



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad De Educación

Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

**Motricidad y juego lúdico en los estudiantes de la Institución Educativa
Madre Teresa de Calcuta, Chonta, Ugel 09 - DREL**

Tesis

**Para optar por el Título Profesional de Licenciado en Educación Física y
Deportes**

Autor

Cristhian Diógenes David Huamán Alberto

Asesor

Mg. Teobaldo Noreño Susanibar Hoces

Huacho – Perú

2023



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

**Facultad Educación
Escuela Profesional de Educación Física y Deportes**

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Cristhian Diógenes David Huamán Alberto	77353321	20/11/2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Teobaldo Noreño Susanibar Hocés	15688490	0000-0002-2540-0233
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS Y	DNI	CODIGO ORCID
Norvina Marlena Marcelo Angulo	15766260	0000-0002-9998-8260
María Magdalena la Rosa Guevara	07682298	0000-0001-6434-9584
Raúl Eduardo Palacios Serna	15727277	0000-0001-5132-3916

MOTRICIDAD Y JUEGO LÚDICO EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE TERESA DE CALCUTA, CHONTA, UGEL 09-DREL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	4%
2	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	1%
3	vsip.info Fuente de Internet	1%
4	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%

**MOTRICIDAD Y JUEGO LUDICO EN LOS ESTUDIANTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE TERESA DE
CALCUTA, CHONTA, UGEL 09-DREL**

Cristhian Diógenes David Huamán Alberto

TESIS

ASESOR: Mg. Teobaldo Noreño Susanibar Hoces

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION FISICA Y DEPORTES
HUACHO
2023**

DEDICATORIA

A mis padres Javier y Clorinda. Porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una mejor persona.

A mi hermano Rubén por sus palabras y compañía.

A mi tía Sonia por su gran apoyo y creer en mi progreso.

A mi abuelita Sixta, sé que ahí donde estés, de lejos me cuidarás, contigo el cielo brilla más.

Cristhian Diógenes David Huamán Alberto

AGRADECIMIENTO

Un sincero agradecimiento y el más profundo a todos los que me apoyaron en esta investigación. Agradecer a Dios por ser la fortaleza, iluminar mi camino y guiar las etapas de mi vida. Agradecer a mi alma mater, Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión”, por acogerme, enseñarme y apoyarme a lo largo de mis años como estudiante.

Cristhian Diógenes David Huamán Alberto

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Caratula.....	
Título.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice General.....	vii
Índice de Tablas.....	x
Índice de Figuras.....	xii
Resumen.....	xiv
Abstract.....	xv
Introducción.....	1
Capítulo I: Problema de la Investigación	
1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	2
1.2 Formulación del Problema.....	3
1.2.1 Problema General.....	3
1.2.2 Problemas Específicos.....	3
1.3 Objetivos de la Investigación.....	3
1.3.1 Objetivo General.....	3
1.3.2 Objetivos Específicos.....	4
1.4 Justificación de la Investigación.....	4

1.5 Delimitación.....	4
1.6 Viabilidad.....	5
Capítulo II: Marco Teórico	
2.1. Antecedentes.....	6
2.1.1. Internacionales.....	6
2.1.2. Nacionales.....	7
2.2. Bases teóricas.....	8
2.3. Términos Básicos.....	19
2.4. Formulación de Hipótesis.....	19
2.5. Operacionalización de Variables.....	20
Capítulo III: Metodología	
3.1 Diseño Metodológico.....	21
3.2 Población y Muestra.....	21
3.2.1 Población.....	21
3.2.2 Muestra.....	21
3.3 Técnicas de Recolección de Datos.....	21
3.4 Técnicas para el Procedimiento de la Información.....	21
3.5 Matriz de Consistencia.....	22
Capítulo IV: Resultados	
Resultados.....	23
Contrastación de Hipótesis.....	43
Capítulo V: Discusión d resultados, Conclusiones y Recomendaciones	
Discusión de resultados.....	47

Conclusiones	47
Recomendaciones.....	48
Referencias.....	49
Anexo.....	50

Lista de tablas

Tabla 1.....	23
Tabla 2.....	24
Tabla 3.....	25
Tabla 4.....	26
Tabla 5.....	27
Tabla 6.....	28
Tabla 7.....	29
Tabla 8.....	30
Tabla 9.....	31
Tabla 10.....	32
Tabla 11.....	33
Tabla 12.....	34
Tabla 13.....	35
Tabla 14.....	36
Tabla 15.....	37
Tabla 16.....	38
Tabla 17.....	39
Tabla 18.....	40
Tabla 19.....	41
Tabla 20.....	42
Tabla 21.....	43

Tabla 22.....	44
Tabla 23.....	45
Tabla 24.....	46

Lista de figuras

Ilustración 1.....	13
Ilustración 2.....	15
Ilustración 3.....	15
Ilustración 4.....	16
Ilustración 5.....	17
Ilustración 6.....	17
Ilustración 7.....	17
Ilustración 8.....	18
Ilustración 9.....	18
Ilustración 10.....	23
Ilustración 11.....	24
Ilustración 12.....	25
Ilustración 13.....	26
Ilustración 14.....	27
Ilustración 15.....	28
Ilustración 16.....	29
Ilustración 17.....	30
Ilustración 18.....	31
Ilustración 19.....	32
Ilustración 20.....	33
Ilustración 21.....	34

Ilustración 22.....	35
Ilustración 23.....	36
Ilustración 24.....	37
Ilustración 25.....	38
Ilustración 26.....	39
Ilustración 27.	40
Ilustración 28.	41
Ilustración 29.	42

RESUMEN

Puntualizar la relación de la motricidad y el juego lúdico en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL. Se utilizó la deducción, enfoque cuantitativo, diseño no experimental, correlacional, como técnica la encuestas e instrumento el cuestionario, se obtuvo el siguiente resultado a través del coeficiente Rho de Spearman una correlación alta 0,786, y un el nivel de significancia menor que 0,05, esto quiere decir que existe una correlación significativa ente la motricidad y los juegos lúdicos. Conclusión: El cultivo de la motricidad es imprescindible en toda persona humana para fortalecer los juegos lúdicos en un sentido lógico.

Palabras claves: Motricidad, juegos lúdicos, esquema corporal, coordinación dinámica, Tic tac toe.

ABSTRACT

To specify the relationship between motor skills and playful play in the students of the Madre Teresa de Calcutta educational institution, Chonta, UGEL 09-DREL. The deductive methodology, quantitative approach, non-experimental, correlational design was used, as the survey technique and the questionnaire instrument, the following result was obtained through Spearman's Rho coefficient, a high correlation 0.786, and a lower significance level. than 0.05, this means that there is a significant correlation between motor skills and playful games. Conclusion: The cultivation of motor skills is essential in every human person to strengthen playful games in a logical sense.

Keywords: Motor skills, playful games, body schema, dynamic coordination, Tic tac toe.

INTRODUCCIÓN

Entiéndase la motricidad como dominio del propio cuerpo por las personas, este dominio no está sencilla por la complejidad y coordinación del movimiento interno del cuerpo, mueve la parte interna como la energía, contracciones, relajaciones y además a la mente. Por otro lado, los juegos lúdicos se fortalecen dado que la motricidad responde al sistema nervioso central. Para su estudio de este trabajo está sistematizado en capítulos:

Capítulo I: Planteamiento del problema: Descripción de la realidad problemática, problemas, objetivos y justificación del problema de investigación.

Capítulo II: Marco Teórico: Antecedentes empíricos, teóricos, hipótesis, operación de variables.

Capítulos III: Metodología: Diseño metodológico.

Capítulos IV: Resultados, contrastación de hipótesis.

Capítulo V: Discusión de resultados, conclusión y recomendaciones

CAPITULO I

Planteamiento del Problema

1.1 Descripción de la Realidad Problemática

La motricidad es la capacidad de generar movimiento al cuerpo humano con total autonomía de manera intencional, creativa y espontánea. Cabrera, (2021) y Bernate, (2021) explican que la motricidad es el desarrollo motriz en diferentes edades y en especial en los niños de corta edad como una estructura experiencial en esencia. El desarrollo es cultivada principalmente por la naturaleza y como también por el aprestamiento y estimulación externa, como es el caso de los padres de familia y/o el docente. Los movimientos del cuerpo permite al ser humano descubrir diversas y nuevas situaciones conflictivas que ayuda abrir los ojos al hombre, para transformar todas sus limitaciones y cumplir sus sueños, sus fantasías. La motricidad se articula mucho mejor con el juego, así como con los saltos, manipulaciones a objetos, fortaleciendo habilidades, capacidades para planificar, organizar y experimentar un mundo mejor para si mismo y para el contexto. El desarrollo corporal también es desarrollo intelectual, afectiva, social, es decir es un desarrollo integral, un ser humano como ser humano.

La ausencia de esta actividad destruye al ser humano convirtiéndole en un ser individual carente de conocimiento y valores, en mucho de los casos tiene su origen en los hogares y en otro de los casos en las instituciones educativas. En los primeros los padres de familia priorizan que sus niños ocupe su tiempo frente a los televisores, en los teléfonos móvil o en los videojuegos y en los segundo nuestros maestros priorizan lo cognitivo, perjudicando de esta manera a futuras generaciones en pleno siglo XXI.

Nuestra investigación circulará enfatizadas en las variables motricidad como movimiento del ser humano como ser y en el juego lúdico como actividad consciente y voluntario. Los resultados coayuará al fortalecimiento de actividades móviles de manera conciente y voluntario por los estudiantes.

Nuestra investigación tiene como finalidad determinar la importancia del cuerpo en movimiento y como el juego contribuye a su desarrollo integral, al ser máspreciado en la tierra que es el hombre. Así mismo contribuirá con alcances teóricos y estadísticos del estudio para el mejoramiento de las actividades físicas con juegos lúdicos pertinentes a los niños, adolescentes, jóvenes y adultos.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Cómo se relaciona la motricidad y el juego lúdico en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, ¿UGEL 09-DREL?

1.2.2 Problema Específicos

¿Cómo se relaciona el esquema corporal y el pasar el aro en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta Chonta, UGEL 09-DREL?

¿Cómo se relaciona el esquema corporal funcional y el Tic tac toe en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta Chonta, UGEL 09-DREL?

¿Cómo se relaciona la coordinación dinámica general y la conquista del círculo en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta Chonta, UGEL 09-DREL?

1.3 Formulación de Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Precisar la relación de la motricidad y el juego lúdico en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.

1.3.2. Objetivo Específico

Determinar la relación del esquema corporal y pasar el aro en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL

Definir la relación del esquema corporal funcional y el Tic tac toe en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.

Decidir la relaciona de la coordinación dinámica general y la conquista del círculo en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL

1.4 Justificación

Justificación Social

En estos tiempos del consumo masivo de la comida chatarra, desconocimiento del valor de los juegos lúdicos y el movimiento corporal, nuestra sociedad requiere el fortalecimiento nuestro estado corporal con una vida saludable.

Justificación Teórico

Nuestra investigación ayudará a que nuestros estudiantes tengan bibliografía especializada en lo que se refiere el fortalecimiento corporal.

Justificación Práctico

Las conclusiones permitirán profundizar esta investigación y a la ves fortalecerá a los actores educativos en el mejoramiento del estado corporal.

1.5 Delimitación

- Alcance: correlacional.
- Variables y dimensiones delimitados de acuerdo al objetivo planteado.

- Los estudios empíricos se realizarán en el distrito de santa María.

1.6 Viabilidad.

La factibilidad de esta investigación es viable por las razones siguientes:

- Cuento con apoyo del personal educativo de la institución educativa.
- Bibliografía especializada.
- Presupuesto autofinanciado.

CAPITULO II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de la Investigación

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Viciano, Cano, Chacón, Padial, & Martínez, (2017) en su trabajo de investigación, “*importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil*”, su objetivo fue fundamentar la importancia de la motricidad en el desarrollo curricular del niño, como diseño metodológico utilizó el enfoque cuantitativa, descriptivo, encontrando como resultado la deficiencia de la utilización e estrategias que faciliten la adquisición curriculares a través de la motricidad. Concluyeron que no son trabajados la motricidad y las emociones por los docentes a pesar de que tienen gran importancia estas actividades.

Gamboa, y otros, (2019) en sus investigaciones, “*corporeidad, motricidad y propuestas pedagógico-prácticas en aulas de educación infantil*”, tuvieron como propósito analizar la relación del discurso con la corporeidad y su expresión motriz, para el efecto utilizaron el enfoque cualitativo de diseño teoría fundamentada, obteniendo el siguiente resultado, se encontró dificultades sobre los discursos que enaltecen la corporeidad y su expresión motriz en niños de menores edades. Concluyendo que las prácticas educativas en estos temas se desarrollan de manera tradicional.

Rodríguez y Hernández, (2018) en sus investigaciones “*didáctica de la motricidad en la formación de profesores de educación infantil*”, tuvieron como propósito analizar la formación didáctica en motricidad a los docentes, para ello utilizaron el enfoque

cualitativo, diseño de teoría fundamentada, encontraron el siguiente resultado. El conocimiento pedagógico y su praxis es de importancia en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Concluyeron que la formación didáctica requiere de acciones pertinentes y reflexiones sobre las acciones de los educadores y estudiantes.

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

Reategui, (2019) en su tesis, “efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo”. Tuvo como objetivo definir la incidencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades cognitivas orales, como método se utilizó el enfoque cuantitativo, diseño experimental, obteniendo el siguiente resultado: aplicado el programa de juegos lúdicos se obtuvo el 76% de logro esperado, concluyendo: utilizando estrategias adecuadas en la actividad de juegos lúdicos se desarrolla enormemente las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Quispe, (2019) en su trabajo de investigación, “*los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innova School, Huancayo 2018*”, tuvo como objetivo proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para desarrollar habilidades y capacidades para los niños de educación inicial, se utilizaron para el efecto el enfoque cuantitativo, diseño descriptivo, concluyendo: los juegos lúdicos utilizados como estrategias didácticas es importantísimo en el aprendizaje de los niños.

Araujo , (2021) en su tesis, “*actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020*”, tuvo como objetivo determinar la incidencia de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas, utilizó la metodología cuantitativa, diseño correlacional, encontrando el siguiente resultado: Las actividades lúdicas se desarrollaron un 43% de acuerdo a las pruebas estadísticas y las

estrategias pedagógicas un 36%. Conclusión: No hay influencia de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas.

2.2 Bases teóricas

Motricidad

La motricidad, es el motor corporal del hombre en movimiento dominado por el mismo hombre como manifiesta Cano, (2016) es el primer elemento que hay que tener en cuenta en el proceso de aprendizaje por ser el movimiento articulario del espíritu y el físico, Mesonero (1994), citado por Cano, (2016) explica adiestrar al cuerpo, es instruir al ser en su máximo esplendor holístico, es decir estudia la asociación de la consciencia y la acción. Ministerio de Educación, República de Chile (2011), refiere que la motricidad no solo permite el movimiento, desplazamiento, manipulación de objetos y expresiones emocionales, si no también permite aprender a aprender sistematizando pensamientos Por otro lado, Abete (2015) citado por Cano, (2016) refiere que es una disciplina de interacción entre cuerpo con el conocimiento, la emoción, el conocimiento cuerpo y movimiento emoción. Cualquiera de los conceptos, lo fundamental está en la priorización de educar al cuerpo por las razones siguientes:

- Se adquiere experiencias a través de sus cuerpos.
- El hombre se comunica con el cuerpo.
- Su desarrollo es holístico.
- Su movilidad le permite incursionar con el mundo.
- Su expresión es con el mundo.
- Se apropia de las informaciones.
- Organiza informaciones.

- Significa informaciones.
- Interpreta informaciones.
- Valora las informaciones.

Esquema corporal

El esquema corporal, es la experiencia que adquiere el ser a través de su cuerpo y toma consciencia para su próxima actuación, así como manifiesta Berruezo, (2000) cita a Coste (1908) Shilder (1935), Defontaine (1978) , Le Boulch (1992) para explicar sobre el esquema corporal quienes refieren que el esquema corporal es una organización sicomotriz, global, holística experiencial referentes al conocimiento del propio cuerpo en concordancia al mundo exterior, quien concluye que el “esquema corporal es el resultado de la experiencia” del cuerpo de que el hombre toma consciencia para relacionarse con su contexto.

Esquema corporal funcional

El eje corporal, es el eje que divide a nuestro cuerpo de arriba abajo dividiéndole en dos partes iguales por la columna vertebral denominándole derecha e izquierda. Este permite organizar el espacio.

Lateralidad, es la utilización preferencial de un lado del cuerpo motor y como del perceptivo. Berruezo, (2000) manifiesta que es el uso efectivo por un lado del cuerpo que el otro determinado genéticamente y como también adquirida. Bergès, Harrison y Stambak (1985) citado por Berruezo, (2000) distinguen la utilización espontánea de un lado del cuerpo como reflejo neorológico, además afirman que el lado derecho funciona de manera global mientras que el lado izquierdo de manera secuencial, ordenado.

Etapas

- a. De 0 a dos años, los movimientos son bilaterales, el cuerpo reacciona de una manera holística.
- b. A partir de los dos años el niño experimenta movimientos diferenciados, primero por un lado y luego por el otro lado.
- c. En los niños de 4 a 5 años se va acentuando la lateralidad y a los 7 y 8 años entra en funcionamiento izquierda y derecha.

Tipos de lateralidad

- a. Diestro, predominio del lado derecho del cuerpo.
- b. Zurdo, predominio del lado izquierdo del cuerpo.
- c. Derecho falso o zurdo contrariado, son personas que teniendo predominio zurdo, utilizan el lado derecho.
- d. Zurdo falso, es el uso temporal del zurdo.

Tono, es una contracción ligera de músculos cuya función principal es motriz, además de ello tiene la función cognitiva ligado a la atención, afectiva a la comunicación no verbal, expresión y a la regulación de emociones. Berruezo, (2000) explica que es una actividad muscular constante que condiciona otra actividad.

Función tónica:

- mediadora del desarrollo motor,
- organiza el cuerpo, equilibrio, posición y postura, constantemente,
- base de la emoción,
- base para la actitudes, posturas y mímicas.

Características de la función tónica

- capacidad de reducción mediante la actividad apropiada,

- capacidad para explotar en contracciones o espasmos.

El control tónico-postural.

Factores:

- Nivel maduración.
- Fuerza muscular.
- Características sicomotrices propios de cada individuo.
- Adaptación del esquema corporal al espacio.
- Buenas interrelaciones afectivas con los demás.

Equilibrio, sostenimiento constante del cuerpo en situaciones estáticas o desplazamientos en el espacio entre varias fuerzas como la gravedad y la fuerza motriz, Berruezo, (2000) refiere que el equilibrio mantiene, controla posturas, posiciones y actitudes permitiendo procesos de aprendizaje natural como la supervivencia y la incorporación de datos externas, Coste (1980) citado por , Berruezo, (2000) explica que el equilibrio es un estado en que el hombre puede mantener una actividad o un gesto, inmovilizarse o lanzar su cuerpo al espacio.

Postura, tiene su base en el tono muscular y el equilibrio, adapta diferentes posiciones y se relaciona con diferentes segmentos para realizar una acción o posición del cuerpo. Quirós y Schrager (1980) citado por berruezo, (2000) definen como “la actividad refleja del cuerpo con relación al espacio”.

Estructuración espacio- temporal, radica en la ubicación, sistematización y la orientación del cuerpo en función al mundo exterior con los objetos identificados en el espacio y tiempo. Berruezo, (2000) refiere que la organización y estructuración espaciotemporal es una actividad integrada al desarrollo sicomotor que genera conocimiento.

Espacio. Se construye a través del desarrollo sicomotor. “De lo próximo a lo lejano y de lo interior a lo exterior”

Subespacios:

- Corporal, superficie del cuerpo.
- Apresamiento, alcance inmediato del sujeto.
- Acción, desplazamiento del hombre en el espacio.

Tiempo, es el movimiento de estados especiales sucesivas en que se ubica una persona, animal u objeto.

Coordinación dinámica general

Refiere a los músculos que tienen por función: el salto, la carrera, bailar, conocidas como motricidad gruesa.

Coordinación visomotora, refiere a las funciones del brazo de manera precisa: escribir, gestos faciales, dibujar, Berruezo, (2000) explica que son movimientos ceñidos por la visión ya sea en reposo o en movimiento para luego cogerlos con precisión y lanzarlos con la finalidad de obtener un objetivo. Sin embargo se advierte que el aprendizaje de la escritura es producto de la precisión y ajuste de la mano en ejecución de los grafemas.

Concepto corporal (cognitivos)

La sensación y la percepción permite al niño obtener representaciones y pensamiento simbólico utilizando lenguajes: gestual, verbal y plástico.

Imagen Corporal (afectivos)

Es la interacción inconsciente de imagen corporal con el mundo, inicialmente es realizada con la familia. Es decir, es la valoración del esquema corporal como un todo y único en la naturaleza.

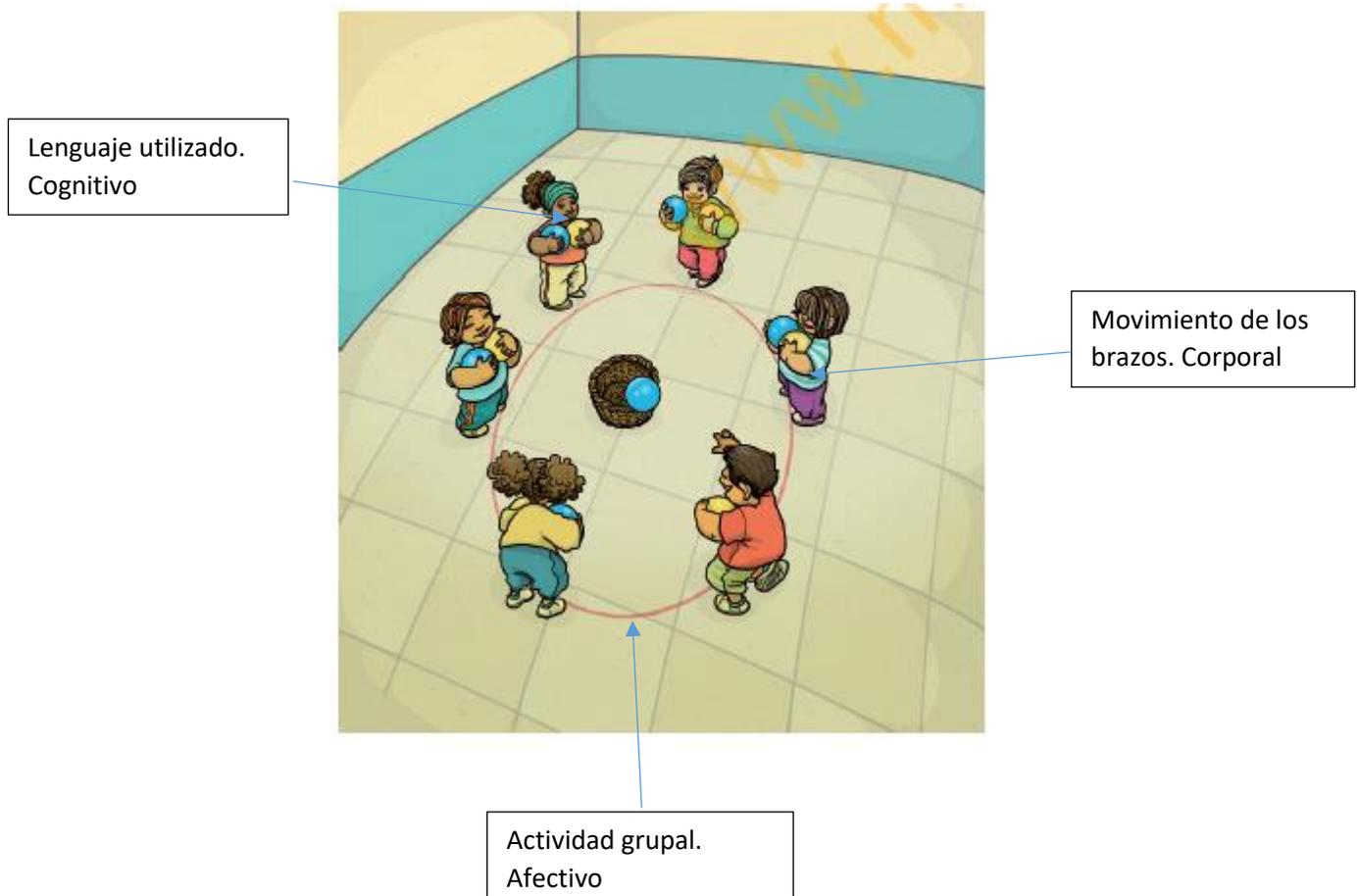


Ilustración 1.

Juego lúdico

Juego

Es un movimiento voluntario promovidos por las personas como explica Patín, (2016) el juego es auto movimiento, auto representación del juego al que representa el jugador, como digiera Piaget (1965) es asimilación pura, de pura voluntad conseguir el triunfo. Sutton Smith (1997) citado por Melo, (2014) refiere como una actividad de representación cognitiva que fortalece la habilidad como es el caso de memoria conservar las imágenes de estímulos poco reconocido

Lúdico

Lúdico, es una cualidad humana activada frente algunos acontecimientos de manera consciente como explican (Jiménez, Dinello y Alvarado, 2004, p. 15) citado por Domínguez, (2005) lúdico es la capacidad simbólica de libre identidad, de alto grado de sensibilidad, de creatividad que satisfagan las necesidades emocionales. Su desarrollo requiere libertad, interacción y cotidianidad, quizás romper modelos establecidos. Moyolema, (2015) define como una dimensión imprescindible para el desarrollo del ser humano. Así mismo cita (Martínez L. , 2008) quien refiere que la lúdica es recreación, motivación a más del juego en las personas.

Juegos lúdicos

Los juegos lúdicos son actividades donde se utiliza toda la potencialidad del ser humano de manera creativa como refiere Reategui, (2019) son elementos activos que potencia todos los sentidos en el desarrollo de una actividad. Es decir el ser humano curiosear, se deja llevar por la intuición, explora, descubre nuevas realidades, construye creativamente en libertad. Gonzales y Rodríguez (2018) citado por Araujo , (2021) definen como habilidades metódicas, armónicas que genera confianza entre los integrantes del grupo de aprendizaje, este a la vez permite adquirir nuevas habilidades y capacidades entre los participantes del equipo.

Juegos:

El círculo

Susana Santalla Fernández

Propósito: crear juegos para potenciar el razonamiento y el pensamiento lógico.

Algunos juegos: A pasar el aro, Formas con los objetos, La Conquista del Círculo.

A pasar el aro

Reglas:

1. Los participantes forman un círculo.
2. Deben de integrarse de manera mixta.
3. Uno de los integrantes lleva entre sus brazos una hula hula
4. Todos se agarran de las manos.
5. La hula hula debe pasar por cada integrante.
6. Cada integrante lo pasa por un espacio de un minuto. Los que no hacen pierden.
7. Puede jugarse por equipos en un tiempo determinado.



Ilustración 2.



Ilustración 3.



Ilustración 4.

TIC TAC TOE

Patrekur Johannsson

Reglas:

1. Dos equipos
2. Cada equipo consta de tres integrantes.
3. Debe de proporcionarse 9 círculos dibujados o utilizando hula hula en forma de cuadrado. 6 conos de dos colores.
4. Los integrantes desde una distancia acordada correrán utilizando su máxima velocidad para colocar los conos de manera lineal.
5. Quienes coloquen un mismo color serán ganadores.



Ilustración 5



Ilustración 6



Ilustración 7



Ilustración 8

La conquista del círculo

Reglas:

1. Los jugadores forman un círculo.
2. Cualquiera de los jugadores puede participar en la conquista del círculo.
3. Previo sorteo dos integrantes van al medio del círculo para conquistar el triunfo.
4. Utilizando el cuerpo sin la ayuda de los brazos compite para el triunfo del juego.
5. El contacto se realiza pecho a pecho.



Ilustración 9

2.3 Términos Básicos

- **Motricidad:** Motor corporal humano en movimiento dominado por el mismo hombre.
- **Esquema corporal:** Consciencia adquirida del hombre a través de su propio cuerpo.
- **Eje corporal:** Divide el cuerpo del ser humano en dos partes iguales.
- **Lateralidad:** Preferencia de un lado del cuerpo izquierda-derecha.
- **Tono:** Contracción ligera de músculos en la acción motriz.

2.4 Formulación de Hipótesis

2.4.1 Hipótesis General

La relación de la motricidad y el juego lúdico se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.

2.4.2 Hipótesis Específicas

El esquema corporal y pasar el aro se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, ¿UGEL 09-DREL

El esquema corporal funcional y el Tic tac toe se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, ¿UGEL 09-DREL

La coordinación dinámica general y la conquista del círculo se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, ¿UGEL 09-DREL

2.5 Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Motricidad	Esquema corporal	Sicomotricidad
	Esquema corporal funcional	Consciencia de su cuerpo.
	Coordinación dinámica general	Comunicación fluida.
Juegos lúdicos	A pasar el aro	Creatividad
	Tic tac toe	Velocidad
	Conquista del círculo	Inteligencia

CAPÍTULO III

Metodología

3.1. Diseño Metodológico

Diseño: No experimental

Nivel: Básico.

Alcance: Correlacional.

3.2. Población y Muestra

3.2.1 Población

La población está constituida por los estudiantes Institución Educativa Madre Teresa de Calcuta.

3.2.2. Muestra

La muestra está constituida por el tercer grado de primaria de 25 estudiantes.

3.3. Técnicas de Recolección de Datos

Técnicas: Encuesta.

Instrumento: Cuestionario.

3.4. Técnicas para el Procedimiento de la Información

- ❖ Codificación
- ❖ Almacén de datos
- ❖ Tabulación.
- ❖ Análisis de datos

3.5. Matriz de Consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relaciona la motricidad y el juego lúdico en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta Chonta, UGEL 09-DREL?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relaciona el esquema corporal y el pasar el aro en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta Chonta, UGEL 09-DREL?</p> <p>¿Cómo se relaciona el esquema corporal funcional y el Tic tac toe en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta UGEL 09-DREL?</p> <p>¿Cómo se relaciona la coordinación dinámica general y la conquista del círculo en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta Chonta, UGEL 09-DREL?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Precisar la relación de la motricidad y el juego lúdico en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación del esquema corporal y pasar el aro en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.</p> <p>Definir la relación del esquema corporal funcional y el Tic tac toe en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL</p> <p>Decidir la relaciona de la coordinación dinámica general y la conquista del círculo en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>La relación de la motricidad y el juego lúdico se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>El esquema corporal y pasar el aro se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.</p> <p>El esquema corporal funcional y el Tic tac toe se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.</p> <p>La coordinación dinámica general y la conquista del círculo se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.</p>	<p>Motricidad</p> <p>Juego lúdico</p>	<p>Método: Deductivo. Diseño: Cuasiexperimental Nivel: Básico. Alcance: correlacional.</p> <p>Población</p> <p>La población está constituida por los estudiantes de la Institución Educativa Madre Teresa de Calcuta.</p> <p>Muestra</p> <p>La muestra está constituida por el tercer grado de primaria de estudiantes</p>

CAPÍTULO IV

Resultados

Tabla 1

		1. ¿Crees en los estudios que realizas?			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	11	44,0	44,0	44,0
	A veces	7	28,0	28,0	72,0
	Nunca	7	28,0	28,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

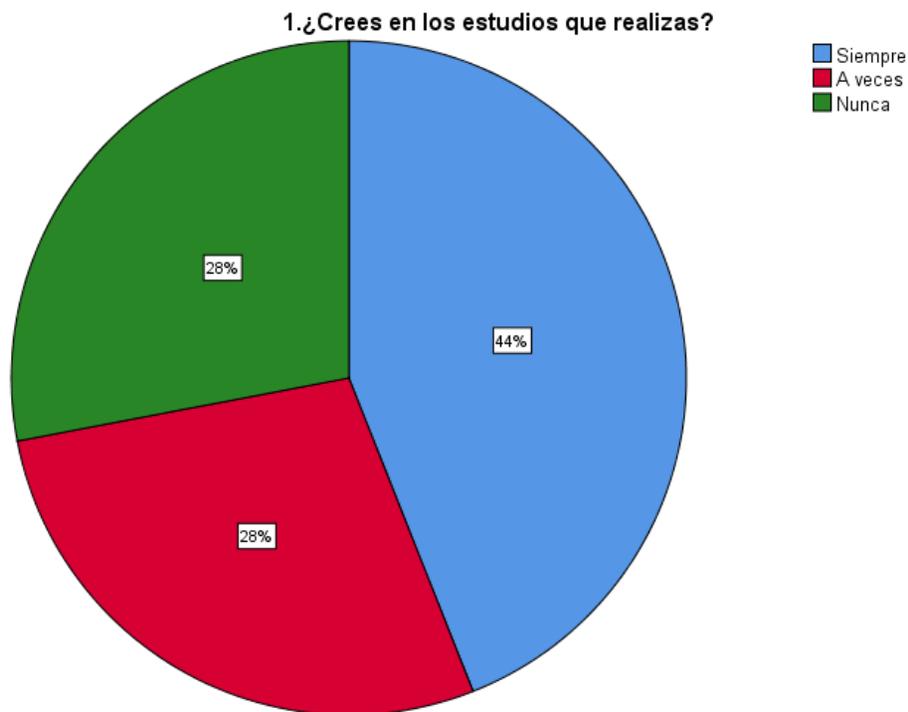


Ilustración 10:

Un número significativo de encuestados refieren que sí creen en los estudios que realizan.

Tabla 2:

2. ¿Manejas tus emociones de acuerdo a las circunstancias de su ocurrencia?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	11	44,0	44,0	44,0
	A veces	9	36,0	36,0	80,0
	Nunca	5	20,0	20,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

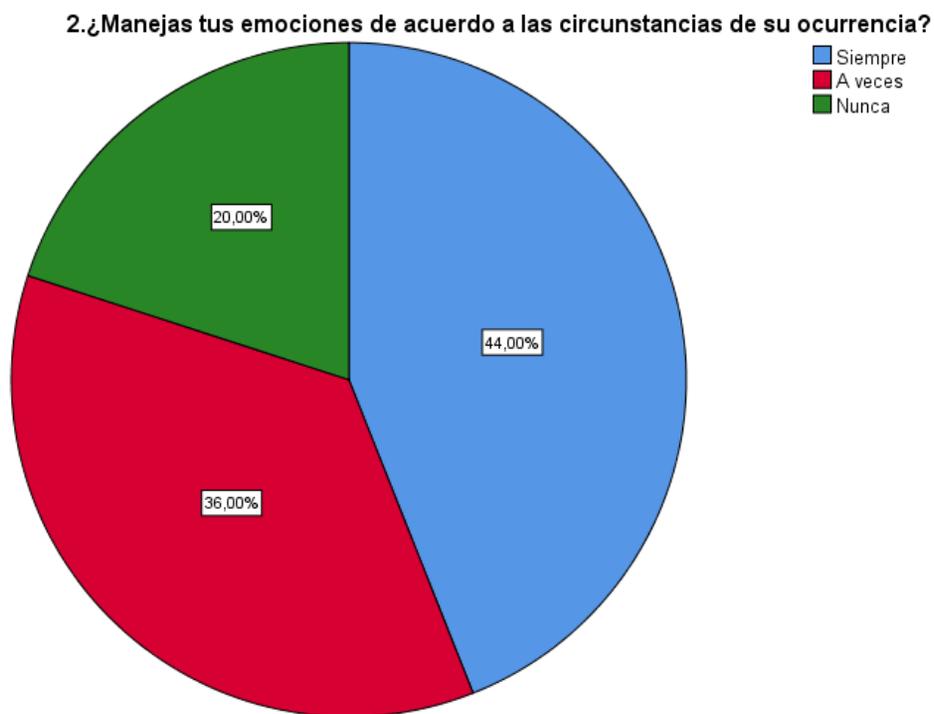


Ilustración 11:

La figura nos muestra que la mayoría de los encuestados sí manejan sus emociones de acuerdo a las circunstancias.

Tabla 3:

3. ¿Recuerdas con facilidad algunas situaciones ocurridas en el transcurso de la vida?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	14	56,0	56,0	56,0
	A veces	8	32,0	32,0	88,0
	Nunca	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

3. ¿Recuerdas con facilidad algunas situaciones ocurridas en el transcurso de la vida?

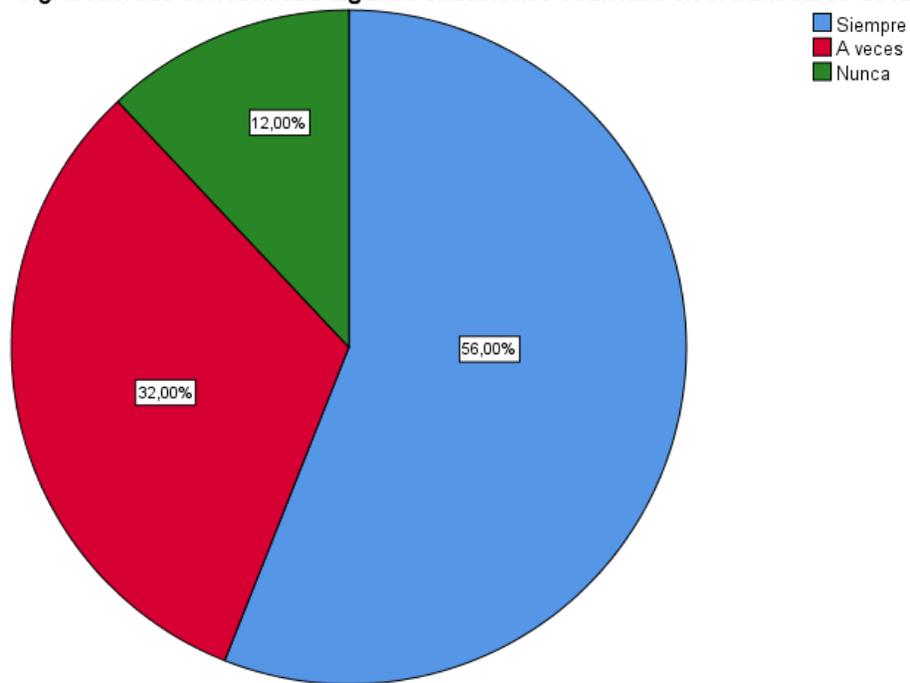


Ilustración 12:

La figura nos muestra que una mayoría significativa recuerda las acciones ocurridas en su vida.

Tabla 4:

		4. ¿Manipulas algunos objetos con facilidad?			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	40,0	40,0	40,0
	A veces	9	36,0	36,0	76,0
	Nunca	6	24,0	24,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

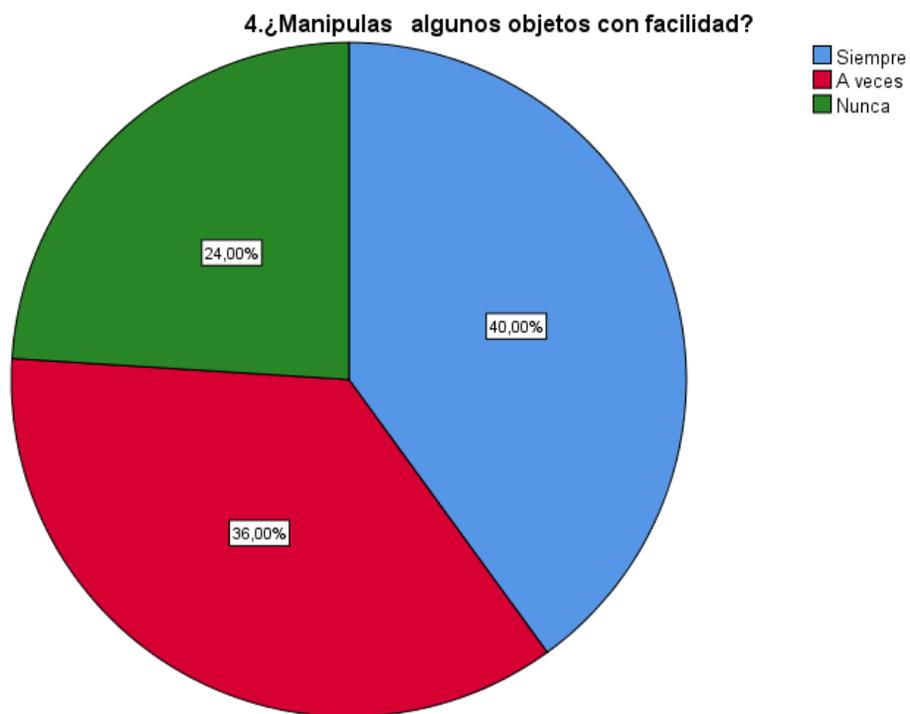


Ilustración 13:

Un número significativo de encuestados refieren que sí manipulan con facilidad objetos.

Tabla 5:

5. ¿Usted es consciente que tu cuerpo está dividido en dos partes iguales por la columna vertebral?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	13	52,0	52,0	52,0
	A veces	9	36,0	36,0	88,0
	Nunca	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

5.¿Usted es consciente que tu cuerpo está dividido en dos partes iguales por la columna vertebral?

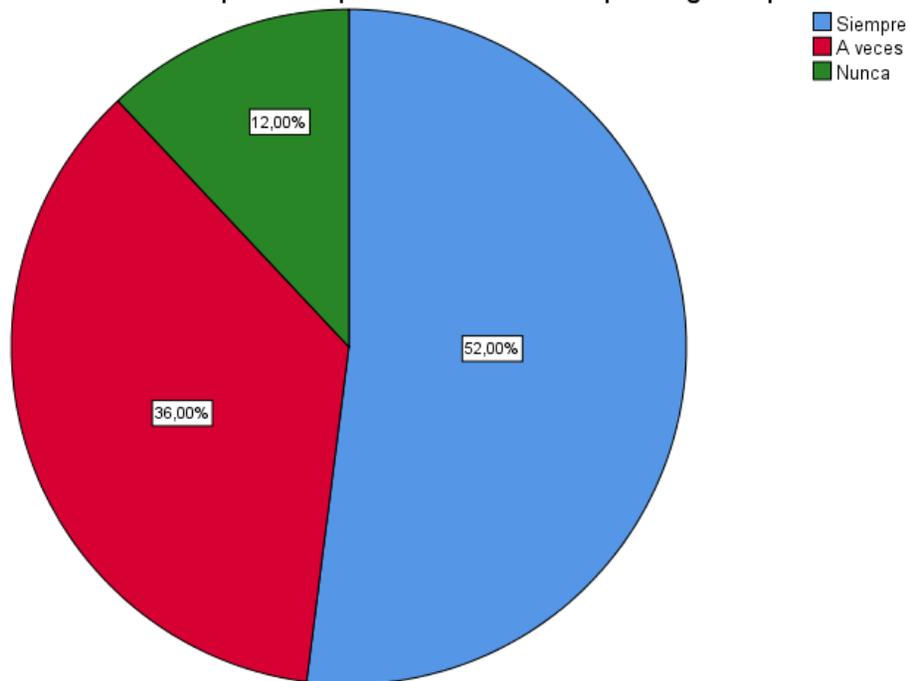


Ilustración 14:

Un número significativo de encuestados manifiestan que sí son conscientes de la división de sus cuerpos por la columna vertebral.

Tabla 6:

6. ¿Usted es consciente que en algunos casos tu aprendizaje es natural?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	11	44,0	44,0	44,0
	Nunca	14	56,0	56,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

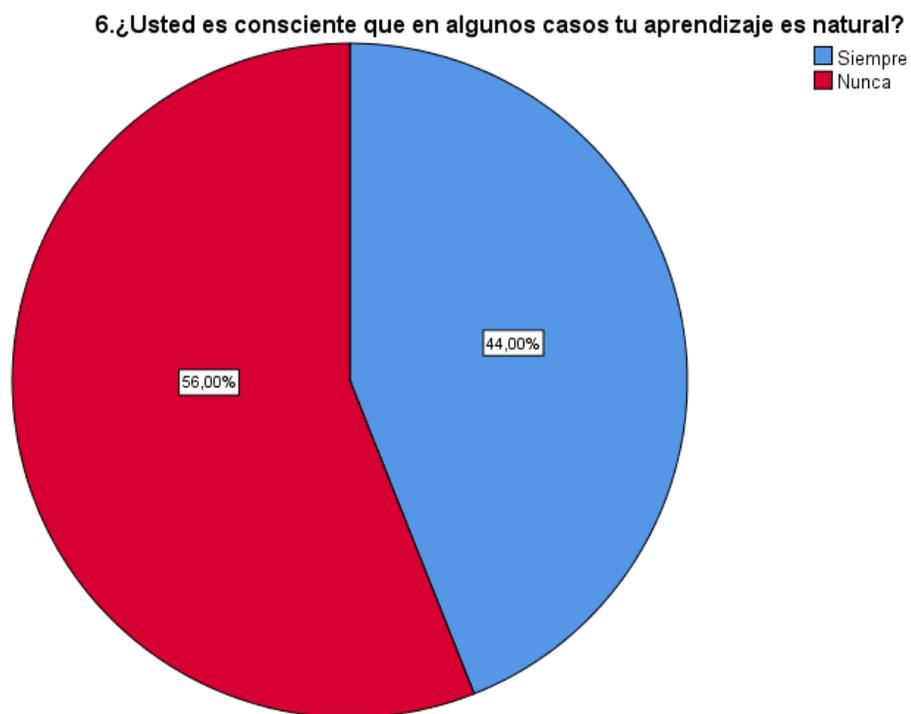


Ilustración 15:

Un número significativo manifiestan que sí son conscientes de un aprendizaje natural.

Tabla 7:

		7. ¿Usted es consciente que ocupa un espacio?			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	40,0	40,0	40,0
	A veces	9	36,0	36,0	76,0
	Nunca	6	24,0	24,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

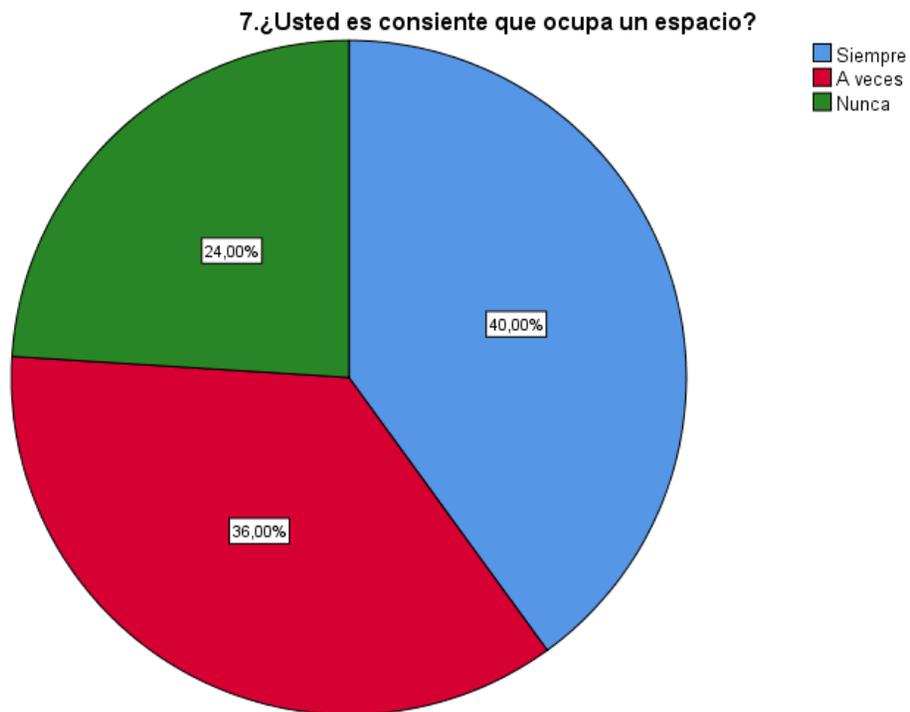


Ilustración 16:

Los encuestados en su mayoría contestaron que sí son conscientes de que ocupan un espacio.

Tabla 8:

8. ¿Tu comunicación es precisa utilizando los gestos faciales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	36,0	36,0	36,0
	A veces	9	36,0	36,0	72,0
	Nunca	7	28,0	28,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

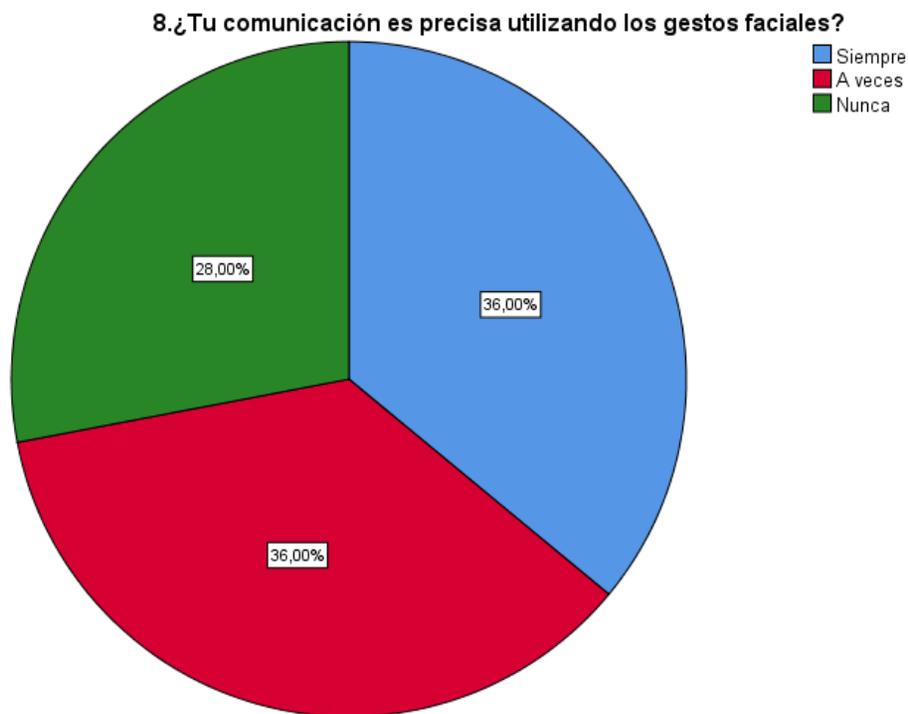


Ilustración 17:

Un número significativo contestaron que su comunicación lo utiliza acompañado con gestos faciales.

Tabla 9:

9. ¿Comunicas con facilidad actos percibidos a través de las palabras?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	40,0	40,0	40,0
	A veces	8	32,0	32,0	72,0
	Nunca	7	28,0	28,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

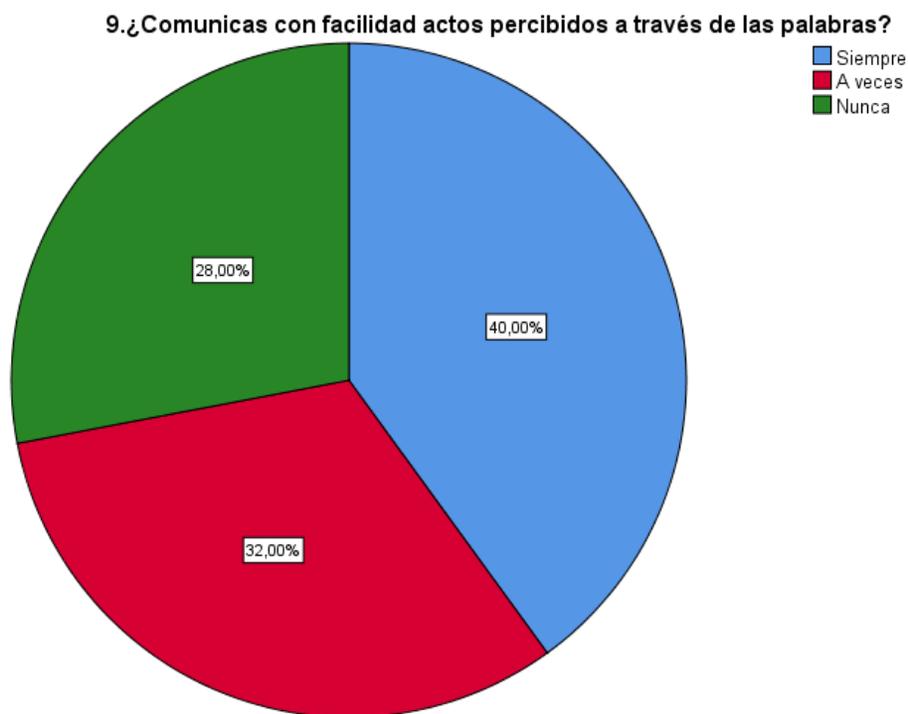


Ilustración 18

:

La mayoría de los encuestados contestaron que sí se comunica con facilidad utilizando terminologías de la lengua castellana.

Tabla 10:

		10. ¿La comunicación es fluida con tu familia?			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	14	56,0	56,0	56,0
	A veces	5	20,0	20,0	76,0
	Nunca	6	24,0	24,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

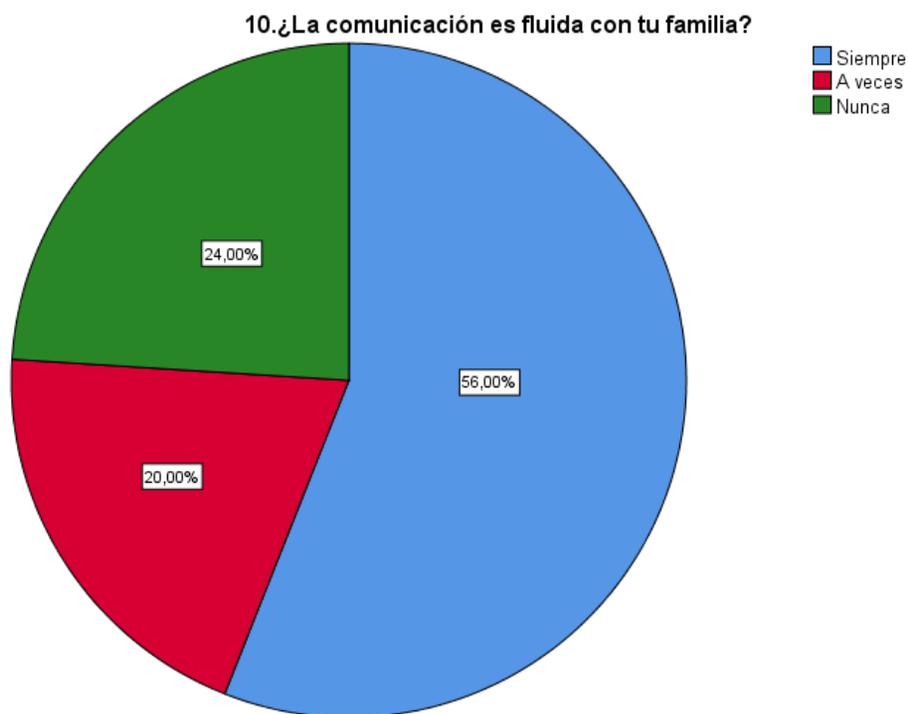


Ilustración 19:

La figura nos muestra que la mayoría de los encuestados contestaron que la comunicación es fluida entre su familia.

Tabla 11:

11. ¿Utiliza su creatividad para pasar hula hula por su cuerpo sin utilizar la mano, dado que sus manos están entrelazadas con los de sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	14	56,0	56,0	56,0
	A veces	6	24,0	24,0	80,0
	Nunca	5	20,0	20,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

11. ¿Utiliza su creatividad para pasar hula hula por su cuerpo sin utilizar la mano, dado que sus manos están entrelazadas con los de sus compañeros?

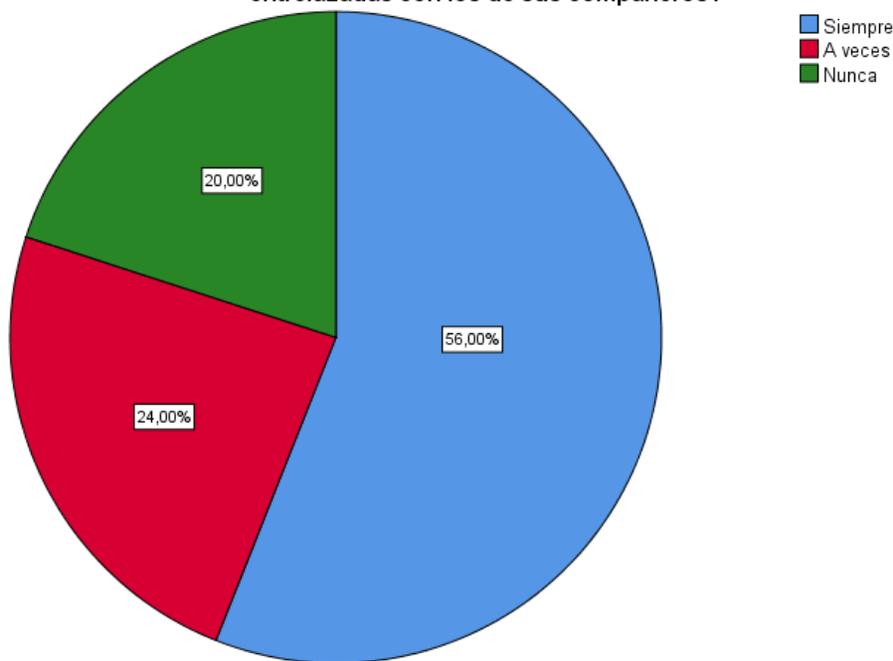


Ilustración 20:

La figura nos muestra que la mayoría de los encuestados si utilizan su creatividad para jugar con la hula hula.

Tabla 12:

12. ¿Utilizas el sentido lógico para pasar hula hula por su cuerpo sin utilizar la mano, dado que sus manos están entrelazadas con los de sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	40,0	40,0	40,0
	A veces	7	28,0	28,0	68,0
	Nunca	8	32,0	32,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

12. ¿Utilizas el sentido lógico para pasar hula hula por su cuerpo sin utilizar la mano, dado que sus manos están entrelazadas con los de sus compañeros?

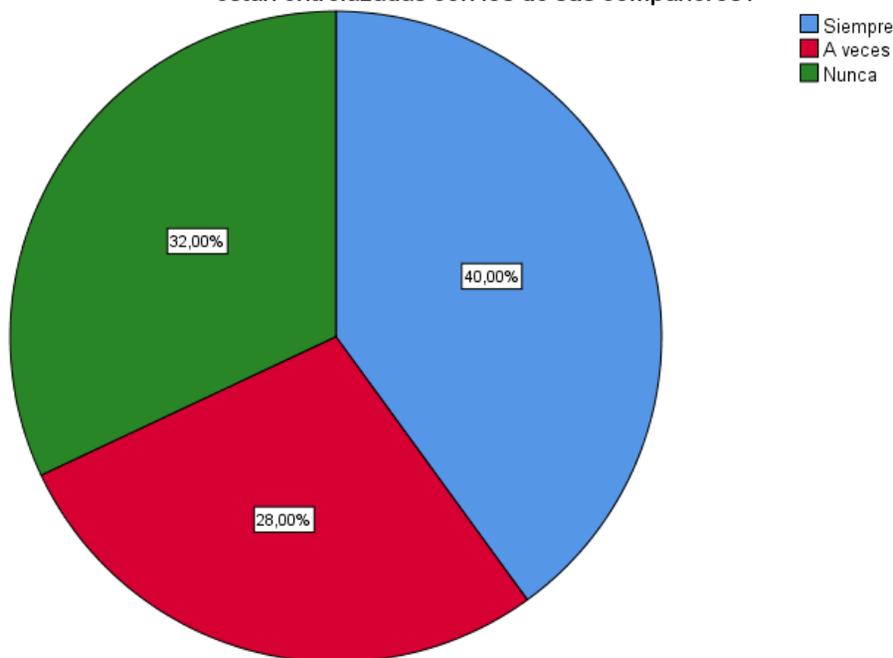


Ilustración 21:

La mayoría de los encuestados utilizan el sentido lógico para jugar con hula hula.

Tabla 13

13. ¿Utilizas tu imaginación para pasar hula hula por su cuerpo sin utilizar la mano, dado que sus manos está entrelazado con los de sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	40,0	40,0	40,0
	A veces	7	28,0	28,0	68,0
	Nunca	8	32,0	32,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

13. ¿Utilizas tu imaginación para pasar hula hula por su cuerpo sin utilizar la mano, dado que sus manos está entrelazado con los de sus compañeros?

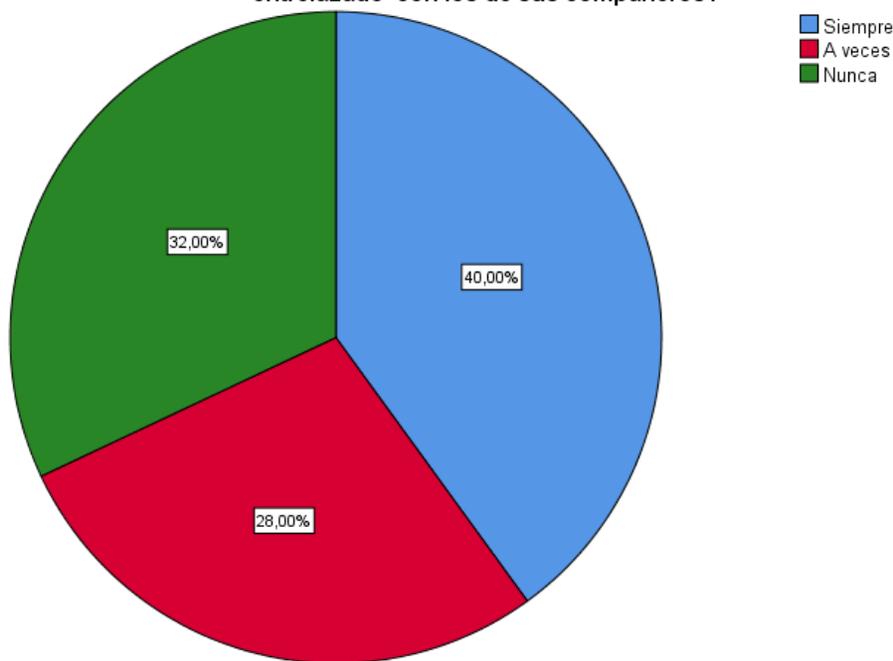


Ilustración 22:

Un número significativo de los encuestados manifiestan que sí utilizan su imaginación para jugar con la hula hula.

Tabla 14:

14. ¿Tienes control de tu cuerpo para diversas actividades como es el caso de pasar el aro sin la ayuda de los brazos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	36,0	36,0	36,0
	A veces	8	32,0	32,0	68,0
	Nunca	8	32,0	32,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

14. ¿Tienes control de tu cuerpo para diversas actividades como es el caso de pasar el aro sin la ayuda de los brazos?

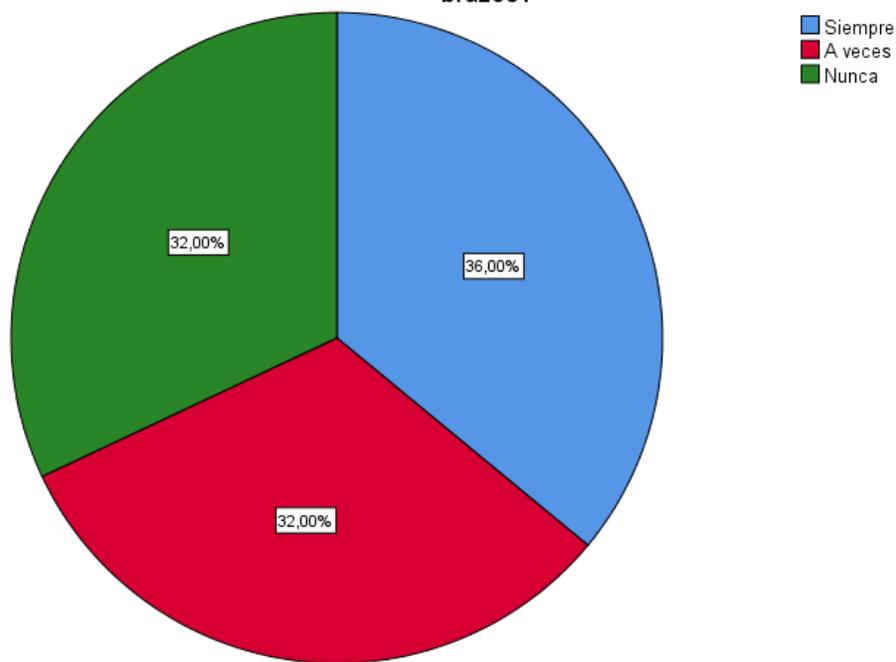


Ilustración 23:

La figura muestra que la mayoría de los encuestados si tienen control de su cuerpo para realizar diversas actividades.

Tabla 15:

15. ¿Tienes control de tu cuerpo para diversas actividades como es el caso tic tac toe?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	36,0	36,0	36,0
	A veces	12	48,0	48,0	84,0
	Nunca	4	16,0	16,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

15.¿Tienes control de tu cuerpo para diversas actividades como es el caso tic tac toe?

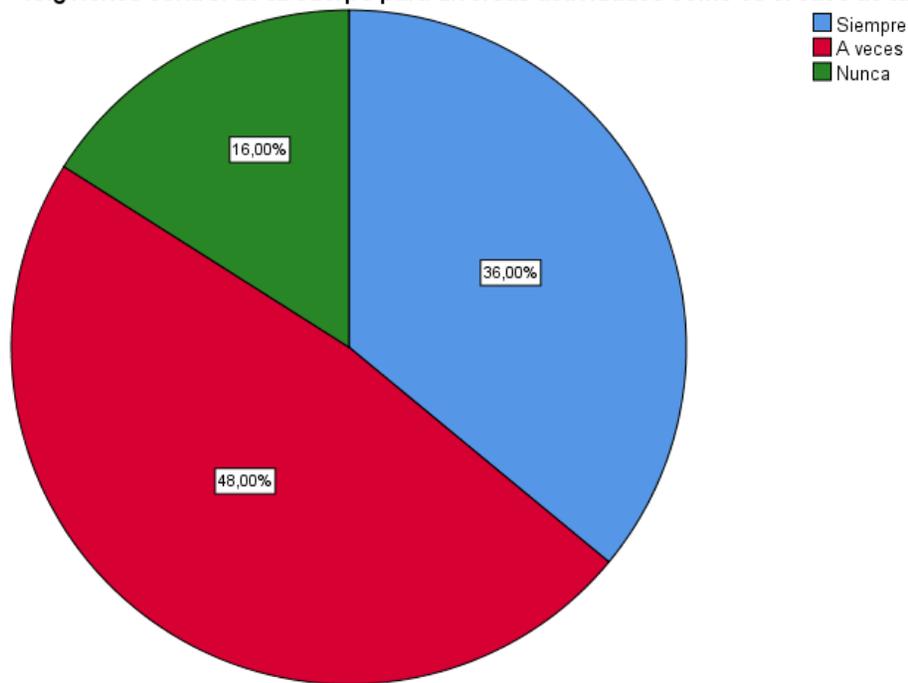


Ilustración 24:

Un número significativo de encuestados contestaron que sí tiene control de su cuerpo en diversas actividades.

Tabla 16:

16. ¿Usted es consciente la importancia de la velocidad en una competencia como es el caso de tic tac toe?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	40,0	40,0	40,0
	A veces	6	24,0	24,0	64,0
	Nunca	9	36,0	36,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

16.¿Usted es consciente la importancia de la velocidad en una competencia como es el caso de tic tac toe?

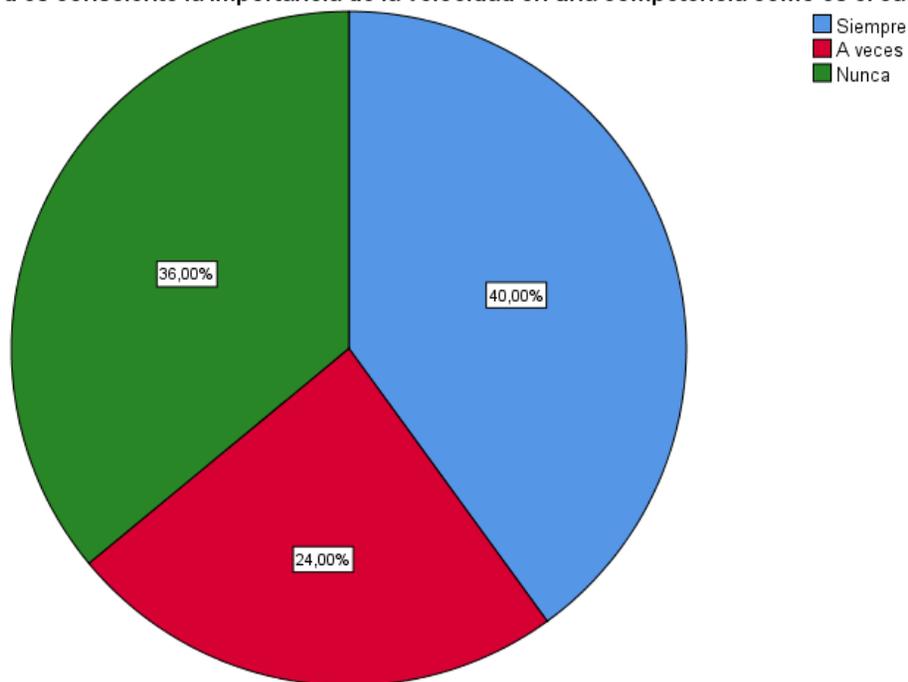


Ilustración 25:

La figura nos muestra que la mayoría de los encuestados si son conscientes sobre la importancia de la velocidad en competencias como es el tictac toe.

Tabla 17:

17. ¿Utiliza hábilmente las diversas partes de su cuerpo?				Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Siempre	13	52,0	52,0	52,0
	A veces	6	24,0	24,0	76,0
	Nunca	6	24,0	24,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

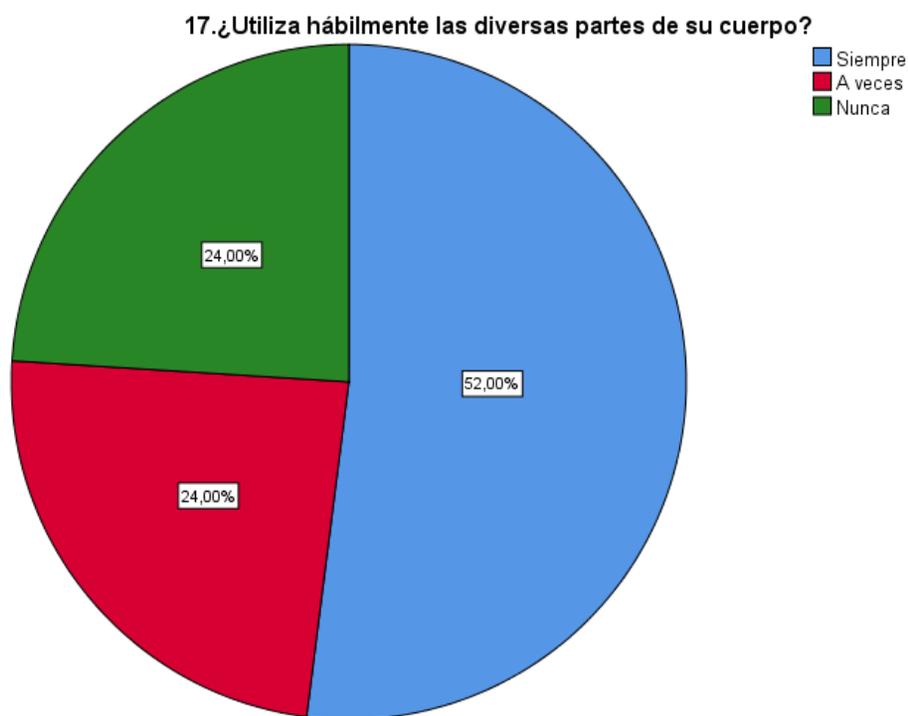


Ilustración 26:

Un número significativo de los encuestados utilizan hábilmente las partes de su cuerpo.

Tabla 18:

		18. ¿Utiliza su inteligencia para vencer su oponente?			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	40,0	40,0	40,0
	A veces	8	32,0	32,0	72,0
	Nunca	7	28,0	28,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

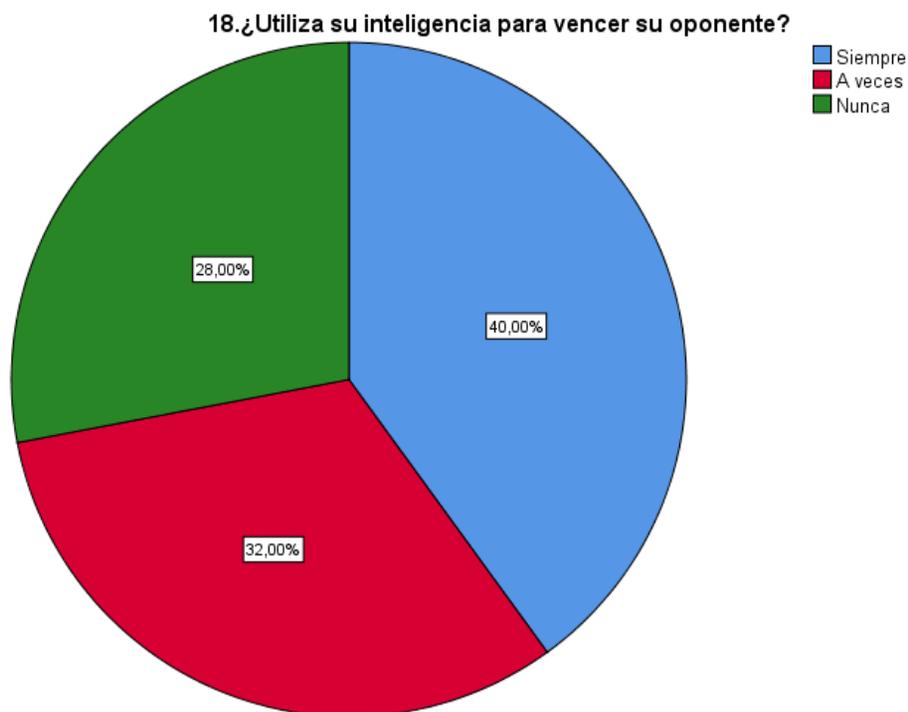


Ilustración 27:

La figura nos muestra que un número significativo utilizan su inteligencia para vencer a su oponente.

Tabla 19:

19. ¿Utiliza su fuerza para para el triunfo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	36,0	36,0	36,0
	A veces	8	32,0	32,0	68,0
	Nunca	8	32,0	32,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	



Ilustración 28:

La figura nos muestra que un número significativo de los encuestados sí utilizan la fuerza para vencer a sus oponentes en algunas competencias.

Tabla 20:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	40,0	40,0	40,0
	A veces	9	36,0	36,0	76,0
	Nunca	6	24,0	24,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

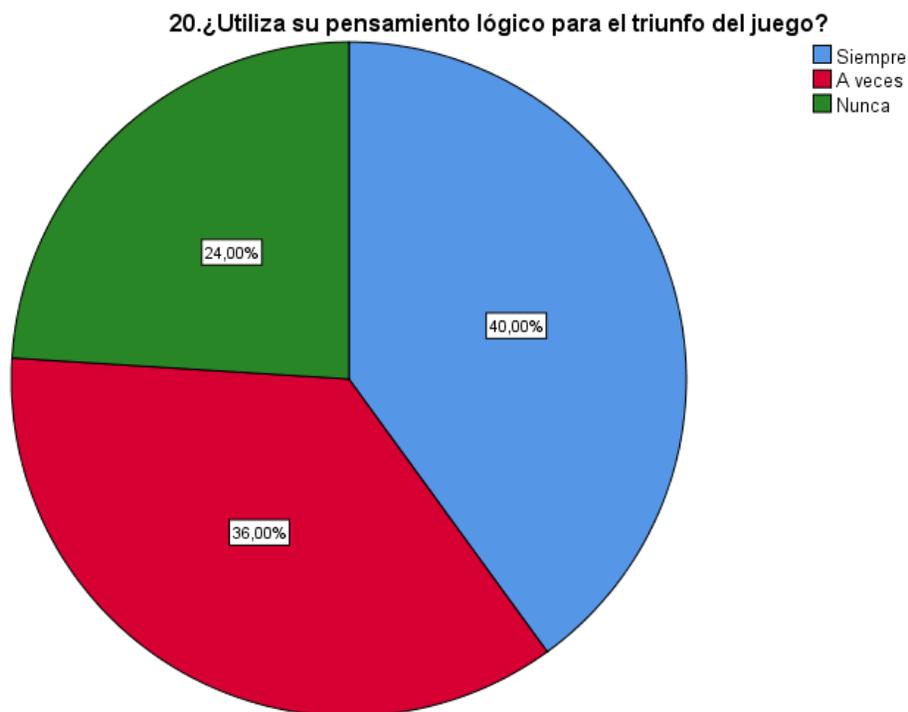


Ilustración 29:

La figura nos muestra que la mayoría de los encuestados utilizan su pensamiento lógico para un triunfo en algunos juegos.

Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

H0: La relación de la motricidad y el juego lúdico no se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.

H1: La relación de la motricidad y el juego lúdico se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL.

Tabla 21:

Correlaciones				
			1. Motricidad	11. Juegos lúdicos
Rho de Spearman	1. Motricidad	Coeficiente de correlación	1,000	,786**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	11. Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	,786**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

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

Como el coeficiente Rho de Spearman es 0,786, por lo tanto, existe una correlación positiva alta. Además, el nivel de significancia es menor que 0,05, esto indica que aceptamos la hipótesis alterna y negamos la hipótesis nula, en consecuencia, la relación de la motricidad y los juegos lúdicos se relacionan significativamente positivo.

Hipótesis específica 1

H0: El esquema corporal y pasar el aro no se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL

H1: El esquema corporal y pasar el aro se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta,

UGEL 09-DREL

Tabla 22:

			Correlaciones	
			1. Esquema corporal	11. A pasar el aro
Rho de Spearman	1. Esquema corporal	Coeficiente de correlación	1,000	,786**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	11. A pasar el aro	Coeficiente de correlación	,786**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

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

El coeficiente Rho de Spearman es 0,786, por lo que existe una correlación positiva alta. Además, el nivel de significancia es menor que 0,05, esto indica que aceptamos la hipótesis alterna y negamos la hipótesis nula, en consecuencia, la relación del esquema corporal y a pasar el aro se relacionan significativamente positivo.

Hipótesis específica 2

H0: El esquema corporal funcional y el Tic tac toe se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, ¿UGEL 09-DREL

H2: El esquema corporal funcional y el Tic tac toe se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, ¿UGEL 09-DREL

Tabla 23:

Correlaciones			5. Esquema corporal funcional	
			15. Tic tac toe	
Rho de Spearman	5. Esquema corporal funcional	Coeficiente de correlación	1,000	,721**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	15. Tic tac toe	Coeficiente de correlación	,721**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

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

El coeficiente Rho de Spearman es 0,721, por lo tanto, existe una correlación positiva alta. Además, el nivel de significancia es menor que 0,05, esto indica que aceptamos la hipótesis alterna y negamos la hipótesis nula, en consecuencia, la relación de esquema funcional y tictac toe se relacionan significativamente positivo.

Hipótesis específicas 3:

H0: La coordinación dinámica general y la conquista del círculo no se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, ¿UGEL 09-DREL

H3: La coordinación dinámica general y la conquista del círculo se relacionan significativamente en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, ¿UGEL 09-DREL

Tabla 24:

Correlaciones			8. Coordinación	
			dinámica general	18. Conquista del círculo
Rho de Spearman	8. Coordinación dinámica general	Coeficiente de correlación	1,000	,919**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	18. Conquista del círculo	Coeficiente de correlación	,919**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

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

Como el coeficiente Rho de Spearman es 0,919, por lo tanto, existe una correlación positiva alta. Además, el nivel de significancia es menor que 0,05, esto indica que aceptamos la hipótesis alterna y negamos la hipótesis nula, en consecuencia, la relación de la la coordinación dinámica general y conquista del círculo se relacionan significativamente positivo.

CAPÍTULO V:

Discusión de resultados. Conclusión y Recomendaciones.

Discusión de resultados

El estudio de este trabajo tuvo como objetivo definir la relación de la motricidad y el juego lúdico en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-DREL, obteniendo como resultado según el Rho de Spearman el 0,786, de correlación. Además, el nivel de significancia es menor que 0,05, esto precisa aceptar la hipótesis alterna y negar la hipótesis nula, en consecuencia, la relación de la motricidad y los juegos lúdicos se relacionan significativamente positivo. Esto significa a mayor movimiento motriz mejora los juegos lúdicos, tal mejoramiento conduce a mayor desarrollo de la personalidad de los estudiantes de las instituciones educativas. Viciano, Cano, Chacón, Padial, y Martínez, (2017) refieren que los docentes no están trabajando actividades motrices a pesar que tienen conocimiento sobre la importancia de la motricidad, coincidiendo con Rodríguez y Hernández, (2018), Gamboa, y otros, (2019) quienes expresan que el trabajo de los docentes es netamente tradicional por lo que requieren actualización didáctica activa de los educadores, como bien define Reategui, (2019), Quispe, (2019) los juegos lúdicos desarrolla enormemente capacidades, habilidades comunicativas de los estudiantes.

Conclusiones

- ❖ Se confirma la relación significativa de la motricidad y el juego lúdico en los estudiantes de la institución educativa Madre Teresa de Calcuta, Chonta, UGEL 09-

DREL. Es decir, si la motricidad está adiestrada, los juegos lúdicos serán significativos que conducirán al mejor aprendizaje de los estudiantes.

- ❖ Se confirma la relación o asociación de las dimensiones esquema corporal y pasar el aro en los estudiantes. Es decir, a mayor flexibilidad corporal mejor será el juego lógico de los aros.
- ❖ Se confirma la asociación de las dimensiones del esquema corporal funcional y el Tic tac toe en los estudiantes. Es decir, si el cuerpo está preparado funcionalmente tanto físico y mental estará mucho más cerca al triunfo deportivo.
- ❖ Se confirma la asociación de las dimensiones de la coordinación dinámica general y la conquista del círculo en los estudiantes. Es decir, si el cuerpo humano está cultivado de acuerdo a las circunstancias permitirá el equilibrio corporal y el sentido lógico.

Recomendaciones

- ❖ Tener en cuenta la importancia del movimiento corporal como predecesora del conocimiento cognitivo.
- ❖ El juego lúdico es uno de los mejores recursos didácticos para el aprendizaje del estudiante.
- ❖ El movimiento corporal ayuda fortalecer la capacidad lógica.

Referencias

- Bernate, J. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad .
- Araujo , L. (2021). Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020.
- Berruezo, P. P. (2000). El contenido de la Psicomotricidad.
- Cabrera, L. (2021). La motricidad humana: Ciencia corpórea para el despertar ser docente.
- Cano, L. (2016). Importancia de la motricidad en el aprendizaje de los contenidos curriculares del segundo ciclo de Educación Infantil.
- Domínguez, C. (2005). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada.
- Gamboa, R., Bernal, M., Gómez, M., Gutiérrez, M., Monreal, C., & Muñoz, V. (2019). Corporeidad, motricidad y propuestas pedagógico-prácticas en aulas de educación infantil.
- Melo, M. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales.
- Moyolema, C. (2015). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “c” y “d” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egúez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.
- Patín, R. (2016). Manual de estrategias lúdicas juguetes maravillosos.
- Quispe, E. (2019). Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución.
- Reategui, G. (2019). Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.
- Rodríguez, A., & Hernández, P. (2018). Didáctica de la motricidad en la formación de profesores de educación infantil.
- Viciana, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., & Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil.

ANEXO

CUESTIONARIO

Señores estudiantes les presento una serie de preguntas, contestar de manera anónima marcando una de las alternativas que usted considera correcta.

1. ¿Crees en los estudios que realizas?
 - a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
2. ¿Manejas tus emociones de acuerdo con las circunstancias de su ocurrencia?
 - a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
3. ¿Recuerdas con facilidad algunas situaciones ocurridas en el transcurso de la vida?
 - a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
4. ¿Manipulas algunos objetos con facilidad?
 - a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
5. ¿Usted es consciente que tu cuerpo está dividido en dos partes iguales por la columna vertebral?
 - a. Siempre

- b. A veces
 - c. Nunca
6. ¿Usted es consciente que en algunos casos tu aprendizaje es natural?
- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
7. ¿Usted es consiente que ocupa un espacio?
- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
8. ¿Tu comunicación es precisa utilizando los gestos faciales?
- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
9. ¿Comunicas con facilidad actos percibidos a través de las palabras?
- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
10. ¿La comunicación es fluida con tu familia?
- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
11. ¿Utiliza su creatividad para pasar hula hula por su cuerpo sin utilizar la mano, dado que sus manos están entrelazadas con los de sus compañeros?

- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
12. ¿Utilizas el sentido lógico para pasar hula hula por su cuerpo sin utilizar la mano, dado que sus manos están entrelazadas con los de sus compañeros?
- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
13. ¿Utilizas tu imaginación para pasar hula hula por su cuerpo sin utilizar la mano, dado que sus manos está entrelazado con los de sus compañeros?
- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
14. ¿Tienes control de tu cuerpo para diversas actividades como es el caso de pasar el aro sin la ayuda de los brazos?
- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
15. ¿Tienes control de tu cuerpo para diversas actividades como es el caso tic tac toe?
- a. Siempre
 - b. A veces
 - c. Nunca
16. ¿Usted es consciente la importancia de la velocidad en una competencia como es el caso de tic tac toe?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

17. ¿Utiliza hábilmente las diversas partes de su cuerpo?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

18. ¿Utiliza su inteligencia para vencer su oponente?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

19. ¿Utiliza su fuerza para para el triunfo?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

20. ¿Utiliza su pensamiento lógico para el triunfo del juego?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca