas de los dedos de manos, coordinación general de manos y dedos, prensión y presión de la mano, separación digital; disociación de ambas manos, desinhibición de los dedos, Dirección de la escritura, precisión en la escritura en los niños y niñas de cinco años de edad del J.N. E. N° 640 de San Agustín de Cajas.

### **2.1.3. Regional o local.**

Huamán y Núñez (2017) La motricidad fina como estrategia para fortalecer la preescritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 431 “Manuel la Serna”. Ayacucho, 2016. El objetivo de comprobar la influencia de la motricidad fina como estrategia para fortalecer la preescritura en niños de 4 años. Es de tipo experimental, con diseño preexperimental, aplicado a una población de 45 estudiantes, con una muestra de 20 estudiantes de la sección “Inti”. Se utilizó la técnica de la observación, con el instrumento denominado ficha de observación. Como estadígrafo, la prueba de Wilcoxon. Los resultados principales de la investigación resultan que la aplicación de la estrategia de la motricidad fina incide el fortalecimiento de la preescritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial n.º 431, “Manuel la Serna”. Esto debido a que se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0.000$ , que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por esto, se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de fortalecimiento de la preescritura entre

el pretest y postest a un nivel de confianza del 95 % y significancia del 5 %, por lo que se comprueba la hipótesis general. De acuerdo con los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon, se concluye en que la aplicación de la estrategia de motricidad fina incide en el fortalecimiento en la preescritura en su dimensión de movimiento de brazos, muñeca, mano y dedos en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial n.º 431, “Manuel la Serna”. Ayacucho, 2016. Resultado corroborado con lo mostrado, se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0.000$ , que es menor a  $\alpha=0.05$ ; razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de fortalecimiento de la preescritura en su dimensión de movimiento de los brazos, muñeca, mano y dedos entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95 % y significancia de 5 %, por lo que se comprueba la primera hipótesis específica.

Mallqui y Ochoa (2017) Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín De Porres” – Ayacucho, 2016. cuyo objetivo principal fue comprobar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016. La investigación fue de tipo experimental y de diseño pre experimental teniendo como población a 34 niños y niñas de 5 años, muestra de 18 niños y 16 niñas de 5 años. Las técnicas empleadas fueron la observación y el experimento; como instrumentos de recojo de datos la ficha

de observación (pre test y pos test) y el material experimental. Se concluye que las actividades lúdicas deben tenerse en cuenta como estrategia ya que son muy importantes y beneficiosas para los niños y niñas de 5 años del nivel inicial porque permitió el mayor desarrollo de diversas áreas evolutivas en especial el área motriz fina y pudimos comprobar con los resultados obtenidos en la prueba de pos test.

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

### **2.2.1. Método lúdico.**

#### ***2.2.1.1. Definición del método lúdico.***

Pina (2012) plantea que son los juegos de manera general, permite la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos profesionales, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica. Las actividades creativas por el hecho de realizarlas dividiendo la clase en grupos de alumnos, provocan la necesidad de tomar las decisiones en conjunto. El juego lúdico - educativo refuerza la motivación hacia un final satisfactorio: ganar. Y ello genera mayor interés por parte del alumno hacia las asignaturas técnicas y hacia la especialidad, de manera que el nivel de preparación independiente de los estudiantes también aumenta.

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo, logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y

mapas de la organización de su personalidad. El juego promueve la adquisición del concepto de la regla, tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado por el medio del juego este empieza a comprender como funcionan las cosas. El juego simbólico es la aparición o surgimiento de un yo modificable a las necesidades del individuo. Por lo tanto, al fallar la adquisición y utilización de la función simbólica, ya sea por causa de una discapacidad o deficiencia, o bien como consecuencia de la no cobertura en las etapas del juego, esa nulidad de experiencias emocionales producidas en cada una de las etapas lúdicas repercute de manera negativa desfasando su competencia social y académica.

#### ***2.2.1.2. Teoría del método lúdico.***

Zuluaga y Del Pilar (2016) manifiestan que es un conjunto de estrategias que están diseñadas exclusivamente a través del juego, para crear un ambiente de armonía y tranquilidad entre los estudiantes, los cuales se encuentran expuestos e inmersos a un proceso de aprendizaje, donde este método busca que los alumnos o estudiantes tengan un aprendizaje por los encargados, docentes, profesores o maestros con la utilización del juego.

El método lúdico no solo quiere decir jugar por recreación, si no también desarrolla las actividades muy profundas para su mejor enseñanza y aprendizaje, a través del juego. Es por ello que los infantes principalmente los preescolares son sometidos a este tipo de métodos para que su aprendizaje se dé mejor concentración y pueda aprender jugando, el cual hará que el niño dese aprender mas y tenga las ganas y la atención necesaria para seguir impartiendo conocimientos.

### ***2.2.1.3.Importancia del método lúdico.***

Zuluaga y Del Pilar (2016) refieren que este método es importante para el desarrollo psicosocial tanto para el niño como para el joven, ya que a través de este método se pueden desarrollar las diferentes habilidades sociales, el niño entra a un nuevo mundo de conocimientos a conocer distintos contextos de los que proceden los amigos o compañeros de clases, este método puede aumentar y/o desarrollar diferentes capacidades como, la autoestima, el desarrollo de la creatividad, el pensamiento, desarrollar empatía, compañerismo, habilidad de escucha, identidad personal, estimulación de la sociedad, la exploración de las habilidades sensorio motoras, preparando al niño o estudiante para un mundo de trabajo donde se emplean diversas técnicas para su mayor adaptación.

La actitud lúdica se hace presente en comunicar sin ofender, en corregir sin ofensa, en sugerir sin la necesidad de obligar, en aconsejar sin regañar, riendo y vociferando menos, todo esto se puede realizar a través del método lúdico, donde no solo se enseña si no también se mantiene un ambiente sano, equilibrado y divertido por todos los que lo integran.

Es por ello que estas actividades tienen una serie de reglas y normas, las cuales no pueden ser atropelladas, y todo deben tener el conocimiento a cerca de ello, ya que este método servirá para una adecuada relación entre pares y de la misma manera el principal objetivo en la aprehensión de cada uno de ellos, generando un ambiente tranquilo, estable ya adecuado, en el que puedan compartir experiencias, opiniones, ideas, crear alguna actividad, etc.



#### **2.2.1.4. Características del método lúdico.**

Domínguez (2015) describe como características del método lúdico:

- Puede ser libre y espontáneo.
- Es un modo de expresión natural.
- En necesario la participación activa de los estudiantes.
- Combina la postura en juego de diferentes habilidades destrezas y conocimientos.
- Tienen la finalidad de que los niños aprendan y entiendan a cerca de un determinado tema.
- Estimula el razonamiento de los niños, a través de juegos e interacción mediante los compañeros.
- Contribuye el establecimiento de las relaciones entre los elementos.
- Fomenta una comunicación entre los alumnos.
- Puede ser realizado de forma individual o autónoma con la supervisión de un mayor. Pueden ser padres, docentes, etc.

#### **2.2.1.5. Dimensiones del método lúdico.**

##### **2.2.1.5.1. Juegos sensoriales.**

Navajas (2010) manifiesta que en estos juegos se utilizan principalmente los sentidos, estos juegos son interesantes en particular cuando la sensibilidad y la percepción a través de los sentidos están poco estimuladas, ya que nuestros sentidos nos soportan muchas posibilidades y si de desaprovecha las sensaciones y vivencias pues no se podría obtener un provecho por poseerlas, En los estadios más elementales del niño su desarrollo va a estar ligado a los aspectos externos que actúan sobre él de

forma proporcional. En los primeros meses el contacto del niño con el exterior depende exclusivamente de las sensaciones que reciba y éstas pueden ser reconocidas a través de la boca, más adelante por la vista, luego el tacto y la manipulación, así como el oído, y poco a poco irán aumentando su receptividad sensorial tanto en cantidad como en complejidad. Los juegos sensoriales son ejercicios que también contribuyen en el desarrollo de los sentidos del niño o niña ya que se puede trabajar el conocimiento corporal, la orientación y el conocimiento del espacio sin utilizar la vista como elemento primordial, las coordinaciones básicas, el reconocimiento del entorno, la expresión verbal y corporal, así como memoria, inteligencia, atención y creatividad, con el objetivo de integrarse en el grupo y en la sociedad.

#### *2.2.1.5.2. Juegos motrices*

Domínguez (2015) refiere que son actividades muy importantes para el ser humano, ya que contribuye con su desarrollo físico, emocional y social, con estos juegos se desarrollan las habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo, por lo general se requiere de uso mental y físico, en la mayor parte de los casos de ambos, la mayoría de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación, también se aprende a expresar adecuadamente las emociones y a reafirmar la personalidad, de igual manera proporciona diversión, aprendizaje y socialización a las personas que lo practican. En niños es mayormente efectivo ya que ayuda al desarrollo de ciertas capacidades motrices dentro de

ello está el aprender a saltar, correr, hacer diferentes ejercicios dependiendo a la capacidad y la habilidad de la persona. El juego proporciona el contexto ideal para la práctica de las habilidades adquiridas, le permite al niño desarrollar las habilidades sociales, donde también conoce los diferentes desafíos que se le pueden presentar entre otros.

## **2.2.2. Grafomotricidad**

### ***2.2.2.1. Definición de la grafomotricidad***

Camacho (2011) refiere que la grafomotricidad es un término que tiene referencia al movimiento gráfico, pero realizado con la mano, al escribir, proviene de dos palabras “grafo” que significa escritura y “motriz” que refiere al movimiento. El desarrollo grafomotriz de un niño tiene como objetivo fundamental completar y potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades. La grafomotricidad entra dentro del desarrollo fino, aquello que aparece cuando el niño ha desarrollado cierta capacidad de controlar los movimientos, especialmente de manos y brazos, ya que cuando el niño va creciendo va aprendiendo a controlar su cuerpo.

El aprendizaje o adquisición de las habilidades grafomotrices empieza por el trazo libre lo que permite al niño dominar el espacio y adquirir soltura con utensilios básicos, para luego poco a poco ir introduciendo progresivamente pautas y trazos dirigidos. En cuanto al manejo de útiles, primero se desarrollan y perfeccionan los movimientos de la mano, los dedos, y empieza la manipulación de esponjas, tizas, pinceles gruesos, ceras y los últimos son los lápices, más finos.

La grafía es un trazo de un movimiento, si un individuo es capaz de repetir el trazo de manera idéntica es porque lo ha interiorizado, a esto se añade unos ejercicios de control motor, que surge como resultado de varios ajustes preceptivos y motores. El objetivo de la grafomotricidad en niños es que adquiera las habilidades, necesarias para que llegue a expresarse por medio de signos escritos, mediante algunos ejercicios que le permitan al niño dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos. Por consiguiente, el niño controla cada vez más su cuerpo, El control del trazo se transforma en el último escalón del desarrollo grafomotor.

#### ***2.2.2.2. Teoría de la grafomotricidad***

Rodríguez et al. (2017) menciona que “al hablar de grafomotricidad es un término referido al movimiento gráfico realizado con la mano, grafo viene de escritura y motriz viene de movimiento, el desarrollo grafomotriz del niño tiene como objetivo general y fundamental completar y potenciar el desarrollo psicomotor del niño a través de ciertas actividades. La edad motricidad estaría dentro del desarrollo motor fino, esto es aquel que aparece cuando el niño a desarrollado cierta capacidad de poder controlar movimientos, hablamos de las manos y de los movimientos de los brazos, el niño mientras va creciendo va aprendiendo a controlar ciertas partes de su cuerpo y lo importante es siempre ir a su ritmo. El aprendizaje y adquisición de las actividades grafomotrices se empieza por el trazo prácticamente libre que permite al niño dominar su espacio, por ello es muy importante que en casa se pueda tener un lugar donde el niño pueda sentirse libre, quizás colocándole una pizarra, o simplemente unas hojas grandes donde el niño puedan trazar, puedan rayar,

puedan sentirse completamente libre, de esa manera también se evita que estén rayando las paredes de la casa, por ese lado por los padres es tanto incomodo que los niños estén rayando toda la casa, pero tener en cuenta que solo es una etapa que va pasar, es así entonces que pueden colocar papeles, colocar pizarras, etc. donde puedan realizar toda su creatividad”.

### ***2.2.2.3. Dimensiones de la grafomotricidad***

#### ***2.2.2.3.1. Soporte y posición***

Estrada y Dolores (2003) manifiestan que el soporte viene a ser el elemento receptor de la actividad grafomotriz, el grafismo por el niño significa la puesta en marcha de un proceso de desinhibición – inhibición, el soporte que utilice y la posición en que se coloque el niño frente a él son, los componentes para crear este mecanismo. Se pueden tomar por ejemplo el soporte horizontal y la posición tendido prono sobre el suelo, esto permite que el niño haga lo que necesite: por ejemplo, el contacto de todo su cuerpo con el soporte acerca de la habilidad del niño a sus motivaciones más profundas. En la amplitud del soporte, el niño comienza trazando minúsculo es garabatos en un rincón, pero el uso del mismo soporte en sucesivas ocasiones le hace desplazar sus trazos hacia zonas no garabateadas, hasta que descubre la posibilidad de llenar el papel con sus trazos, estados ejemplos pueden lograr una buena desinhibición del cuerpo y la actividad del niño. El soporte vertical; indica que el niño puede estar desinhibido para poder trazar múltiples iconografías; mientras en el soporte horizontal el niño se puede estar preparando para poder sentarse y escribir, ya que ahí muestra la

independencia de la cintura, conseguida por la actividad psicomotora, ya que con el soporte horizontal y la posición sedente sobre la mesa.

#### 2.2.2.3.2. *Manejo de instrumentos*

García (2011) señala que el manejo de instrumentos muestra que el niño a mayor manejo de ellos mayor es la posibilidad de conseguir el uso de los mismos, por ellos existen dos tipos de instrumentos:

##### **A. Los instrumentos naturales.**

Estos instrumentos son aquellos que pertenecen al mismo niño, su especialización para el movimiento grafomotor, una prolongación de la capacidad de instrumentalizar los segmentos corporales, en especial las manos y los dedos, del mismo modo el niño puede conseguir experiencias con la presión de los pies, para la internalización de los elementos diferenciales y lateralizados. Para ello se debe establecer una orden: primero las manos. Luego los dedos y finalmente los pies.

##### **B. Los instrumentos artificiales.**

Estos instrumentos ayudan a conseguir los grafismos propiamente dichos, estos instrumentos, siempre son de gusto para los niños. Entre estos instrumentos se pueden distinguir varias clases que se corresponden a los pasos que hay que seguir en su utilidad: pueden ser instrumentos donde la presión solo puede ser el de palmar (esponjas, algodones, etc.), instrumentos que exijan presión, radio – palmar, luego instrumentos de presión digital, instrumentos de presión predigital del índice – pulgar – medio y finalmente instrumentos que exijan la presión de pinza digital.

#### 2.2.2.3.3. Manejo del trazo.

Estrada (2016) refiere que el manejo de trazos son el resultado de las actividades grafomotoras, donde el niño comienza a poner en funcionamiento no solo elementos sensoriomotores, si no también operaciones perceptivo-motoras los cuales afectan directamente al campo de la percepción visual. Sin embargo, existen tres tipos de trazos:

##### **A. Trazos sincréticos.**

Son trazos que se realizan sin solución de continuidad, estos pueden ser: tensos (como garabatos, angulosos, manchas) y distendidos (como los garabatos ondulantes).

##### **B. Trazos lineales.**

Son trazos como las cadenas gráficas, estos también se pueden diferenciar entre los trazos tensos (así como las líneas con angulaciones) y distendidos (como líneas ondulantes o montes).

##### **C. Trazos iconográficos.**

Son trazos que representan figuras, tenemos dos tipos:

- Figuras abiertas: Son figuras que no se acaban de hacer, los cuales indican que el niño sabe que el objeto existe en el mundo real.
- Figuras cerradas: Donde indican que la persona sabe que el objeto existe en el mundo real, donde ya se está construyendo la primera ley de la física, que viene a ser que todo cuerpo ocupa un lugar en el espacio, donde este viene a ser el principio del pensamiento formal o concreto.

### **2.3. Variables**

Variable independiente: Método lúdico.

Variable dependiente: Grafomotricidad.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis general**

Existe influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

#### **3.2. Hipótesis específicas**

- Existe influencia del método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.
- Existe influencia del método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.
- Existe influencia del método lúdico en el manejo del trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.



## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. Tipo de investigación.**

Fue de tipo cuantitativo, porque según Hernández et al. (2014) quienes nombran el tipo como enfoque cuantitativo porque los datos se obtienen a través de cuestionarios, censos, pruebas estandarizadas, etc. con base en la medición numérica y el análisis estadístico; es decir los resultados se demuestran a través de la ciencia de la estadística.

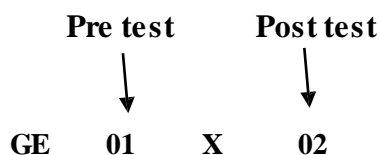
#### **4.1.2. Nivel de investigación.**

La investigación correspondió al nivel explicativo, de acuerdo a Hernández et al. (2014) refieren que el nivel se determina como alcance explicativo porque “Pretende establecer las causas de los sucesos o fenómenos que estudian” (p.95), es decir ¿Por qué sucede el efecto?”.

#### **4.1.3. Diseño de la investigación.**

Se consideró el diseño preexperimental, debido a que el investigador manipula alguna variable para alterar los hechos en su propia naturaleza; es decir, existe intervención por parte del investigador para alterar alguna variable de estudio. Además, refiere que “en los diseños cuasi experimentales, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos” (Hernández et al., 2014, p.151). También, define que la investigación es de diseño longitudinal, porque “recolectan datos en diferentes momentos o periodos para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencias” (p.159)

El diagrama del diseño pre experimental se muestra en el siguiente esquema.



Donde:

**GE:** Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

**01:** Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

**X:** Es la estrategia didáctica de intervención de la Variable Independiente (El método lúdico).

**02:** Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población.

La población, es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2012) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.25).

La población considerada fueron todos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública San Martín de Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020, como se indica:

**Tabla 1**

*Número de niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa.*

EDADES	Varones	Mujeres	TOTAL
3	4	6	10
4	7	5	12
5	8	7	15
TOTA	19	18	37

#### **4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión**

##### *Criterios de inclusión.*

- Niños con 3 años cumplidos.
- Niños matriculados en el año académico 2020.

##### *Criterios de exclusión.*

- Los niños cuyos padres no están de acuerdo con el estudio de investigación y por ende no firmaron el consentimiento informado.

#### **4.2.3. Muestra.**

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa; cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2012): “es un subconjunto de la población”, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

Finalmente, la muestra considerada fueron 10 niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Pública San Martín de Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

EL muestreo utilizado para obtener la muestra se dio a través de la técnica no probabilística por conveniencia, mediante los criterios de inclusión y exclusión donde se manejó sobre el código de ética para la veracidad de la información el asentimiento informado, como principio de la libre participación y la privacidad de los evaluados.

#### **4.2.4. Técnica de muestreo.**

La técnica de muestreo que se ha utilizado es el muestreo no probabilístico por conveniencia mediante criterios de inclusión y exclusión, debido a que se decidió con qué grupo de niños se iba a trabajar (Pérez, 2018).

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

**Tabla 2**

*Matriz de operacionalización de las variables e indicadores.*

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, VALORES Y NIVEL
Variable independiente: El método lúdico	Son los juegos de manera general, permiten la	El método lúdico se		- Visuales	Sesiones de aprendizaje Lista de verificación
	adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos profesionales, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y	compone de juegos sensoriales y motrices, los que se direccionan a través de sesiones de aprendizaje.	Juegos sensoriales	- Auditivos - Táctiles	
Variable dependiente: Grafomotricidad	dinámica. (Pina, 2012)		Juegos motrices	- Movimiento vestibular - Motrices finos - Coordinación corporal	Instrumento: Guía de observación Niveles: - <i>Inicio</i>  - <i>Proceso</i> - <i>Logro</i>
	La grafomotricidad es un término que tiene referencia al	La grafomotricidad se dimensiona del	Soporte y posición	- Soporte horizontal – tendido en el suelo - Soporte vertical – posición de pie	
	movimiento gráfico, pero	soporte y posición,	Manejo de instrumentos	- Soporte horizontal – posición sedente sobre la mesa - Instrumentos naturales - Instrumentos artificiales	
	realizado con la mano, al escribir, proviene de dos	manejo de instrumentos y	Manejo de trazos	- Trazos sincréticos (garabatos lineales y ondulantes) - Trazos lineales - Trazos iconográficos - Conservación del trazo (direccionalidad)	
	palabras “grafo” que significa escritura y “motriz” que se refiere al movimiento. (Camacho, 2011)	manejo de trazo, los que se medirán a través de la guía de observación.	Manejo de trazo		



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

##### **4.4.1. Técnicas de recolección de datos**

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

##### ***Observación.***

Se aplicó la técnica de la observación, de acuerdo a la percepción visual se recoge la información de las acciones de los niños y niñas de acuerdo a parámetros que permitieron medir a través de la psicometría.

##### **4.4.2. Instrumentos de recolección de datos**

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Abanto (2016) refiere que “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

Los instrumentos que fueron utilizados se detallan a continuación:

##### ***4.4.2.1. Lista de verificación.***

Se ha utilizado para la Variable independiente: actividades del método lúdico, para el control de las 10 sesiones de aprendizaje.

##### ***4.4.2.2. Guía de observación.***

Para la Variable dependiente: Grafomotricidad.

Miden las habilidades de los estudiantes en una escala numérica y cualitativa (Escala de calificación del nivel de educación inicial – EBR).

#### 4.4.2.2.1. Estructura.

Construida en tres dimensiones:

- Soporte y posición
- Manejo de instrumentos
- Manejo de trazo

**Tabla 3**

*Tabla de especificaciones para la prueba del desarrollo personal*

Dimensiones	Estructura del cuestionario ítems	Total	Porcentaje
Soporte y posición	1,2,3,4,5,6,7,8	8	26%
Manejo de instrumentos	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	13	42%
Manejo de trazo	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31	10	32%
Total		31	100%

**Tabla 4**

*Niveles y rangos de la dimensión procedimental*

Baremo	Logro	En proceso	En inicio
	15-20	11-14	0-10
	73-93	52-72	31-51

Fuente: Guía de observación.

#### **Legenda para puntajes mediante Baremos:**

Número de ítems = 31

Valores: Inicio (1), En proceso (2), Logro

#### **4.4.2.1. Validez del instrumento.**

Para obtener la validez de la guía de observación que mide el desarrollo personal en los niños de 5 años, se solicitó a 3 docentes licenciados en educación inicial con grado de maestría, para que participen como expertos, se entregó a cada uno de los jueces las preguntas que estaban en la



guía de observación, a fin de que ellos puedan validarlas, para lo cual se asignó el valor que equivale a lo siguiente: Muy bueno, bueno, regular, deficiente. Una vez que los jueces consolidaron las pruebas, se confirmó la calificación correspondiente para la aplicación del instrumento, en consecuencia, se pudo aplicar el instrumento por el respaldo de validez que tuvo.

**Tabla 5**

*Validez del instrumento por los jueces.*

<b>Concordancia de expertos</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
SI	3	100%
NO	0	0.00%
TOTAL	3	100%

**4.4.2.1. Confiabilidad del instrumento.**

**Tabla 6**

*Confiabilidad de variable desarrollo personal.*

**Resumen de procesamiento de casos**

	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido <sup>a</sup>	0	,0
Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

N de elementos
31

De acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,803, lo que significa que el instrumento aplicado a la población de estudio tiene un nivel significativo de fiabilidad en la variable grafomotricidad.

#### **4.5. Plan de análisis**

Con relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

##### **4.5.1. Evaluaciones realizadas en el pretest.**

Se desarrolló durante los meses agosto a octubre del 2020 con la autorización de la directora, profesora de aula y el consentimiento informado aprobado por los padres de familia, quienes permitieron que sus hijos e hijas sean partícipes del proceso investigativo, demostrando que la mayoría de

niños y niñas evidenciaron niveles bajos en los resultados sobre la grafomotricidad.

#### **4.5.2. Experimento**

Se realizaron 10 talleres de aprendizaje con la finalidad de validar si las actividades del método lúdico influyen en la grafomotricidad de los niños. Para lo cual se ha empleado el instrumento: lista de verificación para realizar el seguimiento de las sesiones de aprendizaje. Las sesiones fueron aplicadas 1 vez por semana durante 3 meses aproximadamente. La duración de cada sesión fue de 45 minutos.

#### **4.5.3. Evaluaciones realizadas en el pos test.**

Con el pos test se pudo conocer el progreso que tuvieron en la grafomotricidad, asimismo en las dimensiones soporte y posición, manejo de instrumentos y manejo de trazo.

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla 7**

*Matriz de consistencia.*

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020	¿Cómo influye el método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020?	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <p>Determinar la influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar la influencia del método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.</li> <li>- Analizar la influencia del método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.</li> <li>- Analizar la influencia del método lúdico en el manejo del trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.</li> </ul>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b></p> <p>Existe influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Existe influencia del método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.</li> <li>- Existe influencia del método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.</li> <li>- Existe influencia del método lúdico en el manejo del trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.</li> </ul>	<p><b>Tipo</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preexperimental</li> <li>- Longitudinal</li> </ul> <p><b>Población:</b> Todos los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.</p> <p><b>Muestra:</b> 10 niños y niñas</p> <p><b>Técnicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación</li> <li>- Lista de verificación.</li> <li>- Guía de observación</li> </ul> <p><b>Estadígrafo para la prueba de hipótesis:</b> Wilcoxon</p>

#### **4.7. Principios éticos**

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2019), aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad. Los principios que rigen la actividad investigadora son:

Protección a las personas: A través de las pruebas anónimas.

Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad: Sin dañar algún medio de la naturaleza.

Libre participación y derecho a estar informado: Firmaron el consentimiento informado.

Beneficencia y no maleficencia: Con el fin de aportar en bien de la sociedad.

Justicia: Consideración igualitaria a todos los involucrados en la investigación.

Integridad científica: Respetando las autorías.

En la redacción del presente trabajo de tesis se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) séptima versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Se estableció en la presente investigación como objetivo general determinar la influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020. En tal sentido, para responder a ello, se plasman los siguientes resultados:

5.1.1. Determinar la influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020; a través del Pre test y Post test.

**Tabla 8**

*Niveles de grafomotricidad en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.*

Nivel de Grafomotricidad	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	7	70.0%	3	30.0%
Proceso	2	20.0%	2	20.0%
Logro	1	10.0%	5	50.0%
Total	10	100.0%	10	100.0%

*Fuente. Guía de observación.*

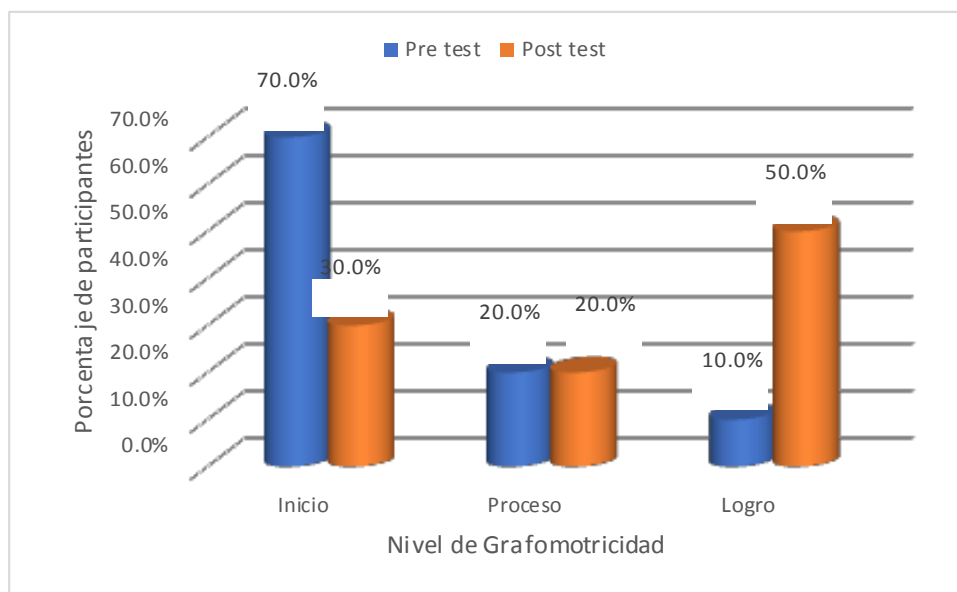


Figura 1. Gráfico de columnas de niveles de grafomotricidad en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.

Fuente: Tabla 8.

Con respecto a la Tabla 8 y el Figura 1, de 10 niños y niñas de 03 años que representan el 100% de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, evaluados sobre la Grafomotricidad, se obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 70.0%, Proceso el 20.0%, Logro el 10.0%, mientras que en el Post test: Inicio el 30.0%, Proceso el 20.0%, Logro el 50.0%. Resultados que demuestran el progreso en grafomotricidad y sus dimensiones del soporte y posición, manejo de instrumentos y manejo de trazo.

5.1.2. Identificar la influencia el método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020; a través del Pre test y Post test.

**Tabla 9**

*Niveles de grafomotricidad del soporte y posición en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.*

Nivel de Soporte y Posición	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	8	80.0%	2	20.0%

Proceso	2	20.0%	1	10.0%
Logro	0	0.0%	7	70.0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100.0%</b>	<b>10</b>	<b>100.0%</b>

Fuente. Guía de observación.

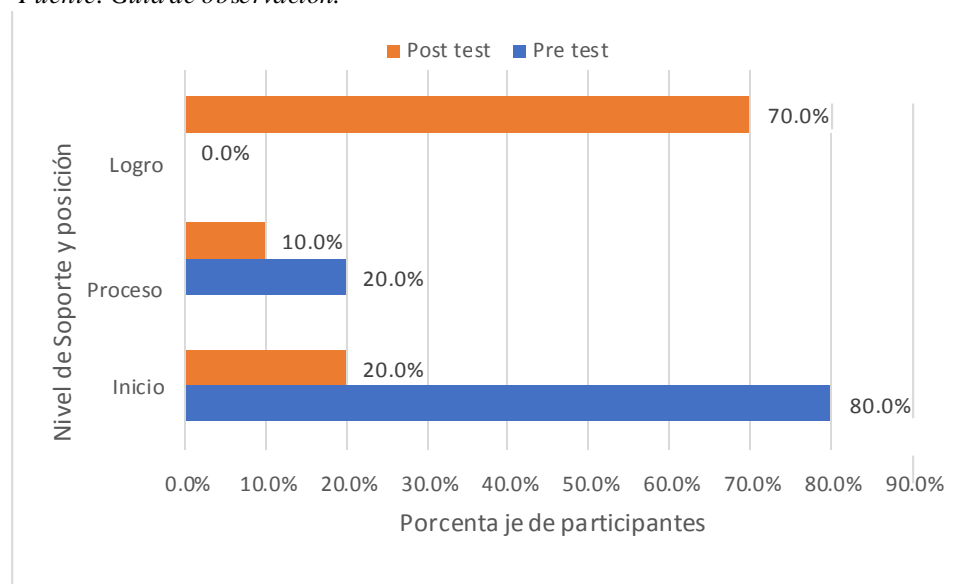


Figura 2. Gráfico de columnas de niveles de grafomotricidad del soporte y posición en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.

Fuente: Tabla 9.

Con respecto a la Tabla 9 y el Figura 2, de 10 niños y niñas de 03 años que representan el 100% de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, evaluados sobre la Grafomotricidad del soporte y posición, se obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 80.0%, Proceso el 20.0%, Logro el 0.0%, mientras que en el Post test: Inicio el 20.0%, Proceso el 10.0%, Logro el 70.0%. Representándose el desarrollo en la grafomotricidad de soporte y posición en el soporte horizontal– tendido en el suelo, vertical – posición de pie y horizontal – posición sedente sobre la mesa.

5.1.3. Identificar la influencia el método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020; a través del Pre test y Post test.

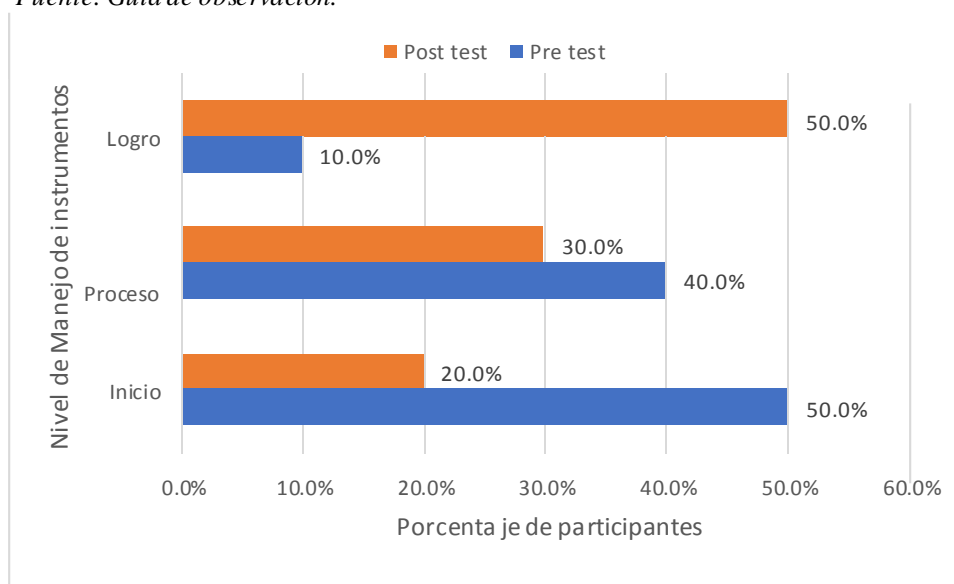


**Tabla 10**

*Niveles de grafomotricidad del manejo de instrumentos en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.*

Nivel de Manejo de instrumentos	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	5	50.0%	2	20.0%
Proceso	4	40.0%	3	30.0%
Logro	1	10.0%	5	50.0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100.0%</b>	<b>10</b>	<b>100.0%</b>

*Fuente. Guía de observación.*



*Figura 3. Gráfico de columnas de niveles de grafomotricidad del manejo de instrumentos en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.*

Fuente: Tabla 10.

Con respecto a la Tabla 10 y el Figura 3, de 10 niños y niñas de 03 años que representan el 100% de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, evaluados sobre la Grafomotricidad del manejo de instrumentos, se obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 50.0%, Proceso el 40.0%, Logro el 10.0%, mientras que en el Post test: Inicio el 20.0%, Proceso el 30.0%, Logro el 50.0%. Apreciando el avance en la grafomotricidad del manejo de instrumentos naturales y artificiales como los lápices y los contruidos con papeles o plastilina.

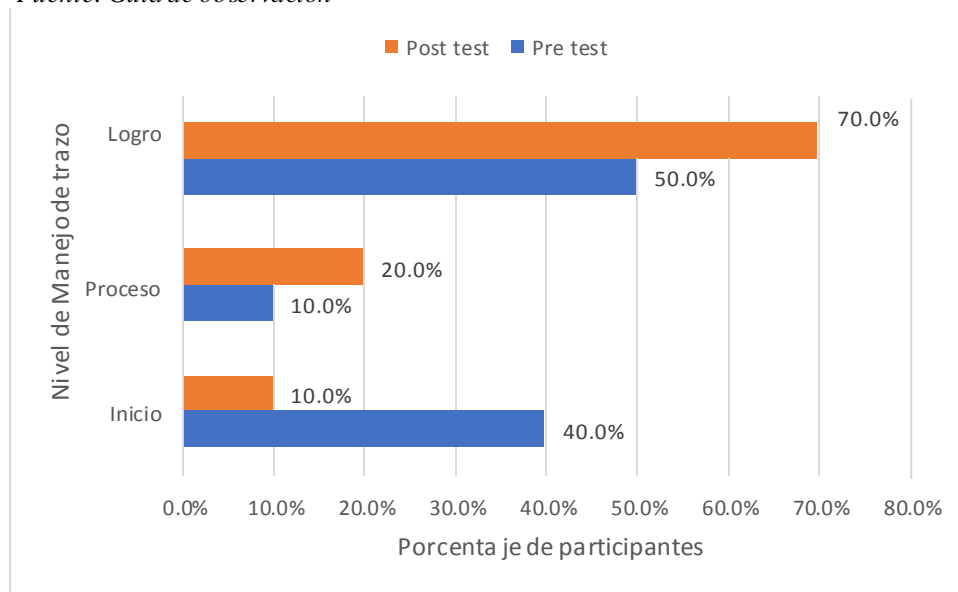
5.1.4. Identificar la influencia el método lúdico en el manejo del trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020; a través del Pre test y Post test.

**Tabla 11**

*Niveles de grafomotricidad del manejo de trazo en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.*

Nivel de Manejo de trazo	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	4	40.0%	1	10.0%
Proceso	1	10.0%	2	20.0%
Logro	5	50.0%	7	70.0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100.0%</b>	<b>10</b>	<b>100.0%</b>

Fuente. Guía de observación



*Figura 4.* Gráfico de columnas de niveles de grafomotricidad del manejo de trazo en niños y niñas de 03 años, mediante el pre test y post test.

Fuente: Tabla 11.

Con respecto a la Tabla 11 y el Figura 4, de 10 niños y niñas de 03 años que representan el 100% de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, evaluados sobre la Grafomotricidad del manejo de trazo, se obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 40.0%, Proceso el 10.0%, Logro el 50.0%, mientras que

en el Post test: Inicio el 10.0%, Proceso el 20.0%, Logro el 70.0% . Afirmando el progreso en la grafomotricidad del manejo de trazo sincréticos (garabatos lineales y ondulantes), lineales, iconográficos y de direccionalidad.

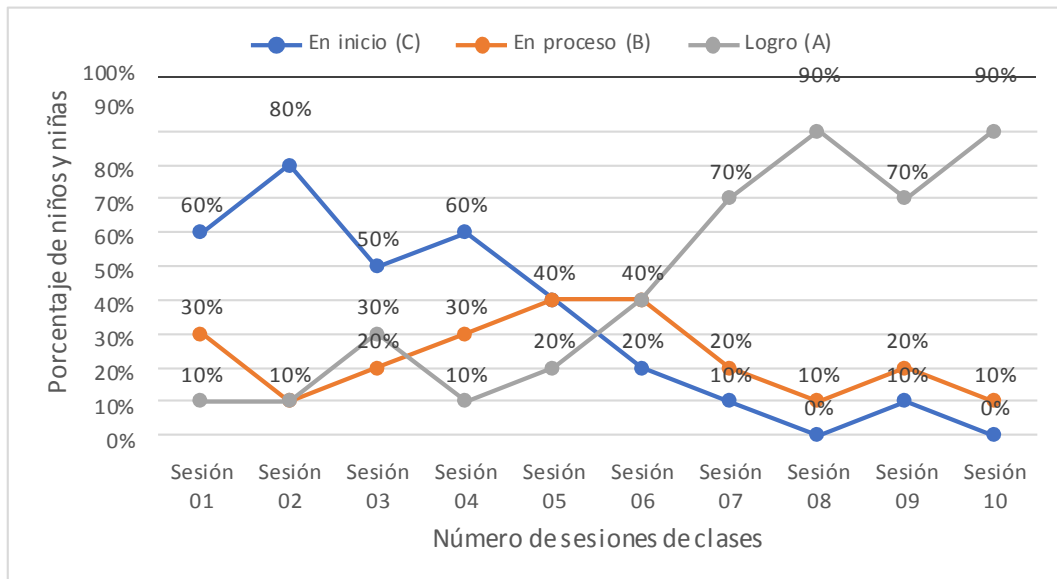
***Analizar la intervención del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.***

**Tabla 12**

*Intervención del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas, mediante sesiones de aprendizaje.*

Niv eles	Sesión	Sesión	sesión	sesión	sesión	sesión	sesión	sesión	sesión	sesión	fi	%	fi	%
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10				
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%				
En inicio (C)	6	60%	8	80%	5	50%	6	60%	4	40%	2	20%	1	10%
En proceso (B)	3	30%	1	10%	2	20%	3	30%	4	40%	4	40%	2	20%
Logro (A)	1	10%	1	10%	3	30%	1	10%	2	20%	4	40%	7	70%
Total	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%

**Fuente.** Guía de observación elaborada por la autora.



**Figura 6.** Gráfico de líneas de la intervención del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas, mediante sesiones de aprendizaje.

**Fuente.** Tabla 12.

En la tabla 12 y figura 6, se realizó a través de 10 sesiones de aprendizaje como intervención para desarrollar la grafomotricidad, en aproximadamente 3 meses, de los cuales se evidencia, un proceso de mejora partiendo de la sesión 1 con el mayor porcentaje en inicio del 60%, mientras que en la sesión 10 hubo progreso con el 90% en logro, concluyendo que la labor de las sesiones trabajadas ha tenido beneficio en el progreso del desarrollo de la grafomotricidad a través de la intervención del método lúdico.

### 5.1.5. Resultados inferenciales

**Tabla 13**

*Prueba de normalidad o paramétrica*

Shapiro-Wilk

Pre test	,509	10	,000
Post test	,640	10	,000

**Fuente.** Guía de observación elaborada por la autora.

### Criterio para determinar Normalidad

P-valor  $\geq \alpha$  = Los datos provienen de una distribución normal.

P-valor  $< \alpha$  = Los datos No provienen de una distribución normal.

**Interpretación:** De acuerdo a la tabla 13, los resultados de la prueba de normalidad, demuestran que la distribución es **no normal - Sig. asintótica(bilateral)** ( $p = 0.05$ ); valoradas a través del test de Shapiro-Wilk, al 95% de nivel de confianza y con un nivel de significancia al 5%. Razón por la que se consideró datos no paramétricos y se utilizó el estadígrafo Wilcoxon para la prueba de hipótesis.

#### 5.1.5.1. Hipótesis general.

Ho: No existe influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

Ha: Existe influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

#### Tabla 14

*Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.*

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Post test - Pre test
Z	-2,121 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,034

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.

**Interpretación:** Según la tabla 14, el valor  $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$  es 0.034 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alterna (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza

del 95%, lo que concluye que existe influencia significativa del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

*5.1.5.2.Hipótesis específica 1.*

Ho: No existe influencia del método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

Ha: Existe influencia del método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

**Tabla 15**

*Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia del método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.*

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Post test - Pre test
Z	-2,235 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,011

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

*Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.*

**Interpretación:** Según la tabla 15, el valor  $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$  es 0.011 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, lo que concluye que existe influencia significativa del método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad

en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

5.1.5.3. *Hipótesis específica 2.*

Ho: No existe influencia del método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

Ha: Existe influencia del método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

**Tabla 16**

*Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia del método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.*

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Post test - Pre test
Z	-3,671 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.

**Interpretación:** Según la tabla 16, el valor  $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$  es 0.001 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha), con un grado de significancia del 5% y un

nivel de confianza del 95%, lo que concluye que existe influencia significativa del método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

*5.1.5.4.Hipótesis específica 3.*

Ho: No existe influencia del método lúdico en el manejo de trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

Ha: Existe influencia del método lúdico en el manejo de trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

**Tabla 17**

*Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia del método lúdico en el manejo de trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.*

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Post test - Pre test
Z	-3,522 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.



*Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.*

**Interpretación:** Según la tabla 17, el valor  $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$  es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula ( $H_0$ ) y se acepta la Hipótesis Alternativa ( $H_a$ ), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, lo que concluye que existe influencia significativa del método lúdico en el manejo de trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020.

## 5.2. Análisis de resultados

Mediante el objetivo específico 1, identificar la influencia del método lúdico en el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020, se obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 80.0%, Proceso el 20.0%, Logro el 0.0%, mientras que en el Post test: Inicio el 20.0%, Proceso el 10.0%, Logro el 70.0%. Resultado contrastado con Guaraca, Ochoa y Guapisaca (2016) demostrando así que gracias a la intervención sí mejoró la grafomotricidad de los niños y niñas de la institución y también comprobamos la hipótesis se concluyó que realizan mejores dibujos de formas lineales. Demostrándose el desarrollo en la grafomotricidad de soporte y posición en el soporte horizontal – tendido en el suelo, vertical – posición de pie y horizontal – posición sedente sobre la mesa. Lo cual se respalda con Estrada y Dolores (2003) manifiestan que el soporte viene a ser el elemento receptor de la actividad grafomotriz, el grafismo por el niño significa la puesta en marcha de un proceso de desinhibición – inhibición, el soporte que utilice y la posición

en que se coloque el niño frente a él son, los componentes para crear este mecanismo.

Mediante el objetivo específico 2, identificar la influencia el método lúdico en el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020, se obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 50.0%, Proceso el 40.0%, Logro el 10.0%, mientras que en el Post test: Inicio el 20.0%, Proceso el 30.0%, Logro el 50.0%. Lo que se compara con Astudillo y Aybar (2015) quien concluye que existe relación significativa entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP “santa rosa de chosica-2015. Apreciando el avance en la grafomotricidad del manejo de instrumentos naturales y artificiales como los lápices y los contruados con papeles o plastilina. Fundamentado con García (2011) quien refiere que la especialización para el movimiento grafomotor, una prolongación de la capacidad de instrumentalizar los segmentos corporales, en especial las manos y los dedos, del mismo modo el niño puede conseguir experiencias con la presión de los pies, para la internalización de los elementos diferenciales y lateralizados.

Mediante el objetivo específico 3, identificar la influencia el método lúdico en el manejo del trazo de la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020; se obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 40.0%, Proceso el 10.0%, Logro el 50.0%,

mientras que en el Post test: Inicio el 10.0%, Proceso el 20.0%, Logro el 70.0%. Respuesta contrastada con Pérez y Pérez (2014) quien concluye que la evaluación del pre test y post test ayudó a conocer el nivel grafomotor en relación a la escritura de los niños y niñas de 5 años de edad. Afirmando el progreso en la grafomotricidad del manejo de trazo sincréticos (garabatos lineales y ondulantes), lineales, iconográficos y de direccionalidad. En tal sentido, Estrada (2016) plantea que el manejo de trazos son el resultado de las actividades grafomotoras, donde el niño comienza a poner en funcionamiento no solo elementos sensoriomotores, si no también operaciones perceptivo-motoras los cuales afectan directamente al campo de la percepción visual.

Mediante el objetivo general, Determinar la influencia del método lúdico en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín De Porres N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020, se obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 70.0%, Proceso el 20.0%, Logro el 10.0%, mientras que en el Post test: Inicio el 30.0%, Proceso el 20.0%, Logro el 50.0%. Resultado contrastado con Huamán y Núñez (2017) quien afirma que existen diferencias significativas en el nivel de fortalecimiento de la preescritura en su dimensión de movimiento de los brazos, muñeca, mano y dedos. Asimismo, Mallqui y Ochoa (2017) concluyen que las actividades lúdicas deben tenerse en cuenta como estrategia ya que son muy importantes y beneficiosas para los niños y niñas de 5 años del nivel inicial porque permitió el mayor desarrollo de diversas áreas evolutivas en especial el área motriz fina y pudimos comprobar con los resultados obtenidos en la prueba de pos test. Resultados que

demuestran el progreso en grafomotricidad y sus dimensiones del soporte y posición, manejo de instrumentos y manejo de trazo. En consecuencia, Camacho (2011) refiere que la grafomotricidad entra dentro del desarrollo fino, aquello que aparece cuando el niño ha desarrollado cierta capacidad de controlar los movimientos, especialmente de manos y brazos, ya que cuando el niño va creciendo va aprendiendo a controlar su cuerpo.

## VI. CONCLUSIONES

- Sobre el objetivo general, la aplicación del método lúdico mejoró en el desarrollo de la grafomotricidad en niños y niñas, demostrando el progreso en grafomotricidad y sus dimensiones del soporte y posición, manejo de instrumentos y manejo de trazo.
- Sobre el objetivo específico 1, la intervención del método lúdico desarrolló el soporte y posición de la grafomotricidad en niños y niñas, representándose el desarrollo en la grafomotricidad de soporte y posición en el soporte horizontal-tendido en el suelo, vertical - posición de pie y horizontal - posición sedente sobre la mesa.
- Sobre el objetivo específico 2, la aplicación del método lúdico permitió mejorar el manejo de instrumentos de la grafomotricidad en niños y niñas, apreciando el avance en la grafomotricidad del manejo de instrumentos naturales y artificiales como los lápices y los contruidos con papeles o plastilina.
- Sobre el objetivo específico 3, la intervención del método lúdico desarrolló para mejorar en el manejo del trazo de la grafomotricidad en niños y niñas, afirmando

el progreso en la grafomotricidad del manejo de trazo sincréticos (garabatos lineales y ondulantes), lineales, iconográficos y de direccionalidad.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

### **Recomendaciones**

- A la coordinadora de la Universidad que realice un plan de talleres para implementar materiales que se puedan utilizar en diversas estrategias didácticas, como es el caso de la grafomotricidad y que los estudiantes universitarios puedan utilizarlos en sus prácticas pre profesionales.
- A los padres de familia que cuenten en sus hogares con materiales básicos para que sus hijos puedan explorar con su imaginación, tal es el caso de la grafomotricidad.
- A la comunidad investigadora que puedan propiciar el uso de la estrategia que se plasmó en la presente investigación, para llevarlo a cabo en otros contextos que puede ser favorable para reafirmar los resultados beneficios que se dieron en esta tesis.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andina. (25 de mayo de 2019). *Minedu promueve actividades lúdicas para mejorar la enseñanza de la primera infancia*. Andina.

Astudillo, G. y Aybar, Y. (2015). *El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP "Santa Rosa" De Chosica - 2015*. Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle . Lima, Perú.

Basantes, I. (2015). *Pintura digital como técnica para mejorar la Grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del Liceo la Siembra*. Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito, Ecuador.

Fabbri, M. (2020). *Las técnicas de investigación: la observación*. Recuperado de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56049637/Las\\_tecnicas\\_de\\_investigacion.\\_Por\\_Prof.\\_Maria\\_Soledad\\_Fabbri\\_.pdf?1520987226=yresponse-content](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56049637/Las_tecnicas_de_investigacion._Por_Prof._Maria_Soledad_Fabbri_.pdf?1520987226=yresponse-content)

Camacho, C. (2011). *La Grafomotricidad En La Educación Infantil*. revista digital para profesionales de la enseñanza.

- Cortés, M. y Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen
- Domínguez, L. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Chihuahua: ICESA, Vol. 27.
- Estrada, R. (2016). *La grafomotricidad. España: ministerio de educación y ciencia*.
- Estrada, R., y Dolores, M. (2003). *Educación De La Grafomotricidad*. Málaga: Aljibe.
- García, L. (2011). *La grafomotricidad en la educación infantil*. revista digital para profesionales de la enseñanza.
- Giraldo, A. (11 de julio de 2017). *Maestros sin miedo a jugar*. El Tiempo.
- Guaraca, Y., Ochoa, J., y Guapisaca, N. (2016). *Evaluación e intervención de la grafomotricidad en niños y niñas del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Octavio Cordero Palacios, Cuenca*. Universidad De Cuenca. Cuenca, Ecuador.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Huamán, I. y Núñez, A. (2017). *La motricidad fina como estrategia para fortalecer la preescritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 431 "Manuel la Serna"*. Ayacucho, 2016. Universidad Nacional De San Cristóbal De Huamanga. Ayacucho, Perú
- Mallqui, C. y Ochoa, M. (2017). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la*

- I.E.I N° 38030 “San Martín De Porres” – Ayacucho, 2016. Universidad Nacional De San Cristóbal De Huamanga. Ayacucho, Perú.
- Navajas, J. (2010). *El juego como recurso didáctico: los juegos sensoriales*. Revista arista digital.
- Pérez, J. y Pérez, W. (2014). *Grafomotricidad para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas de 5 años de edad del J.N.E. N° 640 De San Agustín De Cajas – Huancayo*. Universidad Nacional Del Centro Del Perú. Huancayo, Perú.
- Pina, O. (2012). *El juego Lúdico-Didáctico como metodología docente*. Navarra.
- Rojas, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés, S. A. de C.V.
- Rodríguez, T., Gómez, I., Prieto, A., & Gil, P. (2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de Investigación En Logopedia*, 7(1), 89–106.
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la Investigación científica*. México: Limusa Noriega Editores.
- Ríos, C. (2012). *Estadística y diseño de experimentos*. Lima, Perú: Editorial universitaria de la Universidad Nacional de Ingeniería.
- Rojas, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés, S. A. de C.V.
- ULADECH (2019). *Código de ética para la investigación (versión 002)*. Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética en Investigación.



Zuluaga, C., & Del Pilar, M. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario \*. *Entramado*, 12(1), 1–14.

## ANEXO

**Anexo 01:** Instrumento de recolección de datos.

### GUÍA DE OBSERVACIÓN PRE TEST – POST TEST GRAFOMOTRICIDAD

N°	ITEMS	Inicio	Proceso	Logro
	<b>DIMENSIÓN: Soporte y posición</b>			
1.	Muestra libertad al realizar trazos tendido en el suelo			
2.	Desplaza sus trazos con facilidad hacia la zona no garabateadas			
3.	Realiza trazos de pie			
4.	Realiza trazos respetando los límites			
5.	Muestra independencia en el movimiento de la cintura al realizar sus trazos			
6.	Muestra tonicidad en el manejo del trazo			
7.	Muestra independencia de la muñeca al realizar sus trazos			
8.	Muestra una posición correcta de los dedos			
	<b>DIMENSIÓN: Manejo de instrumentos</b>			
9.	Muestra dominio al arrugar papel			
10.	Rasga papel sin dificultad			
11.	Muestra dominio al embolillar papel			

12.	Usa los dedos correctamente al realizar la técnica de dactilopintura			
13.	Muestra dominio al pegar papeles en su dibujo			
14.	Usa la crayola en posición correcta al realizar sus trabajos			
15.	Utiliza correctamente el punzón			
16.	Coge correctamente la tijera			
17.	Coge correctamente el pincel			
18.	Utiliza adecuadamente la esponja al realizar técnicas de pintura			
19.	Amasa plastilina adecuadamente			
20.	Utiliza adecuadamente los sellos			
21.	Usa el lápiz en posición correcta al realizar sus trazos.			
	<b>DIMENSIÓN: Manejo de trazo</b>			
22.	Traza garabatos ondulantes			
23.	Traza garabatos angulosos			
24.	Traza líneas con angulaciones			
25.	Traza líneas ondulantes			
26.	Traza figuras abiertas			
27.	Traza figuras cerradas			
28.	Manejo de la direccionalidad del trazo			
29.	Conservación del sentido del trazo continuo			
30.	Conservación del sentido del trazo discontinuo			
31.	Manejo del cambio de sentido en el trazo			

**Anexo 02:** Validación del instrumento.

**FICHAS DE VALIDACIÓN**

**INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES**

1.1. Título de la investigación: MÉTODO LÚDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA SAN MARTÍN DE PORRES N° 38030, AYACUCHO 2019.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: \_\_\_\_\_

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																		X		
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		X		
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																			X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																			X	
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																		X		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		X		
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			X	

**PROMEDIO DE VALORACIÓN**

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	FAYRUZ GOMEZ CARDENAS	DNI	45871471
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACION		
Especialidad	EDUCACION INICIAL		
Grado académico	MAESTRA		
Mención	EDUCACION DE LA CREATIVIDAD		

Lugar y fecha : 29 de marzo de 2020

  
**FAYRUZ GÓMEZ CARDENAS**  
 MAESTRA EN EDUCACIÓN  
 DE LA CREATIVIDAD

Firma del evaluador

**VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS**

TITULO DE LA TESIS: METODO LUDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NINOS Y NINAS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA SAN MARTIN DE PORRES N° 38030, AYACUCHO 2019.												
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicados		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
GRAFOMOTRICIDAD	Soporte y posición	Soporte horizontal – prono en el suelo	Muestra libertad al realizar trazos tendido en el suelo	X		X		X		X		
			Desplaza sus trazos con facilidad hacia la zona no garabateadas	X		X		X		X		
		Soporte vertical – posición de pie	Realiza trazos de pie	X		X		X		X		
			Realiza trazos respetando los límites	X		X		X		X		
		Soporte horizontal – posición sedente sobre la mesa	Muestra independencia en el movimiento de la cintura al realizar sus trazos	X		X		X		X		
			Muestra tonicidad en el manejo del trazo	X		X		X		X		
			Muestra independencia de la muñeca al realizar sus trazos	X		X		X		X		
			Muestra una posición correcta de los dedos	X		X		X		X		
		Manejo de instrumentos	Instrumentos naturales	Muestra dominio al arrugar papel	X		X		X		X	
	Rasga papel sin dificultad			X		X		X		X		
	Muestra dominio al embolillar papel			X		X		X		X		
	Usa los dedos correctamente al realizar la técnica de dactilopintura			X		X		X		X		
	Muestra dominio al pegar papeles en su dibujo			X		X		X		X		
	Instrumentos artificiales		Usa la crayola en posición correcta al realizar sus trabajos	X		X		X		X		
			Utiliza correctamente el punzón	X		X		X		X		
			Coge correctamente la tijera	X		X		X		X		
			Coge correctamente el pincel	X		X		X		X		
			Utiliza adecuadamente la esponja al realizar técnicas de pintura	X		X		X		X		
			Amasa plastilina adecuadamente	X		X		X		X		
			Utiliza adecuadamente los sellos	X		X		X		X		
			Usa el lápiz en posición correcta al realizar sus trazos.	X		X		X		X		
			Manejo	Trazos sincréticos (garabatos lineales)	Traza garabatos ondulantes	X		X		X		X
	Traza garabatos angulosos	X				X		X		X		

de trazo	y ondulantes)										
	Trazos lineales	Traza líneas con angulaciones	X		X		X		X		
		Traza líneas ondulantes	X		X		X		X		
	Trazos iconográficos	Traza figuras abiertas	X		X		X		X		
		Traza figuras cerradas	X		X		X		X		
	Conservación del trazo (direccionalidad)	Manejo de la direccionalidad del trazo	X		X		X		X		
		Conservación del sentido del trazo continuo	X		X		X		X		
		Conservación del sentido del trazo discontinuo	X		X		X		X		
		Manejo del cambio de sentido en el trazo	X		X		X		X		

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA GRAFOMOTRICIDAD  
 OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE LA GRAFOMOTRICIDAD  
 DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS  
 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : GÓMEZ CÁRDENAS, FAYRUZ  
 GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAESTRA EN EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD

VALORACIÓN :	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
--------------	----------	------	-------	------	----------

  
 FAYRUZ GÓMEZ CÁRDENAS  
 MAESTRA EN EDUCACIÓN  
 DE LA CREATIVIDAD

Firma del evaluador

## FICHAS DE VALIDACIÓN

### INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

#### DATOS GENERALES

1.3. Título de la investigación: MÉTODO LÚDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA SAN MARTÍN DE PORRES N° 38030, AYACUCHO 2019.

1.4. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: \_\_\_\_\_

#### ASPECTOS DE VALIDACIÓN


Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																		X		
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		X		
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																			X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																			X	
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																		X		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		X		
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			X	

#### PROMEDIO DE VALORACIÓN

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	SARITA ALEJANDRINA GUIMARAY CHIHUAN	DNI	45871471
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN		
Especialidad	EDUCACIÓN SECUNDARIA		
Grado académico	MAESTRA		
Mención	ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN		

Lugar y fecha: 29 de marzo de 2020

  
 Sarita A. Guimaray Chihuan  
 Maestra en Administración  
 de la Educación  
 Firma del evaluador

**VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS**

TITULO DE LA TESIS: METODO LUDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NINOS Y NINAS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA SAN MARTIN DE PORRES N° 38030, AYACUCHO 2019.												
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicados		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
GRAFOMOTRICIDAD	Soporte y posición	Soporte horizontal – prono en el suelo	Muestra libertad al realizar trazos tendido en el suelo	X		X		X		X		
			Desplaza sus trazos con facilidad hacia la zona no garabateadas	X		X		X		X		
		Soporte vertical – posición de pie	Realiza trazos de pie	X		X		X		X		
			Realiza trazos respetando los límites	X		X		X		X		
		Soporte horizontal – posición sedente sobre la mesa	Muestra independencia en el movimiento de la cintura al realizar sus trazos	X		X		X		X		
			Muestra tonicidad en el manejo del trazo	X		X		X		X		
			Muestra independencia de la muñeca al realizar sus trazos	X		X		X		X		
			Muestra una posición correcta de los dedos	X		X		X		X		
		Manejo de instrumentos	Instrumentos naturales	Muestra dominio al arrugar papel	X		X		X		X	
	Rasga papel sin dificultad			X		X		X		X		
	Muestra dominio al embolillar papel			X		X		X		X		
	Usa los dedos correctamente al realizar la técnica de dactilopintura			X		X		X		X		
	Muestra dominio al pegar papeles en su dibujo			X		X		X		X		
	Instrumentos artificiales		Usa la crayola en posición correcta al realizar sus trabajos	X		X		X		X		
			Utiliza correctamente el punzón	X		X		X		X		
			Coge correctamente la tijera	X		X		X		X		
			Coge correctamente el pincel	X		X		X		X		
			Utiliza adecuadamente la esponja al realizar técnicas de pintura	X		X		X		X		
			Amasa plastilina adecuadamente	X		X		X		X		
			Utiliza adecuadamente los sellos	X		X		X		X		
			Usa el lápiz en posición correcta al realizar sus trazos.	X		X		X		X		
			Manejo	Trazos sincréticos (garabatos lineales)	Traza garabatos ondulantes	X		X		X		X
	Traza garabatos angulosos	X				X		X		X		

de trazo	y ondulantes)										
	Trazos lineales	Traza líneas con angulaciones	X		X		X		X		
		Traza líneas ondulantes	X		X		X		X		
	Trazos iconográficos	Traza figuras abiertas	X		X		X		X		
		Traza figuras cerradas	X		X		X		X		
	Conservación del trazo (direccionalidad)	Manejo de la direccionalidad del trazo	X		X		X		X		
		Conservación del sentido del trazo continuo	X		X		X		X		
		Conservación del sentido del trazo discontinuo	X		X		X		X		
		Manejo del cambio de sentido en el trazo	X		X		X		X		

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA GRAFOMOTRICIDAD

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE LA GRAFOMOTRICIDAD

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : GUIMARAY CHIHUÁN, SARITA ALEJANDRINA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

VALORACIÓN : 

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------

  
 Sarita A. Guimaray Chihuán  
 Maestra en Administración  
 de la Educación


Firma del evaluador



**Anexo 03:** Constancia de aplicación de instrumentos.



**Anexo 04: Consentimiento informado.**

  
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**Consentimiento informado:**

**Título de la investigación:** LÚDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA SAN MARTÍN DE PORRES N° 38030, CAPILLAPATA, DISTRITO SAN JUAN BAUTISTA, AYACUCHO 2020

**Investigadora(a):** ROJAS ROMIN, Marleny

**Propósito de la investigación:**

Estamos invitando a sus hijos (a) a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es: **COMPROBAR LÚDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA SAN MARTÍN DE PORRES N° 38030, CAPILLAPATA, DISTRITO SAN JUAN BAUTISTA, AYACUCHO 2020**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

**CONFIDENCIALIDAD:** nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.


**Derecho del participantes:** Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 948573952

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo: [rojasrominmarleny@gmail.com](mailto:rojasrominmarleny@gmail.com)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Yo padre, madres de familia y/o apoderado doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicados en el país o el exterior, manteniendo anonimato de mi menor hijo.


**Anexo 05:** Sesiones de aprendizaje**I. DATOS INFORMATIVOS :**

- 1.1.- I.E : San Martín de Porres N° 38030/ Mx P.
- 1.2.- SECCIÓN : Hormiguitas
- 1.3.- GRADO/ EDAD : 03 años
- 1.4.- TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
- 1.5.- PROFESORA : Rojas Romin Marleny.
- 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN : “Nos divertimos con el dado”

**ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juegos según sus intereses.</p>	<p>los niñas y niñas realizan diferentes trazos libres de manera autónoma.</p>	<p>Guía de observación</p>

**II. SECUENCIA METODOLÓGICA**

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
	<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inicia con una asamblea, para ello la maestra invita a los niños que se sientan en forma de media luna .</li> <li>• Plantean los acuerdos de convivencia en consenso que mantendremos en el transcurso de las actividades del taller:</li> <li>• Luego cantamos una canción <b>“las olas del mar”</b> “haciendo movimientos con nuestras brazos</li> <li>• La maestra les muestra un dado con diferentes trazos en cada lado</li> </ul>



## TALLER: 02

### III. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E. : San Martin de Porres N° 38030/ Mx P.  
1.2.-SECCIÓN : Hormiguita  
1.3.-GRADO/ EDAD : 03años  
1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos  
1.5.-PROFESORA : Rojas Romin,Marleny.  
1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN : “Nos divertimos dibujando la mascota de la casa”

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo</li><li>• Se expresa corporalmente</li></ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juegos según sus intereses	Los niñas y niñas realizan diferentes trazos de manera autónoma .	Guia de observacion

### IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La maestra pide que los niños y niñas se ubique en media luna.</li><li>• Recordamos los acuerdos de la convivencia en consenso.</li><li>• Salimos al patio de manera ordenada.</li><li>• Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Qué juego jugaremos? ¿Qué realizaremos en el patio? ¿Para que será estos materiales?</li></ul>
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del material</b>	La maestra les explica de que se trata el juego que se realizara en el patio los ,niños y niñas manipulan ,exploran libremente deduciendo diversas maneras de utilizarlo.

	<b>Ejecución</b>	<p>El niño o niña tiene que correr por el patio pasando diferentes obstáculos hasta llegar a la meta, una vez llegada coje el plumón de su color preferido y dibuja la mascota de su casa en el papelote que está pegada en la pared.</p> <p>Una vez terminado el juego ,la maestra muestra los dibujos o trazos realizados por los niños y niñas donde ellos reconocen y salen a explicar su dibujo .</p>
<b>Cierre</b>	<b>Expresividad</b>	<p>Los niños guardan los materiales</p> <p>Dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto.</p>

## **TALLER: 03**

### **V. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1.- I.E. : San Martín de Porres N° 38030/ Mx P.

1.2.- SECCIÓN : Hormigueta

1.3.- GRADO/ EDAD : 03 años

1.4.- TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

1.5.- PROFESORA : Rojas Romín Marleny..

1.6.- PROPOSITO DIDACTICO: "Trabajamos con nuestros deditos"

### **ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juegos según sus intereses	. los niñas y niñas realizan diferentes trazos de manera autónoma.	Guía de observación

### **VI. SECUENCIA METODOLÓGICA**

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea o Inicio</b>	La maestra saluda de manera cordial y respetuosa, a los niños y niñas. Realizan las actividades permanentes oración de la mañana, ¿Qué día es hoy? registran su asistencia, observan cómo está el clima. Mencionan los acuerdos de convivencia en consenso.

		<p>Cantamos una canción "mis manitos"</p> <div data-bbox="652 280 1417 743" data-label="Image"> <p> <b>LAS MANOS</b>          YO TENGO UNA MANO          LA HAGO BAILAR          LA CIERRO, LA ABRO          LA PONGO EN SU LUGAR          YO TENGO OTRA MANO          LA HAGO BAILAR          LA CIERRO, LA ABRO          LA PONGO EN SU LUGAR          YA NO TENGO MANOS          NO SÉ DÓNDE ESTÁN          ¿DÓNDE ESTÁN LAS MANOS?          ¡AQUÍ!       </p> </div> <p>Los niños y las niñas observan la llegada de una caja sorpresa la maestra hace un recorrido para crear expectativa y adivinar el contenido de la caja, La maestra invita a una de los alumnos a sacar el contenido de la caja sorpresa</p> <p>Realiza las siguientes interrogantes:        ¿Para que servirá estos materiales?        ¿Qué realizaremos?        ¿Qué haremos con esas temperas?</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Exploración de Imaterial</b></p>	<p>Los niños y niñas manipulan los materiales de manera libre los niños y niñas dialogando sobre los materiales observados.</p>
	<p><b>Ejecución</b></p>	<p>-La maestra reparte palitos de chupetes de colores a los niños y niñas ,cada niña y niño elige el color de su preferido ,por ende la maestra forma grupos por colores de palitos que eligieron los niños y niñas</p> <p>-Despues de formar los grupos la maestra reparte las temperas de colores a cada grupo, para ello ya tiene un papelote con una imagen de un pez grande donde los niños y niñas tiene que realizar diferentes trazos con sus deditos y con los colores que les gusta.</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Expresividad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes hacen un recuento de lo aprendido indicando lo que más les gusto, lo que les gusto. .Para lograr el aprendizaje de los niños planteamos algunas preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿paraqué les servirá lo aprendido?¿podríamos hacerlo en diferentes dibujos?.</li> </ul>



## TALLER : 04

### DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1.- I.E. : San Martin de Porres N° 38030/ Mx P.
- 1.2.-SECCI ÓN : Hormi guita
- 1.3.-GRADO/ EDAD : 03 años
- 1.4.-TEMPORALI ZACIÓN : 45 minutos
- 1.5.-PROFESORA : Rojas Romin Marleny.
- 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓ : “Nos divertimos realizando trazos en el suelo”

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juegos según sus intereses	los niñas y niñas realizan diferentes trazos de manera autónoma	Guía de observación

### SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea Inicio</b>	-La maestra pide que los niños y niñas se ubique en media luna. -Plantean los acuerdos de convivencia en , -La maestra motiva con una canción “tizas ,tizas vienen tizas tizas van” Realizamos las siguientes interrogantes: ¿De qué se trató la canción? ¿conocen las tizas? ¿Qué cosas podemos hacer con la tizas? ¿Qué forma tienen? ¿De que color son?
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del material</b>	La maestra les muestra las tizas de diferentes colores a los niñas y niños, manipulan los materiales de manera libre,realizan diferentes interrogantes .

	<b>Ejecución</b>	<p>Previa coordinación con los niños y niñas salimos al patio de la institución educación de manera ordenada ,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La maestra explica como se realizara el juego en el patio</li> <li>-Los niños y niñas eligen de manera libre con que color de tizas mojadas realizaran los trazos libres en el piso</li> <li>-Cada niño y niña es libre de expresar los trazos deseados.</li> </ul> <div style="text-align: center;">     </div>
<b>Cierre</b>	<b>Expresividad</b>	<p>Los estudiantes hacen un recuento de lo aprendido indicando lo que más les gusto, lo que les gusto. .Para lograr el aprendizaje de los niños planteamos algunas preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué les servirá lo aprendido? ¿podríamos hacerlo en diferentes dibujos?</p>

## TALLER :05

### DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E. : San Martin de Porres N° 38030/ Mx P.

1.2.-SECCIÓN : Hormi guita

1.3.-GRADO/ EDAD : 03 años

1.4.-TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

1.5.-PROFESORA : Rojas Romin Marleny.

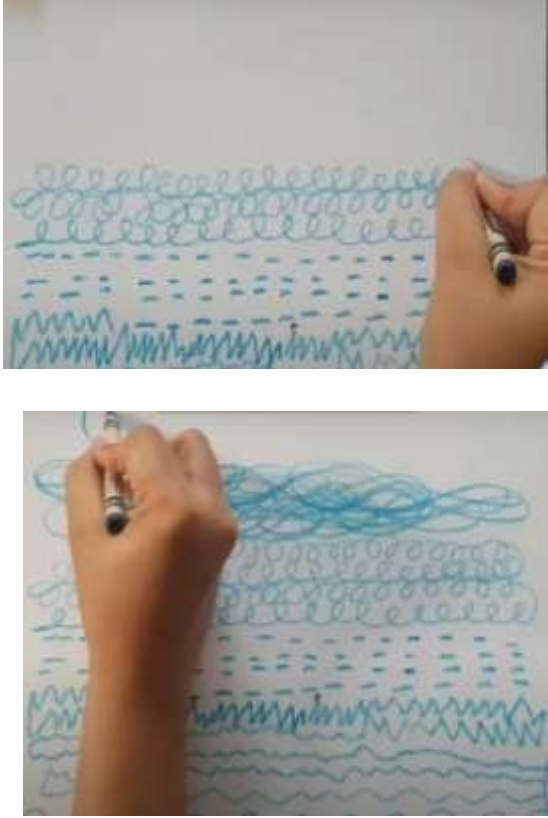
1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN : “ Jugamos al ritmo de la música”

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juegos según sus intereses	los niños y niñas realizan diferentes trazos de manera autónoma.	Guía de observación

### SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	FASE	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>S</b> <b>Asamblea o Inicio</b>	-La maestra pide que los niños y niñas se ubique alrededor de las 6 mesas unidas
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración de Imaterial</b>	<p>-Plantean los acuerdos de convivencia que ellos plantearon.</p> <p>-La docente muestra una caja sorpresa</p> <p>-Realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Que contendrá esta caja?</p> <p>¿Tendrá muchas sorpresas?</p> <p>¿Pesara la caja?</p> <p>-Se muestra el contenido de la caja a los niños y niñas</p> <p>-Los niños y niñas manipulan exploran libremente los materiales</p>

	<p><b>Ejecución</b></p>	<p>-La maestra pide a uno de los estudiantes que reparta el papel A4 a cada niño y niña</p> <p>-Cada niño y niña coge un plumos de su color preferido</p> <p>-La maestra explica a los niños y niñas que al ritmo de la música se realizara los trazos que más les guste de manera divertida</p> <p>-La música tiene ritmos de rápido lento y despacio.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Expresividad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes dibujan lo que mas les gusto de lo dramatizado indicando lo que más les gusto, lo que les disgusto.</li> <li>• Para lograr el aprendizaje de los niños planteamos algunas preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué les servirá lo aprendido? ¿Les gusto el cuento dramatizado? ¿Qué mensaje nos enseña este cuento?</li> </ul>

turnitin

MARLENY ROJAS ROMIN INTRODUCCION 2022

### I. INTRODUCCIÓN

Se plantea el tema de investigación "El método itálico y su influencia en la grafomotricidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública San Martín de Porres, N° 38030, Capillapata, distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020". Giraldo (2017) menciona que en Venezuela: la consigna aprender jugando no es reciente. Hace 57 años la UNESCO publicó un documento en el que se propone al juego como estrategia pedagógica. Jugar "es la razón de ser de la infancia", pero también ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor al niño y renovar los métodos pedagógicos" (p.15). Sin embargo, aún hoy, su presencia causa algún recelo en el aula. "Aprender es divertirse" afirma la profesora Sílvia, como si se tratara de un slogan de campaña que le ha valido premios y

Resumen de coincidencias

8 %

1 Entregado a Universidad... 8 %

Página 1 de 21 Número de palabras: 1914 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado

11:05 am 13/02/2022



