



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**La lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una institución
educativa, San Miguel, 2019**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Br. Janeth Carmen Marchán Williams (ORCID: 0000-00002-4249-071X)

ASESORA:

Dra. Isabel Menacho Vargas (ORCID: 0000-0001-8993-0201)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Aprendizaje y Evaluación

Lima – Perú

2019

Dedicatoria

A Dios y la Virgen, en quienes reposa mi fe inquebrantable que me permite seguir adelante en cada uno de los aspectos de mi vida diaria.

A Daria y José, mis padres, me brindan su cariño y comprensión.

A Esther y Elizabeth, mis hermanas que no dudaron en apoyarme, alentarme y demostrarme su amor.

A cada uno de mis alumnos con los que tuve y tengo la oportunidad de compartir experiencias enriquecedoras y gratificantes, que me impulsaron a realizar este trabajo de investigación, para poder aportar con un granito de arena nuevos conocimientos en cada una de las sesiones terapéuticas que realizo.

Agradecimiento

Primeramente, agradezco a la Universidad César Vallejo que me ha permitido cumplir con mi meta, así como también a los docentes que brindaron sus conocimientos y apoyo para seguir adelante día a día.

Agradecer sinceramente a mi asesora la Dra. Isabel Menacho Vargas, quien volcó cada uno de sus conocimientos durante el proceso de investigación de mi tesis, siendo parte fundamental para lograr la culminación de la tesis.

A mis amigas Carmen Bejarano, Giovana Chirinos y María Cuba, quienes depositaron su confianza y me brindaron su aliento a fin de culminar este trabajo.

Dictamen de sustentación de Tesis



DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **JANETH CARMEN MARCHAN WILLIAMS**

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Psicología Educativa*, ha sustentado la tesis titulada:

LA LÚDICA Y LA GRAFOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE INICIAL Y PRIMARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SAN MIGUEL, 2019

Fecha: 10 de agosto de 2019

Hora: 12:30 m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Noel Alcas Zapata

Firma:

SECRETARIO: Dr. Jimmy Diaz Manrique

Firma:

VOCAL: Dra. Isabel Menacho Vargas

Firma:

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *Aprobas por Unanimidad*

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....
.....
.....
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

..... *Mejorar APA*

..... *Permanencia de Instrumentos*

.....

.....

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

Declaratoria de Autenticidad

Declaración de Autenticidad

Yo Janeth Carmen Marchán Williams, estudiante de la Escuela de Posgrado, del programa Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte; presento mi trabajo académico titulado: "La Lúdica y la Grafo motricidad en estudiantes de inicial y primaria de una institución educativa en San Miguel-2019" en 68 folios para la obtención del grado académico de Maestra en Psicología Educativa, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 10 de agosto del 2019.


Janeth C. Marchán Williams
DNI 06101785

Índice

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Dictamen de sustentación de Tesis	iv
Declaratoria de autoría	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. Introducción	1
II. Método	12
2.1. Tipo y diseño de investigación	12
2.2. Operacionalización de variables	12
Variable 1: Lúdica	12
Variable 2: Graformotricidad:	13
2.3. Población, muestra y muestreo (incluir criterios de selección)	14
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	15
2.4.1. Técnicas	15
2.4.2. Instrumentos	15
2.4.3. Validez y confiabilidad instrumentos usados en el recojo de información	16
2.5. Procedimiento	16
2.7. Aspectos éticos	17
III. Resultados	18
3.1. Resultados descriptivos	18
3.2. Resultados inferenciales	22
IV. Discusión	25
V. Conclusiones	29
VI. Recomendaciones	30
Referencias	31
Anexos	36

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalizacion de la variable Lúdica	13
Tabla 2 Operacionalizacion de la variable grafomotricidad	14
Tabla 3 Distribución de la población	14
Tabla 4 resultados estadísticos de la fiabilidad	16
Tabla 5 Distribución de frecuencias de la variable Lúdica	18
Tabla 6 Distribución de frecuencias de la dimensión Juegos sensoriales	19
Tabla 7 Distribución de frecuencias de la dimensión Juegos motores	20
Tabla 8 Distribución de frecuencias de la variable Grafomotricidad	21
Tabla 9 Correlación entre la Lúdica y la Grafomotricidad	22
Tabla 10 Correlación entre la dimensión Juegos sensoriales y la Grafomotricidad	23
Tabla 11 Correlación entre la dimensión Juegos motores y la Grafomotricidad	24

Índice de figuras

Figura 1. Esquema utilizado en el diseño del proyecto.	12
Figura 2. Nivel de la percepción de la variable Lúdica.	18
Figura 3 Nivel de la percepción de la dimensión juegos sensoriales	19
Figura 4. Nivel de percepción de la dimensión juegos motores.	20
Figura 5. Nivel de percepción de la variable Grafomotricidad.	21

Resumen

La presente tesis se enmarcó en de la línea de investigación Aprendizaje y Evaluación. El objetivo de la investigación fue determinar la relación entre la lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019.

La investigación fue de tipo básica, de diseño no experimental, transversal de nivel correlacional, pues se determinó la relación entre la variable lúdica y grafomotricidad. La población estuvo conformada por 160 niños de inicial, primer y segundo grado de una institución educativa de San Miguel. La muestra estuvo conformada por el total de la población. La técnica utilizada para la recolección de información fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario tipo escala de Likert. Para medir la variable Lúdica se elaboró una lista de cotejo conformada por 12 ítems, y para medir la variable Grafomotricidad se elaboró un cuestionario conformado por 18 ítems., y se utilizó el software estadístico SPSS versión 24 para procesar los datos.

Los resultados de la investigación determinaron que la variable Lúdica se relaciona directa y significativamente con la variable Grafomotricidad, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0.620. Se probaron las hipótesis planteadas y la relación entre variables es moderada o media.

Palabras claves: Lúdica, grafomotricidad, juegos sensoriales, juegos motores.

Abstract

This thesis was framed in the line of research Learning and Evaluation. The objective of the research was to determine the relationship between playfulness and grafomotricity in initial and primary students in an educational institution, San Miguel, 2019.

The research was basic, non-experimental, cross-sectional, with a correlational level between the playful and grafomotricity variables. The population consisted of 160 children of initial, first and second grade of an educational institution in San Miguel. The sample was made up of the total population. The technique used to collect information was the survey and the instrument was the Likert scale questionnaire. To measure the playful variable, a checklist consisting of 12 items was prepared, and to measure the Grafomotricity variable, a questionnaire consisting of 18 items was developed, and the statistical software SPSS version 24 was used to process the data.

The results of the investigation determined that the Playful variable is directly and significantly related to the Grafomotricity variable, with a Spearman correlation coefficient of 0.620. The hypotheses raised were tested and the relationship between variables is moderate or medium.

Keywords: Playful, graphomotor, sensory games, motor games.

I. Introducción

Los niños son considerados el futuro, de ahí que siempre se esté mejorando cada día en el aprendizaje en todos sus extremos para brindarles un apoyo completo. En especial en la etapa de inicio el niño debe recibir de manera sustancial lo que se le quiere transmitir. Los niños que están en la Educación Inicial cuentan entre 3 a 6 años, por lo que es importante que la parte lúdica esté presente, pues de manera continua se logra a través de ejercicio y práctica comenzar con el aprendizaje y de esta manera desarrollar e ingresar paulatinamente al sistema educativo preescolar (Ary, 1999).

Pinillos (1996) en un artículo que publico, hace mención a que los maestros deben ayudar a que los alumnos puedan recuperar la actitud lúdica para que así puedan reconocer su realidad interna y externa, ya que ello será lo que les permita seguir interactuando en esta vida.

El niño conforme recibe estímulo continuo se comienza a formar su parte motora y el desarrollo intelectual, logrando emplear eficientemente la información que recibe y la aplica a lo que se le está instruyendo. En este tema de la parte lúdica es muy interesante que el niño a través de actividades sea estimulado y fortalecer valores, integración, y en este caso la grafomotricidad con el fin de que desde su inicio aprenda a manera de juego el realizar trazos firmes para que esto resulte en contar con alumnos con letras legibles y comprensibles, al respecto Minerva (2007) menciona que es agradable el juego, por lo que se debe de usar esta estrategia para fortalecer los aspectos que se tienen que mejorar, de ahí que el juego sea considerado como base para eliminar las dificultades, las asperezas, el estrés y otros, además el juego permite un proceso de socializar lo que es importante ayuda para el docente. (p. 88)

Es importante utilizar el juego entonces para ayudar a los niños a la buena escritura, la grafomotricidad es una estrategia de mucho aporte en consolidar el aprendizaje de los alumnos usando el material didáctico que tienen los docentes, al respecto Condemarin (1988) nos comenta que la grafomotricidad tiene como objetivo educar y enmendar la realización de aquellos movimientos que son básicos al momento de escribir. En esta misma línea de investigación Rius (2003) nos dice que la grafomotricidad es un periodo previo a la escritura. Entonces es importante

que se considere la lúdica en la grafomotricidad con el deseo de reforzar el desarrollo a la escritura de manera legible y satisfactoria.

Según Cooney (2004) se debe buscar al juego en entornos educativos, realizar actividades de aprendizaje, es decir los juegos son muy beneficiosos para el desarrollo cognitivo, lenguaje, social y emocional, ya que desarrolla la imaginación del niño.

En un artículo publicado por Pyle, DeLuca y Danniels (2017) precisan que los juegos en las aulas apoyan el aprendizaje, es decir las instituciones educativas deben desarrollar planes de estudios y políticas de juegos que beneficien el desarrollo pedagógico del educando.

El juego lúdico es una motivación intrínseca, que se caracteriza por un estado de ánimo positivo y que se interrumpe fácilmente por el estrés (Bateson, 2014) de allí la importancia de generar espacios para el juego lúdico donde los estudiantes puedan realizar actividades provechosas. Gamboa, Jiménez, Peña, Gaete y Aguilera (2018) identificaron aquellas ideas, peculiaridades de las prácticas corporales con una forma innovadora, estableciendo la necesidad de realizar procesos continuos de cambios, así mismo también renovar la forma de pensar y aumentar la creatividad del educador, y por parte de los niños fomentar su libertad de expresión y ayudarles a establecer nuevas relaciones entre ellos.

Es así que el juego constituye un real ejercicio de acondicionamiento para la vida porque enseña alegría, arranca de la pasividad, por un lado; y sobre todo es parte vital para el desarrollo de las personas, por otro. Entonces, el juego es imprescindible por el rol que representa en el desarrollo y potencialización de las emociones de ser humano, y la forma de actuar correcta de los niños con sus compañeros y profesores, y de esta manera establecer nuevas reglas de convivencia para fortalecer su desarrollo integral (Domínguez, 2015)

Entre los trabajos previos encontrados en el ámbito internacional, se tiene la investigación de Mulul (2017) quien estudia las estrategias de grafomotricidad y caligrafía para estudiantes zurdos, bajo un enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental, cuyo propósito de determinar la relación entre ambas variables, encontrando como resultados que los estudiantes zurdos no tienen como características caligrafía ilegible, sino que denotan una ausencia de estrategias

grafomotrices en la escritura. La investigación permite afirmar que hay una relación estrecha entre las estrategias de grafomotricidad y la caligrafía y se evidenciaron la necesidad de implementar estrategias para lograr mejoras en legibilidad, regularidad en proporciones, rapidez, espaciados, alineación, inclinación y ligados, en otras palabras, es preciso incrementar estrategias grafomotrices para el desarrollo de una caligrafía ilegible.

Otro aporte lo alcanzan Ochoa y Estrada (2016) en su estudio de estrategias lúdicas que favorecen el aprendizaje de la lectura y escritura de aquellos estudiantes que cursan el primer grado de EGB, en Ecuador. Este proyecto fue experimental, con una muestra de 34 estudiantes. El objetivo fue determinar el nivel de impacto del experimento en el desarrollo de cada área psicomotriz. Utilizaron la técnica de la entrevista, la observación directa y un test pedagógico para recoger la información. Los investigadores realizaron un experimento presentando un manual de lúdica para el desarrollo de las áreas psicomotrices previas a la lectoescritura. Llegaron a demostrar lo efectivo que resulta la aplicación de la lúdica como estrategia para el desarrollo de las áreas psicomotrices, dado que permite a los niños tener un mayor control de sus movimientos para realizar una acción consciente con su cuerpo.

Por otra parte, Mejía, Ortega, y Peralta (2016) realizaron una calificación de la grafomotricidad en aquellos niños que se encuentran en segundo grado de educación básica. Dicho trabajo fue de tipo cuantitativo, de diseño cuasi – experimental, con una población de 60 niños de segundo grado, utilizaron el test de pascual para evaluar que tanta madurez grafomotriz existe en los niños. Concluyendo que, la realización de la calificación mejoró la grafomotricidad en aquellos niños que fueron parte del estudio.

Otro importante hallazgo, se puede apreciar en la investigación de Loaiza (2015) sobre el efecto de la grafomotricidad en la lectoescritura de los alumnos de primero y segundo grado. Las fichas de observación se aplicaron a los 136 alumnos entre primer y segundo grado, llegando a afirmar que los alumnos presentan barreras para la estimulación grafomotriz que se evidencia en la ausencia de estimulación en trazos rectos, curso, figuras geométricas y dibujo de garabatos.

En el mismo sentido, Gómez, Molano, y Rodríguez (2015) estudiaron la lúdica haciendo que esta sea parte de una estrategia de educación con el propósito de fortalecer el aprendizaje de los niños. La recopilación de la información se realizó mediante técnicas e instrumentos de observación, encuestas formales e informales y así asegurar la identificación de la problemática, logrando con ello presentar un proceso para poder intervenir pedagógicamente y con ello generar un cambio en la manera en que se está encaminando a la lúdica, en el desarrollo de los niños en su aprendizaje.

En tanto, la investigación realizada por Dicheva, Dichev, Agre, y Angelova (2015) sobre la aplicación de la gamificación en la educación de los niños, en su desarrollo los autores discuten los efectos que causa el usar de elementos de juego en ámbitos educativos, mediante un diseño de mapeo sistemático. Concluyeron que los principios del diseño, mecánica de juegos, contexto de aplicación, implementación y evaluación, presentan algunos ciertas barreras y urgencias importantes, como por ejemplo un adecuado apoyo tecnológico, para que así los estudios tengan un seguimiento y se pueda denostar resultados fiables sobre la utilización de ciertos elementos en juegos específicos dentro de la institución.

En el ámbito nacional se encontró la investigación de Avalos y Cruz (2017) quienes desarrollaron un taller de grafomotricidad con el objetivo de demostrar que la grafomotricidad fomenta los rangos de escritura inusuales en niños de 4 años. La investigación es de clase aplicada con forma cuasi experimental, con una muestra de 20 niños. Los resultados mostraron que antes del experimento los infantes muestran ciertas dificultades en los rangos de escritura no comunes, las cuales luego de haberse aplicado el experimento estas dificultades disminuyeron en gran consideración.

Así también, Huamán (2016) desarrolló un proyecto de juegos lúdicos con el propósito de mejorar la formación de las matemáticas en estudiantes de 5 años. La idea se basó en concluir con la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el entendimiento de las matemáticas, en una investigación descriptiva e inferencial. Estudio Experimental en la que se realizó una prueba antes y después para hallar diferencias y se obtuvo el siguiente resultado, después de la aplicación concluye

que el proyecto de juegos lúdico aumento considerablemente el aprendizaje de la materia.

Asimismo, Cama y León (2015) realizaron un trabajo para medir la influencia del juego al momento de desarrollar la atención aquellos niños con 4 años de edad. Los resultados arrojaron que el 51%, de los niños que formaron parte del experimento, presentaron un bajo nivel en atención y concentración, a esto se le suma que las maestras no utilizan material lúdico pues consideran un desperdicio de tiempo a ello se le agrega la ignorancia de la importancia de estas herramientas en el juego para los niños de nivel inicial. Por otro lado, en los niños de 4 años, el 47% presento buenos resultados lo que indica que tienen una facilidad para prestar atención, al 2% no se le realizo la prueba y el 51% presentaron dificultades para prestar atención.

Pérez y Pérez (2014) estudiaron la grafomotricidad en función de cómo aprenden a escribir los niños de 5 años, enfocándolo cuantitativamente, de tipo experimental, se estableció como muestra un total de 20 alumnos a quienes aplicó el instrumento test de los garabatos, concluyendo que si es concebible fomentar la comprensión de la escritura utilizando la grafomotricidad.

En el ámbito local tenemos el trabajo de investigación de Carrasco, y Teccsi (2017) quienes desarrollaron un análisis de la función lúdica en la comprensión de las matemáticas, el tipo de investigación fue aplicada, de nivel explicativo, el diseño de investigación fue cuasi-experimental con una prueba antes y después tomando como muestra los alumnos del V ciclo de primaria, la herramienta aplicada fue la lista de cotejo, llegando a determinar que la lúdica interviene en la forma de aprender las matemáticas aceptando así la hipótesis general donde se afirmó que dichas actividades influyen en la forma de aprender de los alumnos .

Una investigación realizada por Astudillo y Aybar (2015) sobre el sistema lúdico al momento de desarrollar la grafomotricidad en infantes de 5 años encontró que muchos trabajos coinciden que la idea de leer y escribir se aísla del verdadero sentido alrededor del código escrito, lo cual conlleva a la no existencia de una lectura y escritura correcta. Para la toma de información se dispuso una muestra de 26 niños, donde se determinó que hay vínculo entre la lúdica y grafomotricidad.

Del mismo modo, Cuba y Palpa (2015) desarrollaron una investigación con el objetivo de determinar qué tipo de nexo hay entre la hora de juego libre y la imaginación de los niños de 5 años. En dicho trabajo se determinó que, a mayor hora de juego libre, mayor será la creatividad de los niños. Por tal razón como lo sustenta el coeficiente rho de Spearman ($r = 0.857$) la relación es positiva y considerable.

El fundamento teórico de la investigación comprende la búsqueda de información relevante de las variables que son parte del proyecto, es así que, partiendo de la conceptualización de la lúdica, que según Astudillo y Aybar (2015, p. 33) puede ser usada como herramienta de aprendizaje toda vez que: La lúdica es proceso continuo que llevan a un fin, de ahí que encuentre que existe relación significativa entre la lúdica y la grafomotricidad.

Para Jiménez (2002) la importancia de la lúdica se explica en el rol proactivo que ésta desempeña en el salón, la lúdica es un estado en el cual el individuo experimenta una simulación de su entorno, esta actividad genera un cierto grado de felicidad. Es reconocida como una actividad placentera, al respecto Bautista (2004) El juego es un conjunto de actividades que genera un estado de felicidad, gozo y placer a quien lo realiza, en esta misma línea de investigación Froilán (1995) Cuando un niño juega, su razonamiento presenta aumentos importantes y la constancia de ellos está ligada con la regularidad que lo practique. Por otra parte, Núñez (2002) Si la lúdica se aplica bien por parte de los responsables se reflejarán mejoras en los valores, relación social y el propio criterio de los niños.

Según Montessori (2003) la lúdica se usa para divertirse y disfrutar y que en muchos acontecimientos también es utilizada con fines educativos. Concluyendo que cada vez que se aplique ciertas actividades que tengan que ver con la lúdica será porque se quiere alcanzar ciertos objetivos.

La actividad lúdica es definida por García (2002) La forma más idónea para aplicar una enseñanza de calidad, el juego no debe ser una distracción sino una forma de aprender, no en el sentido de aprender jugando, sino que el juego que se realice tenga valores educativos.

Por otra parte, Lanuza, Pérez, y Ferrando (2009) asumen que las actividades lúdicas deben lograr fortalecer aquellas ventajas físicas, intelectuales y morales del niño, que el patio de juego debe ser el adecuado. Del mismo modo, Bateson (2014) afirma que el juego lúdico es parte clave en la vida de un niño, dado que la creatividad del niño con el juego lúdico es fuerte.

Jiménez, Dinello y Álvaro (2004) La lúdica está presente cuando la persona que lo realiza expone su creatividad, sensibilidad y su conciencia con el fin de poder atender los requerimientos emocionales y afectivos de manera simbólica.

En cuanto a las fases del juego lúdico se tiene una primera fase que es la Introducción que toma como punto el procedimiento que posibilita a la realización del juego, incluyendo también las reglas para el mismo. La siguiente fase es el Desarrollo, donde se enfoca en la interacción de los alumnos en dependencia de las normas previamente establecidas y finalmente la fase de Culminación, que es cuando el jugador llega a la meta.

Para Jiménez (2005) la importancia lúdica comprende mucho más que el juego mismo. La relevancia de esta práctica, está en que nos permite aspectos respecto con nuestro pensamiento abstracto, innovador y creativo, así mismo también nos ayuda a fortalecer habilidades de comunicación y cooperación. Por otro lado, también nos permite poder comprender problemas y por ende encontrarles soluciones.

Las dimensiones de la variable lúdica se han determinado a partir de las afirmaciones de Navajas (2011) quien sostiene dos componentes de la actividad lúdica, que son el juego sensorial y el juego motor. El juego es una herramienta eficaz y forma parte del ser humano al respecto Navajas (2011, p. 765) quien argumenta respecto al juego sensorial, que:

En el juego se utilizan de manera preferencial los sentidos, es así que, el juego es pertinente cuando la sensibilidad y la percepción aún no han sido estimuladas, aunque no se utilicen en su totalidad en algún sentido. Los sentidos nos brindan una gran cantidad de sensaciones y vivencias que tenemos que aprovechar al máximo. El niño está ligado a explorar los juegos sensoriales en los aspectos externos y depende exclusivamente de estas y que puede reconocer a través de la boca, la vista, el tacto, el oído

aumentando poco a poco su receptividad sensorial. Es importante trabajarlo desde la Educación física mediante el conocimiento corporal, la orientación y el conocimiento del espacio, para lo que utilizara la vista como instrumento principal, la coordinación básica, la memoria, inteligencia, atención y creatividad. Esto permite relajación, mayor atención y concentración.

Un artículo realizado por Meneses y Monges (2001) nos habla acerca de los juegos que realizan los niños, los cuales al realizar estas actividades están imitando la forma de actuar de los adultos que los rodean, tratando de llegar a sentirse como un adulto más.

En razón de que los juegos sensoriales son importantes, es necesario tener en cuenta lo que explica Escribá (1998) al momento de adaptar juegos sensoriales en (...) la educación, se debe seguir algunos parámetros metodológicos básicos: participativos, tranquilos, aplicativos, fáciles, integración, interacción, no competitivos, disfruten, acorde a la edad, que se adapten a los niños

Se debe considerar lo antes indicado para lograr un juego sensorial formativo, recreativo y relajante, los juegos sensoriales pueden ser; visuales, auditivos, táctiles, olfativos, gustativos.

En cuanto a la segunda dimensión en la lúdica se tiene al juego motor que está relacionado con los movimientos, así lo explica Vicente (2002) El juego motor implica movilidad del que lo practica, ya que va más allá del simple significado del juego, la organización motricidad es la finalidad de este aspecto.

En base a esta explicación es que podemos decir que el juego motriz está relacionado con los ejercicios, así lo explican Condemarín, Chadwin y otros (1978) quienes afirman que son juegos con ejercicios físicos para desarrollar el cuerpo, así como el control y equilibrio del mismo en esta misma línea argumentativa Arnaiz, Rabadán y Vives citado por Quiroz y Arráez (2005, p. 44) dice que:

Son hechos que permiten la fácil vivencia y el placer de las actividades motoras que las personas realizan, lo que permite conocer el esquema, imagen e identidad del cuerpo. Los juegos motores deben considerar las siguientes clasificaciones para desarrollarlas a los alumnos: capacidad física

básica, habilidad, sociabilidad, capacidad sensorial, desarrollo de intelecto, juegos individuales, predeportivos, tradicionales.

Dentro de los juegos motores podemos encontrar diferentes tipos de juegos considerados por Calero (20005), y estos son: a) Juego motor: es donde el niño debe realizar todo tipos de movimientos; b) Juego social: jugar de forma cooperativa, es decir conseguir las habilidades sociales, c) Juego cognitivo: el niño debe desarrollar su capacidad de razonamiento; d) Juego simbólico: es a través de la lúdica de grafica; e) Juegos motrices: permite desarrollar habilidades y destrezas de movimiento.

Se sabe que una de las actividades más importantes de todos los tiempos es la escritura, debido a que gracias a ella se ha podido ir transmitiendo experiencias y conocimientos a lo largo de la historia. Según Castellero (2019) nos comenta que la grafomotricidad se refiere a aquel conjunto de movimientos que nos facilita la tarea de poder escribir correctamente.

Ahora bien, en cuanto a la segunda variable del proyecto de investigación, la grafomotricidad, puede afirmarse que es la aplicación a edad temprana de la educación psicomotriz ayuda al aprendizaje del niño ya que brinda una disponibilidad física para desarrollar ejercicios mentales (Pedagogía y Psicología Infantil, 2000) Al respecto García (2012) menciona que “la grafomotricidad busca analizar las actividades que miden las grafías, para que estas puedan ser legibles, fluidas y estéticas” para López (2015, p. 72) la grafomotricidad es: “escribir es una actividad grafomotriz que no requiere una simple acumulación de ejercicios, sino, actividades que favorezcan las habilidades manuales y digitales” Seguidamente, Rius (1988, p. 8) argumenta que:

Es una actividad que permite describir el acto gráfico, utilizando el estudio de coordinaciones que produce el cerebro en los sectores superiores que están muy lateralizados por a través del manejo de medios de manipulación lo que permite la evolución de los signos gráficos de los infantes esto ayuda la inculturación de aspectos sociales interactivos hasta conseguir la comunicación escrita.

La grafomotricidad en la definición de García (1987) su objetivo es estudiar los pasos que conlleva dibujar grafías, además de cómo se puede hacer un sistema automático que no altere la fluidez, armonía, rapidez y legibilidad.

Dentro de los elementos o dimensiones de la grafomotricidad según Gonzales y Leyva (2013) se tiene: (a) Soporte y posición: es la pieza que recibe la actividad grafomotriz y la reacción del cuerpo del niño a ello. (b) Manejo de instrumento: se dividen en dos como instrumentos naturales (mano, dedos y pies) y elementos artificiales (brochas, esponja, pinceles, tijeras, etc) y (c) Manejo del trazo: Son el resultado de varios ejercicios y actividades motrices. En este aspecto la grafomotricidad es un proceso cognitivo y considera lo siguiente: Estado manipulativo, de la interiorización simbólica, de la representación perceptiva y de la conceptualización.

El problema a resolver en este estudio es conocer la relación existente entre la lúdica y la grafomotricidad en los alumnos de inicial y primaria de la institución educativa, San Miguel, 2019. Los problemas específicos buscan determinar la relación entre las dimensiones juegos sensoriales y juegos motores, y la variable grafomotricidad en los niños de inicial y primaria.

En razón a lo explicado, se justifica este estudio porque es necesario que los niños comiencen desde su etapa de inicio en el ámbito preescolar, el manejo del juego para fortalecer la grafomotricidad para lograr un desarrollo pleno de su escritura y que este alcance los niveles óptimos requeridos dentro del ámbito estudiantil.

El trabajo se desarrolla con el propósito de conocer la relación entre la lúdica y la grafomotricidad de los alumnos de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel 2019. Así también se plantearon también los objetivos específicos mediante los cuales se pretende determinar la relación entre las dimensiones juego sensorial y juego motor, y la variable grafomotricidad en los estudiantes de inicial y primaria en una escuela, San Miguel, 2019.

Finalmente, la hipótesis general a comprobar se enuncia como: Existe relación entre la lúdica y la grafomotricidad de educandos de inicial y primaria de un colegio, San Miguel. Y las hipótesis específicas buscan comprobar la relación

existente entre las dimensiones juego sensorial y juego motor y la variable grafomotricidad en los alumnos de inicial y primaria.

II. Método

2.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de esta investigación es básica y a su vez posee un diseño no experimental con un nivel explicativo, enfoque Cuantitativo, correlacional. Valderrama (2013) sostiene que la investigación básica pretende aportar una estructura de conocimientos y que no siempre brinda inmediatas consecuencias, pero se encarga de recolectar datos de la realidad.

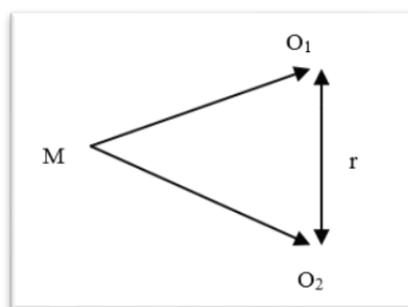


Figura 1. Esquema utilizado en el diseño del proyecto.

Leyenda:

M : Estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel.

O₁ : Medición de la variable lúdica.

O₂ : Medición de la variable Grafomotricidad.

r : Relación entre variables

2.2. Operacionalización de variables

Variable 1: Lúdica

Definición conceptual

Según Jiménez (2002) define como “una dimensión del proceso humano que impulsa el desarrollo psicosocial, conformación de la personalidad, adquisición de conocimiento, es decir engloba una variedad de actividades donde interacciona el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Definición operacional

La lúdica en este estudio es una variable categórica, cualitativa, de escala ordinal, politómica. Para que esta variable pueda medirse se optó por dividirse en dos dimensiones.

Tabla 1

Operacionalización de la variable Lúdica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles rangos	y
Juegos sensoriales	Juegos visuales	1 - 2			
	Juegos auditivos	3 - 4			
	Juegos táctiles	5 - 6		Escala	Bajo
Juegos motores	Juegos de movimiento vestibular	7 - 8	Ordinal	[12 - 19]	Medio
	Juegos motrices finos	9 - 10	Esperado	[20 - 27]	Alto
	Juegos de coordinación corporal	11 - 12	Proceso	Inicio	[28 - 36]

Autoría Propia

Variable 2: Graformotricidad:

Definición conceptual

Gómez (2012), define la grafomotricidad como el proceso donde el niño va a aprender cómo controlar los movimientos de sus manos, como consecuencia de ello aprenderá a manipular objetos e imitar signos y trazos para adquirir y desarrollar un correcto lenguaje escrito.

Definición operacional

La variable grafomotricidad es categórica, de naturaleza cualitativa, de escala ordinal, politómica. La misma que fue dividida en tres dimensiones para facilitar su estudio.

Tabla 2

Operacionalización de la variable grafomotricidad

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles rangos	y
Soporte y posición	Soporte horizontal tendido prono en el suelo.	1 - 6			
	Soporte vertical posición de pie.				
Manejo de instrumentos	Soporte horizontal posición sedente sobre la mesa	7 - 10		Escala Ordinal	Bajo [18 - 29]
	Instrumentos naturales				Medio [30 - 41]
Manejo del trazo	Instrumentos artificiales	11 - 18		Esperado Proceso Inicio	Alto [42- 54]
	Trazos sincréticos				
	Trazos lineales				
	Trazos iconográficos				
	Conservación del trazo				

Autoría propia

2.3. Población, muestra y muestreo (incluir criterios de selección)

Población

El escenario de estudio para el presente trabajo es una institución educativa, San Miguel, 2019.

Tabla 3

Distribución de la población

Grado	Cantidad
Inicial	22
1° grado	69
2° grado	69
Total	160

Autoría propia

Muestra

Para realizar el proyecto, todos los alumnos pertenecientes al primer y segundo grado fueron parte de la muestra.

Criterios de selección

▪ **Criterios de inclusión**

Alumnos de inicial, primer y segundo grado, con la debida autorización para formar parte del proyecto.

▪ **Criterios de exclusión**

Niños de inicial, primer y segundo grado, que no cuentan con la autorización para ser incluidos en el proyecto.

Unidad de análisis

Niños de inicial, primer y segundo grado.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1. Técnicas

Se utilizan para recoger y evaluar evidencias que permite al investigador formar un criterio que ayude a la evaluación de los hallazgos encontrados y proporcionar respuesta a la interrogante planteada (Hurtado, 2000). En este caso la técnica utilizada fue la observación.

2.4.2. Instrumentos

Según Hernández *et al.* (2014) se usan para registrar información. Estos instrumentos deben ser confiables, válidos y objetivos. Aquí se utilizó la lista de cotejo.

Se elaboró una lista de cotejo conformada por 12 ítems que sirvió para medir una de las variables (la lúdica), y para r la otra (Grafomotricidad) se elaboró un cuestionario conformado por 18 ítems.

2.4.3. Validez y confiabilidad instrumentos usados en el recojo de información

Validez

Para Hernández et al. (2014) no es otra cosa más que el grado de fiabilidad del instrumento que mide a la variable.

El tipo de validez que se aplicó a las listas de cotejo utilizadas en la presente investigación, esta relaciona directamente con el contenido y lo realizaron expertos.

Confiabilidad

La confiabilidad de un instrumento se refiere a que tan fiable será al realizarlo varias veces y obtener los mismos resultados (Hernández *et al.*, 2014).

En este estudio la realización de este requisito fue mediante el coeficiente alfa de Cronbach, y para ello se aplicó una prueba a 20 niños que no pertenecieron a la muestra. A continuación, se observa los resultados.

Tabla 4

resultados estadísticos de la fiabilidad

Cuestionario	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Lúdica	0,973	12
Grafomotricidad	0,981	18

Se puede apreciar que para el instrumento lista de cotejo se alcanzó un coeficiente de 0.973 lo cual nos hace indicar que existen niveles de confiabilidad alta, para los 12 ítems evaluados, en una muestra de 20 niños. El resultado de esta prueba considera que se encuentra bajo los parámetros que permiten su aplicación.

Asimismo, para el instrumento para medir la grafomotricidad, se consiguió 0.981 lo cual indica un alto nivel de confiabilidad, para los 18 ítems evaluados, en una muestra de 20 niños, resultando así esta prueba dentro de los parámetros para su aplicación.

2.5. Procedimiento

Se aplica la lista de cotejo teniendo como referencia test de Pascual, en los estudiantes de inicial y primaria en la institución educativa, San Miguel 2019.

2.6. Método de análisis de datos

Una vez aplicados los instrumentos, estos brindaran información para realizar la parte estadística para lo cual se realizará el procedimiento del programa estadístico SPSS, para obtener en la parte descriptiva: basada en tablas, gráficos e interpretación y para la parte instrumental la validación de la hipótesis mediante el método de Spearman para hallar correlación.

2.7. Aspectos éticos

En el desarrollo del proyecto se consideró la autorización de la institución y la voluntaria participación de los involucrados, así también el tratamiento de la información recopilada se realizó considerando criterios de confidencialidad y su uso es exclusivamente para efectos de la investigación.

III. Resultados

3.1. Resultados descriptivos

Resultado de la variable Lúdica

Tabla 5

Distribución de frecuencias de la variable Lúdica

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	3	1,88
Medio	58	36,25
Alto	99	61,88
Total	160	100,0

Autoría propia

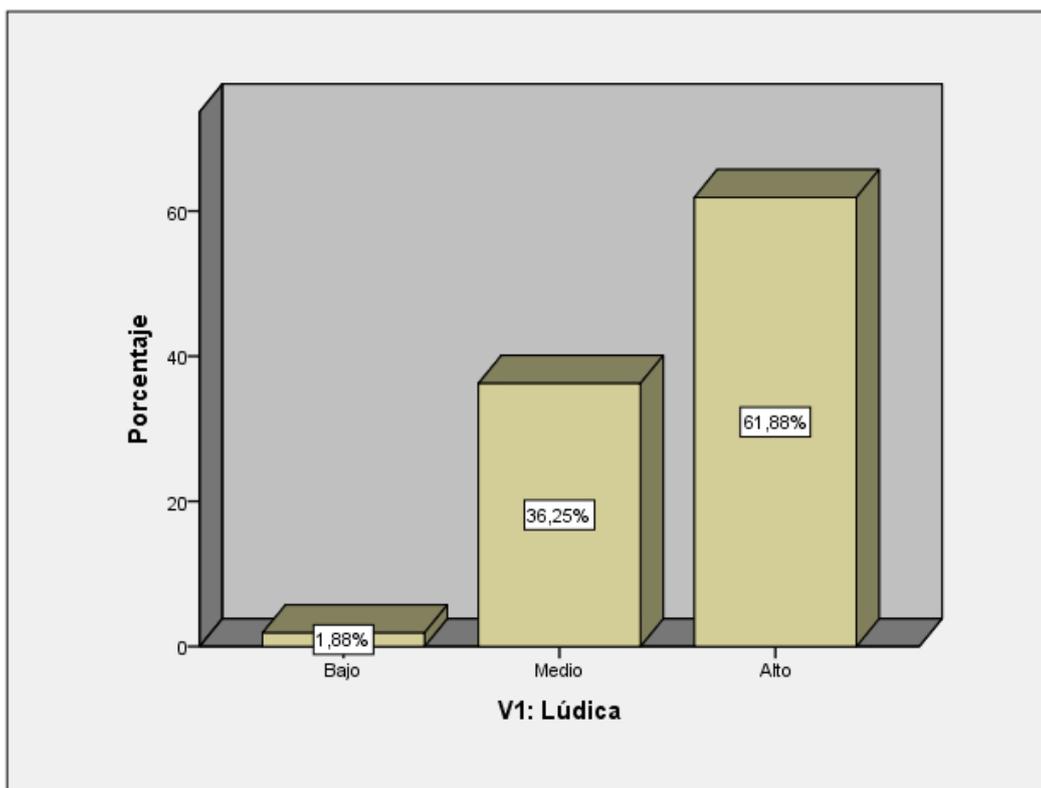


Figura 2. Nivel de la percepción de la variable Lúdica.

En esta representación gráfica, al igual que en la tabla 4 se evidencia que del total niños de inicial, 1° y 2° grado de primaria, 99 califican a la variable Lúdica en un 61,88% lo cual lo coloca en un alto nivel, 58 en un nivel medio que hace un 36,25%, y 3 en un nivel bajo con un 1,88%.

Resultados de las dimensiones de la variable Lúdica

Tabla 6

Distribución de frecuencias de la dimensión Juegos sensoriales

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	2	1,25
Medio	18	11,25
Alto	140	87,50
Total	160	100,0

Autoría propia.

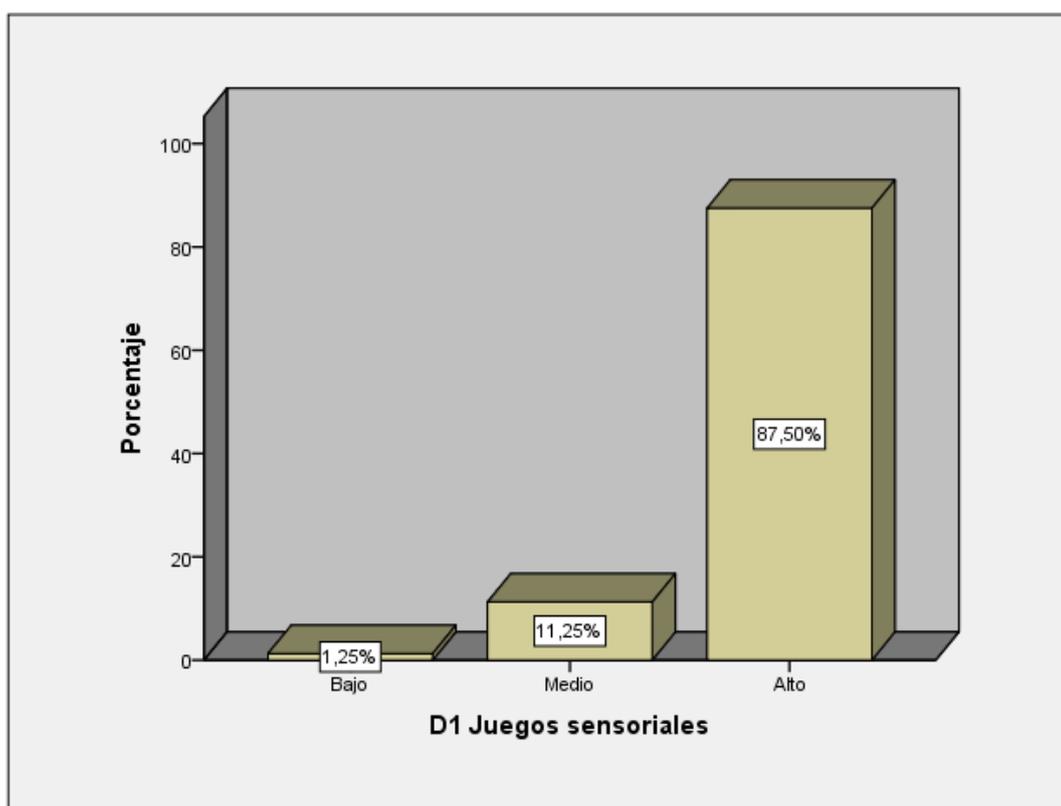


Figura 3 Nivel de la percepción de la dimensión juegos sensoriales

En esta representación y en la tabla 5 se aprecia que del total niños de inicial, 1° y 2° grado de primaria, 140 calificaron a los juegos sensoriales en un 87,50% optando por un nivel alto, 18 califican en un nivel medio que conforma un 11,25%, y 2 en un nivel bajo con un 1,25%.

Tabla 7

Distribución de frecuencias de la dimensión Juegos motores

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	45	28,13
Medio	33	20,63
Alto	82	51,25
Total	160	100,0

Autoría propia.

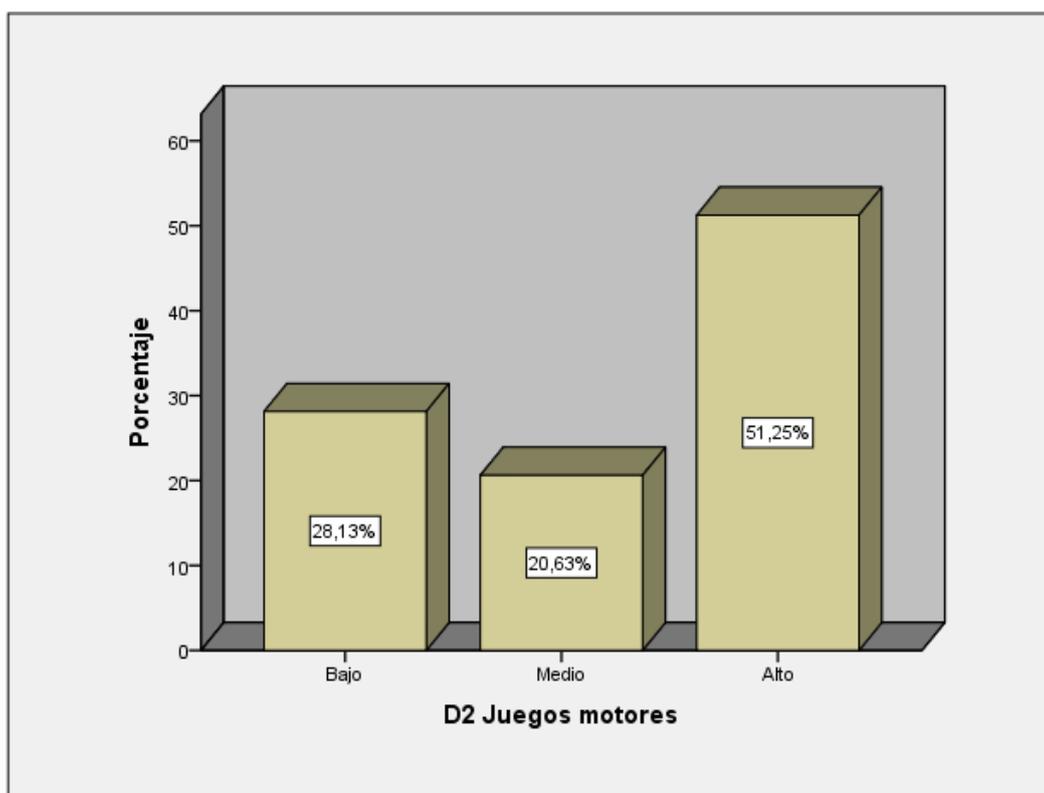


Figura 4. Nivel de percepción de la dimensión juegos motores.

Aquí y como en la tabla 6 se puede ver que los niños de inicial, 1° y 2° grado de primaria, 82 califican a la dimensión juegos motores en un 51,25% estableciéndola en un nivel alto, 33 en un nivel medio que hacen un 20,63%, y 45 la colocan en un nivel bajo con 28,13%.

Resultado de la variable Grafomotricidad

Tabla 8

Distribución de frecuencias de la variable Grafomotricidad

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	4	2,50
Medio	37	23,13
Alto	119	74,38
Total	160	100,0

Autoría propia.

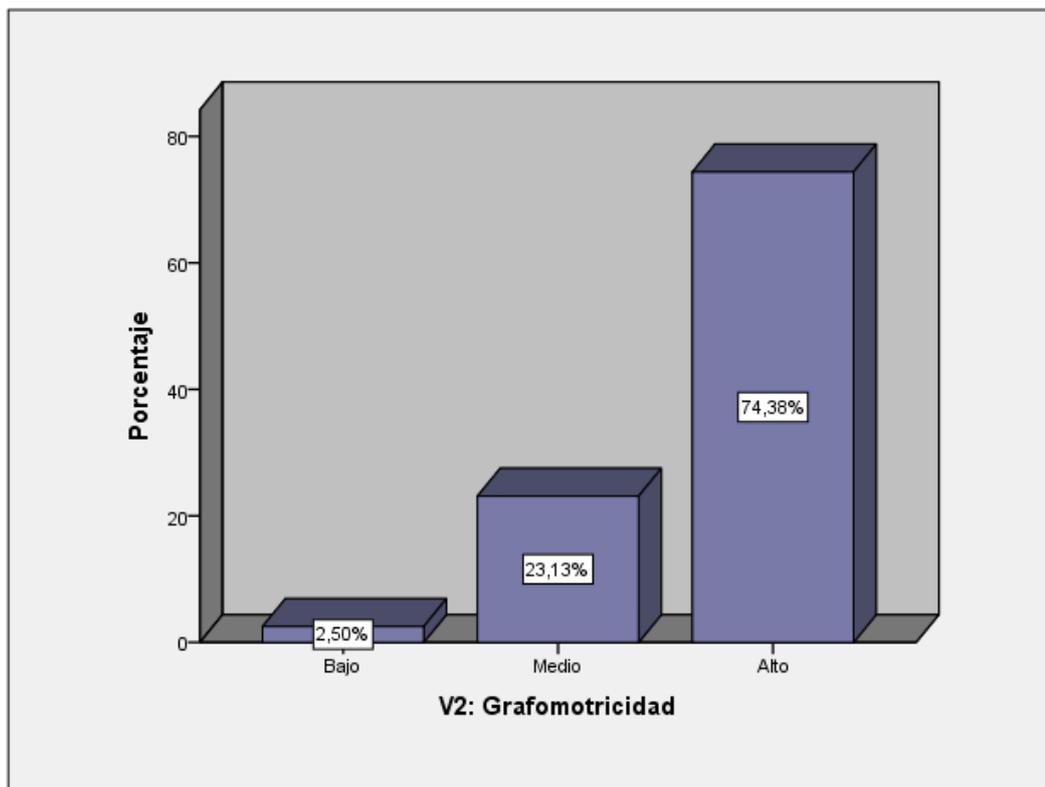


Figura 5. Nivel de percepción de la variable Grafomotricidad.

Aquí al igual que en la tabla 7 se evidencia que la suma de los niños de inicial, 1° y 2° grado de primaria, 119 determinaron que la variable Grafomotricidad en un 74,38% la establecen en un alto nivel, 37 en medio con 23,13%, y 4 en nivel bajo con 2,50%.

3.2. Resultados inferenciales

Regla de decisión:

Nivel de confianza = 95%

$\alpha = 5\% = 0.05$

Si valor $p > 0.05$ se acepta la Hipótesis nula (H0)

Si valor $p < 0.05$ se rechaza la Hipótesis nula (H0) y se acepta la Hipótesis alternativa (Ha).

Hipótesis general

H_a: Existe relación significativa entre la Lúdica y la Grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria de una institución educativa, San Miguel, 2019.

H₀: No existe relación significativa entre la Lúdica y la Grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria de una institución educativa, San Miguel, 2019.

Tabla 9

Correlación entre la Lúdica y la Grafomotricidad

			Lúdica	Grafomotricidad
Rho de Spearman	Lúdica	Coefficiente de correlación	1,000	,620**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	160	160
Grafomotricidad		Coefficiente de correlación	,620**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	160	160

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la tabla 9, se percibe que la correlación Rho de Spearman entre la Lúdica y la Grafomotricidad es de 0,620, lo cual revela que el nexo es positivo moderada; Así mismo, notamos la significancia de $p = 0$ ($p < 0.05$), lo que afirma que hay un nexo estadísticamente relevante entre ambas variables, reconociéndose por lo tanto la hipótesis alternativa anteriormente propuesta.

Hipótesis específica 1

H₁: Existe relación significativa entre la dimensión Juegos sensoriales y la Grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria de una institución educativa, San Miguel, 2019.

H₀: No existe relación significativa entre la dimensión Juegos sensoriales y la Grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria de una institución educativa, San Miguel, 2019.

Tabla 10

Correlación entre la dimensión Juegos sensoriales y la Grafomotricidad

			Juegos sensoriales	Grafomotricidad
Rho de Spearman	Juegos sensoriales	Coefficiente de correlación	1,000	,251**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	160	160
	Grafomotricidad	Coefficiente de correlación	,251**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	160	160

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la tabla 10, se detalla que entre el formato Juegos sensoriales y la Grafomotricidad, la correlación Rho de Spearman es de 0,251, lo cual indica que la correlación es positiva baja; además, se ve una significancia de $p = 0$ ($p < 0.05$), lo que define que hay un vínculo estadísticamente significativo entre la dimensión y la variable de estudio, aceptándose por consecuencia la hipótesis alternativa anteriormente planteada

Hipótesis específica 2

H₂: Existe relación significativa entre la dimensión Juegos motores y la Grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria de una institución educativa, San Miguel, 2019.

H₀: No existe relación significativa entre la dimensión Juegos motores y la Grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria de una institución educativa, San Miguel, 2019.

Tabla 11

Correlación entre la dimensión Juegos motores y la Grafomotricidad

			Juegos motores	Grafomotricidad
Rho de	Juegos motores	Coeficiente de correlación	1,000	,625**
Spearman		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	160	160
	Grafomotricidad	Coeficiente de correlación	,625**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	160	160

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la tabla 11, podemos evidenciar que, entre los Juegos motores y la Grafomotricidad, la afinidad Rho de Spearman es de 0,625, que revela una relación positiva moderada; De igual forma, se percibe una significancia de $p = 0$ ($p < 0.05$), lo establece una connotación estadísticamente significativa entre la dimensión y la variable de estudio, y esto hace posible aceptar la hipótesis alternativa.

IV. Discusión

El estudio realizado pudo verificar lo propuesto en el objetivo general: Determinar la relación entre la lúdica y la grafomotricidad de los alumnos de inicial y primaria en una institución, San Miguel 2019, y en efecto, en la variable Lúdica se observa un 61,88% colocándola en un nivel alto de percepción, al igual que la variable Grafomotricidad donde se observa un 74,38% colocándola en un nivel alto de percepción, esto podemos corroborar con la tesis de Carrasco y Teccsi (2017), en función de los resultados percibidos nos señala que más del 70% de los niños del V ciclo consiguen desplegar las aptitudes planteadas en las áreas curriculares por lo cual la aplicación de la lúdica si afecta al momento de enseñar y aprender. Los resultados se fortalecen con el aporte de Mejía, Ortega, y Peralta (2016) en estudio, evaluación e intervención de la grafomotricidad en infantes del segundo año de educación básica. Gracias a ello se pudo demostrar que por la realización de la intervención se enriqueció la grafomotricidad de los alumnos del colegio y también se comprobó las hipótesis planteadas. Es decir, el mismo juego brinda un acondicionamiento a la vida lo cual es importante, ya que su práctica genera alegría; porque ayuda a socializar con su entorno, dando un buen ambiente de encuentro, una actitud diferente; asimismo, expone los fallos de una manera sutil, te ubica en distintas perspectivas del grupo, que se graba en quienes lo realizan, según (Domínguez, 2015).

Según Gómez, Molano y Rodríguez (2015), la lúdica es canal destacado que debe ocupar el profesor como parte de su enseñanza, ya que crea puentes de dialogo importantes, por lo tanto los profesores tienen que reflexionar y cuestionarse referente a su rol en la educación donde puedan optar y seleccionar las estrategias más destacadas, de esa manera aportar al aprendizaje de los infantes, aportando al desarrollo de habilidades y destrezas, relevantes para afrontar su entorno creando responsabilidad en la escuela en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, a través de la construcción de zonas de aprendizaje lúdicos, que ejercite al niño para su confrontación a la realidad, a los alumnos se les debe estimular en el ámbito creativo y de su raciocinio, de esa manera conseguir avances en el aprendizaje.

Cabe mencionar la tesis de Cama y León (2015), realizaron una investigación donde el objetivo fue conocer la influencia del juego en el progreso de la atención de los infantes de 4 años, de la escuela parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma, donde los resultados arrojaron que el 51% muestran un nivel bajo de concentración y atención; asimismo los profesores de nivel inicial no hacen uso de material lúdico, ni practican juegos lúdicos ya que piensan que es innecesario, y no cuenta con información suficiente sobre la relevancia del juego en el nivel Inicial. Así mismo, las escalas de atención de los estudiantes de 4 años; el 47% presenta aciertos los que indica que atendieron; el 2% presentó fallos, lo que señala que no hicieron la prueba y el 51% presentan baja atención.

Los resultados concernientes a la hipótesis general evidencia una correlación Rho de Spearman de 0,620 entre la Lúdica y Grafomotricidad, lo que muestra que la relación es positiva moderada, es decir que se tiene similitud con la tesis de Astudillo y Aybar (2015) investigación sobre la Lúdica en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años, múltiples estudios han mostrado como han sido puestos a un segundo plano la práctica lectora y la escritura, conllevando a que no exista un agrado por la lectura y la escritura, de la cual se seleccionó a 25 niños, para la recolección de los datos se utilizó la lista de cotejo, donde se concluyó hay una coherencia entre el método lúdico y la grafomotricidad.

También podemos corroborar estos resultados con la tesis de Vásquez, (2016), quien realizó un estudio de investigación sobre los programas de juegos recreativos que enriquecen la socialización de los niños de inicial. Los resultados demostraron que el nivel medio de la socialización en el pre examen fue 9,96 puntos y en el post examen 15,00 puntos, habiendo una desigualdad de 5,04 puntos. En el caso de las dimensiones de la variable se examinaron con la prueba t de student para muestras relacionadas, se tiene que, para 24 grados de libertad, la t tabular (tt) es de 1,7109 y la t calculada (tc) de 13,394 con una significancia bilateral de 0, resultados que aprueba la H1 y rechazan el Ho, por lo cual, el plan de juegos recreativos influye considerablemente en la socialización de los infantes.

Por otra parte, en la tesis de Cuba y Palpa (2015) se propuso determinar si existe coherencia entre la hora de recreación y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, teniendo como resultado que a mayores cantidades del tiempo de

juego libre en los sectores habrá mayores niveles de Creatividad, además en función a la correlación de Spearman de 0.857 indica que existe correlación positiva notoriamente.

En cuanto a relación entre la dimensión Juegos sensoriales y la Grafomotricidad, existe una correlación Rho de Spearman de 0,251, lo cual afirma que la relación existente es positiva baja. Es decir que los sentidos juegan un papel importante el cual nos brindan una gran cantidad de sensaciones y vivencias que tenemos que aprovechar al máximo. Los juegos sensoriales en los aspectos externos y depende exclusivamente de estas y que puede reconocer a través de la boca, la vista, el tacto, el oído aumentando poco a poco su receptividad sensorial. Es importante trabajarlo mediante el conocimiento corporal, la orientación y el conocimiento del espacio según Navaja (2011).

Asimismo, la investigación realizada por Cespada (2018), sobre la relación entre el procesamiento sensorial y rendimiento escolar en niños de 5 años obtuvo un índice de correlación de, 0.977, es decir 97.8%, con un índice de libertad de ,023 o 2.3 %, consiguió una pequeña probabilidad de disfuncionamiento sensorial y lograr un alto rendimiento escolar, caso contrario paso con el 2.2%. Lo que corrobora existe una importante relación entre los juegos sensoriales que plantean la lúdica, y la grafomotricidad en los estudiantes.

Así también, la investigación de Velásquez (2018) determinó que los juegos infantiles mejoró el lenguaje oral de los niños de 5 años, del cual se rescata el valor del juego motor al momento de aprender, no solo en desarrollo del lenguaje escrito, sino también oral, como muestran sus resultados, en base a la prueba T Student con un Tc.18,210 valor que es superior al valor tabular Tt.=1,714, por lo que se pudo lograr obtener un nivel aceptable en el lenguaje oral.

En la tesis de Santos (2018), investigación sobre “rincón sensorial como herramienta de estimulación y desarrollo del pensamiento cognoscitivo”, el investigador llegó a la conclusión que la estimulación sensorial constituye una herramienta de aprendizaje que beneficia el desarrollo de los niños, y que la estimulación de los órganos sensoriales contribuye a desarrollar la percepción en beneficio del aprendizaje de los niños de acuerdo con su edad.

En cuanto a la relación entre los Juegos motores y la Grafomotricidad, existe una correlación Rho de Spearman de 0,625, lo que detalla una relación positiva moderada, al corroborar con Quiroz y Arráez (2005) Los juegos motores son un conjunto de actividades que simplifican las actividades motrices de los músculos ayudando a la comprensión del mismo.

En el mismo sentido, Arzol (2018) en su investigación sobre Juegos motores con el propósito de fortalecer la psicomotricidad de los niños, pudo cumplir con lo que se propuso, demostró que la aplicación de los juegos motores es significativa en la psicomotricidad de los niños, con un valor $p=0,020 > \alpha =0,05$, confirmando que la coordinación global, el esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio temporal de los niños fue satisfactorio. Esto se puede corroborar con el estudio realizado por Baena y Ruiz (2016) afirman que el juego motor es un elemento pedagógico de primer orden, ayuda a implantar en los infantes creatividad y una comprensión destacable en los diversos ámbitos tanto en la personalidad, el carácter, socializar, dominios motores y aptitudes físicas.

Estos hallazgos se corroboran con la tesis de Jiménez (2019) en su investigación sobre los juegos motrices para mejorar la sicomotricidad en los alumnos de 5 años, concluyó que con el valor $p = 0,000$, demostró que antes del programa existía puntaje T medio de 39,826 (Desviación típica de 6,132) de los niños que se encontraban en una situación de riesgo y después del programa una media de 58,913 (Desviación típica de 3,617) indicando la mejora significativa de los mismos.

En la tesis de Chocce y Conde (2018) sobre juegos para desarrollar motricidad gruesa en los niños, se logró caracterizar la importancia que tiene los estos juegos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de educación inicial, concluyendo que los juegos populares no solo facilitan el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, además permiten aprender conocimientos, habilidades, valores y actitudes, por ser una actividad interminable para el niño.

V. Conclusiones

Primera

Se instauró que entre las variables lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019, hay un vínculo positivo moderada media con un coeficiente de 0,620 y; el valor p calculado de 0,000 indica que este vínculo es significativo. Por los resultados alcanzados, se puede asegurar que a un mayor desarrollo de lúdica hay un mayor nivel de grafomotricidad en los niños.

Segunda

Se estableció que entre la dimensión Juegos sensoriales y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019, hay una relación positiva baja con un coeficiente de 0,251 y; el valor p calculado de 0,000 indica que esta relación es significativa. Por los resultados adquiridos, se puede afirmar que a un mayor desarrollo de la dimensión Juegos sensoriales hay un mayor nivel de grafomotricidad en los niños.

Tercera

Se estableció que entre la dimensión Juegos motores y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019, existe una relación positiva baja con un coeficiente de 0,625 y; el valor p calculado de 0,000 indica que esta relación es significativa. Por en podemos determinar que a un mayor desarrollo de la dimensión Juegos motores hay un mayor nivel de grafomotricidad en los niños.

VI. Recomendaciones

Primera

Observando que las variables lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019 tienen una relación positiva media, se recomienda seguir trabajando con los talleres lúdicos para estimular la grafomotricidad en el proceso de aprendizaje, desarrollar la creatividad y la imaginación a partir de acciones lúdicas que generen entusiasmo en los niños.

Segunda

Como la relación entre la dimensión Juegos sensoriales y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019 es positiva baja, se indica que los docentes trabajen más los aspectos corporales y orientación de los niños poco a poco y así ir aumentando su receptividad sensorial

Tercera

Considerando la relación positiva media entre la dimensión Juegos motores y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019, se recomienda al personal docente trabajar más en aplicación de juegos que permitan un desarrollo espacial para los niños.

Referencias

- Ary, D. (1999) *Introducción a la investigación pedagógica*, 2da. Edición, México Editorial, Mc Graw-Hill.
- Astudillo, G. y Aybar, Y. (2015) *Método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP "Santa Rosa" de Chosica-2015*. (Tesis de grado) Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Arzola, S. (2018) *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo
- Avalos, A. y Cruz, A. (2017) *El taller de grafomotricidad en la estimulación de los niveles de escritura no convencional en niños de 4 años de la I.E N^a 224 indoamericana-Víctor Larco Herrera, 2016*. (Tesis de grado) Universidad Nacional de Trujillo
- Baena, A. y Ruiz, P. (2016), El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación, EMÁSF, *revista digital de educación física*. 1(38), 73-86. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Bautista J. (2004) *el juego como método didáctico, propuesta didácticas y organizativas*, Granada: Ediciones Adhara.
- Bateson, P. (2014). Play, playfulness, creativity and innovation. *Animal Behavior and Cognition*, 1(2), 99-112.
- Calero, M. (2005). *Educación jugando*. Lima. Perú: San Marcos
- Cama, G. y Javier, G. (2015), *influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años, de la institución educativa parroquial "Ave María", del distrito de Cayma. Año 2015*. (Tesis de maestría) Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa
- Carrasco, C y Teccsi M. (2017) *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen Peregrina del Rosario" del distrito de San Martín de Porras-2015*. (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo
- Castillero, O. (2019) *Grafomotricidad: qué es y cómo ayudar a los niños a desarrollarla*. Psicología y Mente. Recuperado de <https://psicologiymente.com/desarrollo/grafomotricidad>

- Cespeda, M. (2018), *El procesamiento sensorial y rendimiento escolar en niños de 5 años – Callao 2015*. (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo.
- Condemarin M. (1998) *La escritura creativa y formal*. Chile. Editorial Andrés Bello
- Condemarin M. Chadwick y otros (1978) *Madurez escolar; manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar*, Universidad de Texas: Andrés Bello.
- Cooney, M. (2004). Is play important? guatemalan kindergartners' classroom experiences and their parents' and teachers' perceptions of learning through play: JRCE JRCE. *Journal of Research in Childhood Education*, 18(4), 261-277. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/203862644?accountid=37408>
- Chocce, E. y Conde D. (2018) *juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara*. (Tesis de grado) Universidad Nacional de Huancavelica.
- Cuba, N.y Palpa, E. (2015) *la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara*. (Tesis de grado). Universidad Enrique Guzmán y Valle
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1707773428?accountid=37408>
- Domínguez C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Colección Reportes Técnicos de Investigación ISBN: 978-607-7953-80-7 Serie ICESA, Vol. 27. ISBN: 978-607-520-171-9
- Escribá (1998) *Los juegos sensoriales y psicomotores en Educación Física*, Madrid. Gymnos.
- Estrada, R. (2006) *La grafomotricidad como un proceso neurolingüística. Cap. I y II*. Curso Virtual de Logopedia de la Universidad de Murcia.
- Froilán S. (1995) *Juegos ingeniosos para los adolescentes. Aula alegre*, Colombia. Magisterio

- García, P. (2002). *Teoría y práctica de la educación y la enseñanza: curso completo y enciclopédico de pedagogía, expuesto conforme a un método rigurosamente didáctico*. Madrid, España: Mc Graw Hill.
- García P. (2012) *Caligrafía y ortografía en primaria*. (Tesis de maestría) Universidad Pedagógica Nacional de México
- Gamboa, R. A, Jiménez, G. A, Peña, N. J, Gaete, C. F., y Aguilera, D. J. (2018). Prácticas corporales e innovación en educación infantil (0-6 años): análisis crítico desde la mirada de expertos. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 40(3), 224-232. <https://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2018.03.010>
- Gómez, A. (2011). *Expresión y Comunicación*. Málaga, ES: IC Editorial.
- Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez S. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. (Tesis de grado) Universidad del Tolima
- Hernández S., Fernández C. y Batista (2014) *Metodología de la investigación*. México. McGraw-Hill.
- Huamán R. (2016) *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E. N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba-2015*. (Tesis de grado) Universidad Católica Los ángeles Chimbote. Perú.
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, C. A. (2005). *Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Armenia: Kinesis.
- Jiménez, C. (2019), *Programa “Juegos motrices” para mejorar la sicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Zutenberg en Comas*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo
- Jiménez, Dinello y Alvarado (2004). *Recreación lúdica y juego. La neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo xxi*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Lanuz, E., Perez, C., y Ferrando, V. (2009). *El juego popular aplicado a la educación*. Madrid, España. Mc Graw Hill.

- Loaiza, E. (2015). *La grafomotricidad y su incidencia en la lectoescritura de los estudiantes de primeros y segundo año de educación general básica de la escuela "General Córdova" del cantón Ambato en la provincia de Tungurahua*. (Tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato-Ecuador
- López, S., Ribera, P. y Villagrasa M. (2015). *La escritura: cómo conseguir un buen grafismo*. España: Graó de IRIF, SL.
- Mejía, Y., Ortega, J. y Peralta, 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*. (Tesis de grado). Universidad de Cuenca-Ecuador
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*. 25(2). 113-124. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minerva, C. (2007) *el juego como estrategia de aprendizaje en el aula*, (Tesis maestría) Universidad de los Andes Trujillo - Venezuela.
- Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia, estudio de Carmen Sanchidrián Blanco*. Madrid, España: Mc Graw Hil
- Mulul M. (2017) *Estrategias de grafomotricidad y caligrafía para estudiantes zurdos*. (Tesis de grado) Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Navajas J. (2011) el Juego como recurso didáctico: Los juegos sensoriales. *Revista Artística Digital*. Número 4.
- Núñez, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Bogotá D.C: Editorial Loyola.
- Ochoa, I. y Estrada, M. (2016) *Estrategias lúdicas para el desarrollo de las áreas psicomotrices previas al aprendizaje de la lecto-escritura, en los estudiantes del primer grado de EGB, de la Unidad educativa "Antonio Neumane" durante el periodo 2016-2017* (Tesis de grado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Pedagogía y Psicología Infantil. (2000). *biblioteca practica para padres y educadores* Madrid: Cultural S.A.

- 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*. (Tesis de grado). Universidad Nacional del Centro del Perú
- Pinillos, J. (1996). Actitud lúdica en el maestro...capacidad lúdica en el alumno, *Educación Física y deporte*. 18(1), 81-84. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3643940>
- Pyle, A., DeLuca, C., & Danniels, E. (2017). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*, 5(3), 311-351. doi: <http://dx.doi.org/10.1002/rev3.3097>
- Rius, M. (2003) *Educación de la grafomotricidad: un proceso natural*, Málaga Aljibe-
- Santos, J. (2018). *Rincón sensorial como herramienta de estimulación y desarrollo del pensamiento cognoscitivo*. (Tesis de grado) Universidad Rafael Landívar. Guatemala
- Valderrama, S. (2014). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Editorial San Marcos. Segunda Edición: 2013. Tercera reimpresión.
- Velásquez, J. (2018) *Programa de juegos infantiles para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa estatal Nuevo Chimbote-Ancash*. (Tesis de maestría). Universidad Privada Antenor Orrego - UPAO

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: La lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019							
Autor: Br. Janeth Carmen Marchán Williams							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>General ¿Cuál es la relación entre la lúdica y la grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, ¿2019?</p> <p>Específicos: P.1: ¿Cuál es la relación entre los juegos sensoriales y la grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, ¿2019?</p> <p>P.2: ¿Cuál es la relación entre los juegos motores y la grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, ¿2019?</p>	<p>General Determinar la relación entre la lúdica y la grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel 2019.</p> <p>Específicos: O.1: Determinar la relación entre los juegos sensoriales y la grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019.</p> <p>O.2: Determinar la relación entre los juegos motores y la grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, de San Miguel 2019.</p>	<p>General: Existe relación entre la lúdica y la grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria de una institución educativa, San Miguel. Así como las</p> <p>Específicas H.1: Existe relación entre los juegos sensoriales y la grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019.</p> <p>H.2: Existe relación entre los juegos motores y la grafomotricidad de los estudiantes de inicial y primaria en una institución educativa, San Miguel, 2019.</p>	Variable 1: Lúdica				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
	Juegos sensoriales	Juegos visuales Juegos auditivos Juegos táctiles	1 - 6	Escala Ordinal	Bajo [12 - 19] Medio		
	Juegos motores	Juegos de movimiento vestibular Juegos motrices finos Juegos de coordinación corporal	7 - 12	Esperado Proceso Inicio	[20 - 27] Alto [28 - 36]		
			Variable 2: Grafomotricidad				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Soporte y posición	Soporte horizontal tendido prono en el suelo. Soporte vertical posición de pie. Soporte horizontal posición sedente sobre la mesa	1 - 6	Escala Ordinal	Bajo [18 - 29] Medio
			Manejo de instrumentos	Instrumentos naturales Instrumentos artificiales	7 - 10	Esperado Proceso Inicio	[30 - 41] Alto [42- 54]
			Manejo del trazo	Trazos sincréticos Trazos lineales Trazos iconográficos Conservación del trazo	11 - 18		

Nivel y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Diseño experimental no</p> <p>Nivel relacional, enfoque cuantitativo, correlacional.</p>	<p>Población: El escenario de estudio para el presente trabajo es una institución educativa, San Miguel, 2019.</p> <p>Muestra: Los participantes corresponden a los niños de inicial, 1° y 2° grado de primaria.</p>	<p>Variable 1: Lúdica Técnicas: observación. Instrumentos: lista de cotejo Autor: Janeth Carmen Marchán Williams Año: 2019 Ámbito de aplicación: I.E. San Miguel, 2019. Forma de administración: Directa</p> <p>Variable 2: Grafomotricidad Técnicas: observación. Instrumentos: cuestionario Autor: Janeth Carmen Marchán Williams Año: 2019 Ámbito de aplicación: I.E. San Miguel, 2019. Forma de administración: Directa</p>	<p>Una vez aplicados los instrumentos, estos brindaran información para realizar la parte estadística para lo cual se realizará el procedimiento del programa estadístico SPSS, para obtener en la parte descriptiva: basada en tablas, gráficos e interpretación y para la parte instrumental la validación de la hipótesis mediante el método de Spearman para hallar correlación.</p>

Anexo 2: Instrumento

LISTA DE COTEJO DE LUDICA – GRAFOMOTRICIDAD

Nombre:

Edad:

DIMENSIONES		/ Items		
VARIABLE 1: LUDICA				
N°	DIMENSION 1: JUEGOS SENSORIALES	LOGRO ESPERADO		
	Juegos visuales	ESPERADO	EN PROCESO	EN INICIO
01	Encuentra la figura que es igual al modelo.			
02	Encuentra la figura escondida			
Juegos auditivos				
03	Reconoce sonidos medio ambientales			
04	Canta una canción			
Juegos táctiles				
05	Diferencia texturas: suave-áspero/duro-blando			
06	Rueda en la hierba fresca			
DIMENSION 2: JUEGOS MOTORES				
Juegos de movimiento vestibular				
07	Sentarse en una pelota de gym y mantener el equilibrio			
08	Atravesar un puente de cubos descalzo			
Juegos motrices finos				
09	Enhebra cuentas de colores de diferentes tamaños			
10	Realiza el troquelado de figuras			
Juegos de coordinación corporal				
11	Camina llevando en la cabeza una bolsita de arena			
12	Encesta pelotas			
VARIABLE 2: GRAFOMOTRICIDAD				
DIMENSION 1: SOPORTE Y POSICION				
Soporte horizontal tendido prono en el suelo				
01	Echado eleva y baja las piernas			
02	En el piso delinea el contorno del cuerpo de su compañero			
Soporte vertical posición de pie				
03	Sube y baja peldaños de una escalera alternando los pies			
04	Parado hace rotar el tobillo			
Soporte horizontal posición sedente sobre la mesa				
05	Apoya los codos sobre la mesa			
06	Apoya los pies en el suelo			

	DIMENSION 2: MANEJO DE INSTRUMENTOS			
	Instrumentos naturales			
07	Realiza giros con todo el brazo			
08	Camina en punta de pie			
	Instrumentos artificiales			
09	Utiliza pinceles para pintar			
10	Cose con la aguja punta roma			
	DIMENSION 3: MANEJO DEL TRAZO			
	Trazos sincréticos			
11	Realiza movimientos ondulantes en la arena			
12	Utilizando cuerdas jugaran hacer círculos			
	Trazos Lineales			
13	Realiza trazos siguiendo la direccionalidad			
14	Repasa sobre los caminos			
	Trazos iconográficos			
15	Decora las prendas de vestir			
16	Reproduce líneas abiertas y cerradas			
	Conservación del trazo			
17	Repasa sobre los trazos ondulados			
18	Repasa sobre los caminos			

Anexo 3: Validación del instrumento

Variable Lúdica

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA LUDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 : Juegos sensoriales							
	JUEGOS VISUALES							
1	Encuentra la figura que es igual al modelo.					✓		
2	Encuentra la figura escondida					✓		
	JUEGOS AUDITIVOS							
3	Reconoce sonidos medio ambientales					✓		
4	Canta una canción					✓		
	JUEGOS TÁCTILES							
5	Diferencia texturas: suave-áspero/duro-blando					✓		
6	Rueda en la hierba fresca					✓		
	DIMENSION 2 : Juegos motores							
	JUEGOS DE MOVIMIENTO VESTIBULAR							
7	Sentarse en una pelota de gym y mantener el equilibrio					✓		
8	Atravesar descalzo un puente de cubos					✓		
	JUEGOS MOTRICES FINOS							
9	Enhebra cuentas de colores de diferentes tamaños					✓		
10	Realiza el troquelado de figuras					✓		
	JUEGOS DE COORDINACIÓN CORPORAL							
11	Camina llevando en la cabeza una bolsita de arena					✓		
12	Realiza el encestando de pelotas					✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable []
 Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: TERESA GIOVANNA CHIAROS G. DNI: 07971242

Especialidad del validador: _____

22 de JULIO del 2017

Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA LUDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 : Juegos sensoriales							
	JUEGOS VISUALES							
1	Encuentra la figura que es igual al modelo.					✓		
2	Encuentra la figura escondida					✓		
	JUEGOS AUDITIVOS							
3	Reconoce sonidos medio ambientales					✓		
4	Canta una canción					✓		
	JUEGOS TACTILES							
5	Diferencia texturas: suave-áspero/duro-blando					✓		
6	Rueda en la hierba fresca					✓		
	DIMENSIÓN 2 : Juegos motores	Si	No	Si	No	Si	No	
	JUEGOS DE MOVIMIENTO VESTIBULAR							
7	Sentarse en una pelota de gym y mantener el equilibrio					✓		
8	Atraviesa descalzo un puente de cubos					✓		
	JUEGOS MOTRICES FINOS							
9	Enhebra cuentas de colores de diferentes tamaños					✓		
10	Realiza el troquelado de figuras					✓		
	JUEGOS DE COORDINACION CORPORAL							
11	Camina llevando en la cabeza una bolsita de arena					✓		
12	Realiza el encestando de pelotas					✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: M. Navarro Orjedo, P. Ramos DNI: 0.815.93.06

Especialidad del validador: Magister en Docencia en Educación Primaria

22 de Julio del 2015

Firma del Experto Informante.


¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Variable Grafomotricidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GRAFOMOTRICIDAD

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 :Soporte y posición							
	SOPORTE HORIZONTAL TENDIDO PRONO EN EL SUELO							
13	Echado eleva y baja las piernas					✓		
14	En el piso delinea el contorno del cuerpo de su compañero					✓		
	SOPORTE VERTICAL POSICION DE PIE							
15	Sube y baja peldaños de una escalera alternando los pies					✓		
16	Parado hace rotar el tobillo					✓		
	SOPORTE HORIZONTAL POSICION SEDENTE SOBRE LA MESA							
17	Apoya los codos sobre la mesa					✓		
18	Apoya los pies en el suelo					✓		
	DIMENSIÓN 2 : Manejo de instrumentos	Si	No	Si	No	Si	No	
	INSTRUMENTOS NATURALES							
19	Realiza giros con todo el brazo					✓		
20	Camina en punta de pie					✓		
	INSTRUMENTOS ARTIFICIALES							
21	Utiliza pinceles para pintar					✓		
22	Cose con la aguja punta roma					✓		
	DIMENSION 3 : Manejo de trazo							
	TRAZOS SINCRETICOS							
23	Realiza movimientos ondulantes en la arena					✓		
24	Utilizando cuerdas jugaran hacer círculos					✓		
	TRAZOS LINEALES							
25	Realiza trazos verticales de arriba a abajo					✓		
26	Realiza trazado de líneas entre dos rectas					✓		
	TRAZOS ICONOGRAFICOS							
27	Decora las prendas de vestir con diferentes trazos					✓		
28	Reproduce líneas abiertas y cerradas					✓		
	CONSERVACION DEL TRAZO							
29	Realiza trazos siguiendo la direccionalidad					✓		

Repasa caminos						✓		
----------------	--	--	--	--	--	---	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: TERESA GIOVANNA CHIRINOS G. DNI: 07971242
Especialidad del validador: METODOLOGO

22 de Julio del 2019

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GRAFOMOTRICIDAD

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 : Soporte y posición							
	SOPORTE HORIZONTAL TENDIDO PRONO EN EL SUELO							
13	Echado eleva y baja las piernas					✓		
14	En el piso delinea el contorno del cuerpo de su compañero					✓		
	SOPORTE VERTICAL POSICION DE PIE							
15	Sube y baja peldaños de una escalera alternando los pies					✓		
16	Parado hace rotar el tobillo					✓		
	SOPORTE HORIZONTAL POSICION SEDENTE SOBRE LA MESA							
17	Apoya los codos sobre la mesa					✓		
18	Apoya los pies en el suelo					✓		
	DIMENSIÓN 2 : Manejo de instrumentos	Si	No	Si	No	Si	No	
	INSTRUMENTOS NATURALES							
19	Realiza giros con todo el brazo					✓		
20	Camina en punta de pie					✓		
	INSTRUMENTOS ARTIFICIALES							
21	Utiliza pinceles para pintar					✓		
22	Cose con la aguja punta roma					✓		
	DIMENSION 3 : Manejo de trazo							
	TRAZOS SINCRETICOS							
23	Realiza movimientos ondulares en la arena					✓		
24	Utilizando cuerdas jugaran hacer círculos					✓		
	TRAZOS LINEALES							
25	Realiza trazos verticales de arriba a abajo					✓		
26	Realiza trazado de líneas entre dos rectas					✓		
	TRAZOS ICONOGRAFICOS							
27	Decora las prendas de vestir con diferentes trazos					✓		
28	Reproduce líneas abiertas y cerradas					✓		
	CONSERVACION DEL TRAZO							
29	Realiza trazos siguiendo la direccionalidad					✓		
	Repasa caminos							

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [✓] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Rosana Villanueva Ospina DNI: 08159906
 Especialidad del validador: Maestría en Gestión con mención en Docencia Educativa

... 22 de Julio del 2019.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem. es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Anexo 4: Matriz de datos (Excel y/o spss)

V1: JUEGOS SENSORIALES

	DIMENSION 1: JUEGOS SENSORIALES						DIMENSION 2: JUEGOS MOTORES						D1	D2	V1
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12			
1	3	3	3	3	1	2	1	1	2	1	1	1	15	7	22
2	3	3	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	15	7	22
3	3	3	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	15	7	22
4	3	3	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	15	7	22
5	3	3	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	15	7	22
6	3	3	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	15	7	22
7	1	1	2	2	1	3	1	1	2	1	1	1	10	7	17
8	3	3	2	2	1	3	1	1	2	2	2	1	14	9	23
9	3	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	13	9	22
10	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
11	3	3	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	15	8	23
12	2	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	9	8	17
13	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	8	8	16
14	2	1	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	12	8	20
15	2	3	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	14	8	22
16	3	3	1	3	1	2	1	1	2	1	2	1	13	8	21
17	3	3	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	15	8	23
18	3	3	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	15	8	23
19	3	3	1	3	1	3	1	1	2	1	2	1	14	8	22
20	1	2	1	3	1	3	1	1	2	2	2	1	11	9	20
21	3	3	1	3	1	3	1	1	2	2	2	1	14	9	23
22	3	3	1	3	1	3	1	1	2	2	2	1	14	9	23
23	3	3	2	3	1	2	1	1	2	2	2	1	14	9	23
24	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
25	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
26	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
27	3	3	1	3	1	3	1	1	2	2	2	1	14	9	23
28	3	3	1	3	1	3	1	1	2	2	2	1	14	9	23
29	3	3	1	3	1	3	1	1	2	2	2	1	14	9	23
30	3	3	1	3	1	2	1	1	2	2	2	1	13	9	22
31	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
32	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
33	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
34	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
35	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
36	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	15	9	24
37	2	1	2	3	1	2	1	1	2	2	2	1	11	9	20
38	2	1	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	12	9	21
39	2	1	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	12	9	21
40	3	2	1	3	1	3	1	1	2	2	2	1	13	9	22
41	3	3	1	2	1	3	1	1	2	2	2	1	13	9	22
42	3	3	1	2	1	3	1	1	2	2	2	1	13	9	22
43	3	3	1	2	1	3	1	1	2	2	2	1	13	9	22
44	3	3	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	12	9	21
45	3	3	1	2	1	3	1	2	2	2	2	1	13	10	23
46	3	3	1	3	1	3	1	1	2	2	2	1	14	9	23
47	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
48	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
49	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
50	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
51	3	3	1	3	1	2	1	2	2	2	2	1	13	10	23

52	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
53	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
54	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
55	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
56	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
57	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
58	3	3	1	3	1	2	1	2	2	2	2	1	13	10	23
59	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
60	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	14	10	24
61	3	3	1	3	1	3	1	2	2	3	2	1	14	11	25
62	3	3	1	3	1	3	1	2	2	3	2	1	14	11	25
63	3	3	1	3	1	3	1	2	2	3	2	1	14	11	25
64	3	3	1	3	1	3	1	2	2	3	2	1	14	11	25
65	3	3	2	3	1	2	1	2	2	3	2	1	14	11	25
66	2	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	14	11	25
67	3	3	1	3	1	3	1	2	2	3	2	1	14	11	25
68	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	15	11	26
69	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	15	11	26
70	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	15	11	26
71	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	15	11	26
72	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	15	11	26
73	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	15	11	26
74	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	15	11	26
75	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	15	11	26
76	3	3	2	3	1	3	1	2	2	2	3	1	15	11	26
77	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
78	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
79	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
80	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
81	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
82	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
83	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
84	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
85	3	3	2	3	1	3	1	2	2	2	3	1	15	11	26
86	3	3	2	3	1	3	1	2	2	2	3	1	15	11	26
87	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
88	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
89	3	3	2	3	1	2	1	2	2	3	3	1	14	12	26
90	3	3	2	3	1	2	1	2	2	3	3	1	14	12	26
91	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	15	12	27
92	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	1	16	12	28
93	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	1	16	12	28
94	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	1	16	12	28
95	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
96	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
97	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
98	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
99	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
100	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
101	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
102	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	1	16	12	28
103	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	1	16	12	28
104	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
105	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
106	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
107	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
108	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
109	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30

110	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
111	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
112	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
113	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
114	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
115	2	1	1	3	1	3	1	2	2	3	3	2	11	13	24
116	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
117	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
118	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
119	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
120	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	2	15	13	28
121	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	2	15	13	28
122	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	2	15	13	28
123	3	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
124	3	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
125	3	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
126	3	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
127	3	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
128	3	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
129	3	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
130	3	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
131	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
132	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
133	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
134	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
135	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
136	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	1	17	12	29
137	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
138	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	1	17	12	29
139	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
140	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
141	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
142	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
143	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
144	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
145	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
146	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
147	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
148	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
149	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
150	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
151	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	1	16	12	28
152	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
153	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
154	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
155	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
156	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	16	13	29
157	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
158	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
159	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30
160	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	17	13	30

V2: GRAFOMOTRICIDAD

	DIMENSION 1: SOPORTE Y POSICION						DIMENSION 2: MANEJO DE INSTRUMENTOS				DIMENSION 3: MANEJO DEL TRAZO								D1	D2	D3	V1
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18				
1	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
4	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
5	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
6	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
7	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	8	4	13	25
8	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
9	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
10	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
11	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
12	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	7	5	13	25
13	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	8	4	15	27
14	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
15	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
16	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
17	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
18	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
19	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	11	6	15	32
20	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
21	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
22	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
23	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34
24	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	11	6	15	32
25	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	11	6	19	36
26	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	11	6	19	36
27	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	10	6	19	35
28	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	11	6	19	36
29	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	11	6	19	36
30	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	11	6	19	36
31	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	11	6	19	36
32	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	11	6	19	36
33	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	11	6	17	34

34	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	3	3	11	6	21	38
35	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	3	3	11	6	21	38
36	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	3	3	11	6	21	38
37	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	3	2	2	3	7	5	17	29
38	2	2	3	3	1	1	2	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	5	20	37
39	2	2	3	3	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	6	20	38
40	2	2	3	3	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	6	20	38
41	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
42	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
43	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
44	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
45	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	12	7	19	38
46	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	12	7	21	40
47	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	12	7	21	40
48	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	12	7	21	40
49	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
50	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
51	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
52	2	2	3	3	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	6	20	38
53	2	1	3	3	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	11	6	20	37
54	2	2	3	3	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	6	20	38
55	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
56	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
57	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	12	7	19	38
58	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	12	7	21	40
59	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	12	7	21	40
60	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	12	7	21	40
61	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
62	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
63	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
64	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
65	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
66	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
67	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
68	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
69	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	12	7	19	38
70	2	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	13	7	21	41

71	2	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	13	7	21	41
72	2	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	13	7	21	41
73	2	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	13	7	20	40
74	2	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	13	7	20	40
75	2	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	13	7	20	40
76	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
77	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
78	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
79	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
80	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
81	2	2	3	2	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	11	7	19	37
82	2	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	13	7	21	41
83	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	12	8	21	41
84	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	12	7	21	40
85	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
86	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
87	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
88	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
89	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
90	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	12	7	18	37
91	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
92	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	12	7	20	39
93	2	3	3	3	1	1	3	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	13	8	19	40
94	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	3	3	3	2	3	3	8	5	20	33
95	2	3	3	3	1	1	3	3	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	13	9	21	43
96	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
97	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	13	10	20	43
98	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	13	10	19	42
99	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	13	10	17	40
100	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	13	10	17	40
101	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	13	10	19	42
102	1	2	3	3	1	1	2	2	3	1	2	1	3	3	3	2	2	2	11	8	18	37
103	1	2	3	3	1	1	2	2	3	1	2	1	3	3	3	2	2	2	11	8	18	37
104	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	13	11	19	43
105	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	13	11	19	43
106	2	3	3	3	1	1	3	3	3	1	2	2	3	3	3	2	2	2	13	10	19	42
107	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	13	10	20	43

108	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	13	9	20	42
109	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	13	9	20	42
110	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	13	9	19	41
111	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	13	9	19	41
112	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	13	9	19	41
113	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	9	21	43
114	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	9	21	43
115	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	13	9	20	42
116	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	13	9	20	42
117	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	9	21	43
118	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	9	21	43
119	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	9	21	43
120	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
121	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
122	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
123	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
124	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
125	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
126	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
127	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	13	11	22	46
128	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
129	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
130	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
131	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	13	11	20	44
132	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	13	11	20	44
133	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
134	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
135	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
136	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
173	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
138	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
139	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
140	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
141	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
142	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
143	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
144	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44

145	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
146	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
147	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	13	10	20	43
148	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	13	10	20	43
149	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
150	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
151	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
152	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
153	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
154	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
155	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
156	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	21	44
157	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
158	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
159	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45
160	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	11	21	45

Anexo 5: Autorización

"DECENIO DE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES PARA MUJERES Y HOMBRES"
"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"



LICEO NAVAL "CONTRALMIRANTE MONTERO"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DEL LICEO NAVAL "CONTRALMIRANTE MONTERO"

HACE CONSTAR:

Que, la señora **Janet Carmen MARCHAN Willians**, quien labora como Docente Especialista del Nivel Primaria en esta Institución Educativa, ha realizado el trabajo de investigación sobre "LA LÚDICA Y LA GRAFOMOTRICIDAD" a la población estudiantil de este centro educativo, durante los días del 08 al 19 de julio del presente año.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada.

San Miguel, 12 de agosto del 2019



Laura Teresa ROCHA Rocha
Directora
Liceo Naval "Contralmirante Montero"

LTRR/D.

Av. Venezuela Cdra. 34 s/n San Miguel-Lima - Teléfono: 5147812
E-mail: dirección@liceomontero.pe

Anexo 6: Acta de aprobación de originalidad de tesis



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Isabel Menacho Vargas, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte, revisor de la tesis titulada "La Lúdica y la Grafomotricidad en estudiantes de Inicial y Primaria de una Institución Educativa, San Miguel 2019" de la estudiante **Janeth Carmen Marchán Williams**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 03 de agosto del 2019

Isabel Menacho Vargas

DNI:09968395

Anexo 7: Pantallazo Turnitin

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface. At the top, a red banner indicates a similarity score of 22%. Below this, the document title and author information are visible: "UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO", "ESCUELA DE POSGRADO", "PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA", and "TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE Maestra en Psicología Educativa". The author is identified as "AUTORA: Br. Janeth Carmen Marchan Williams (ORCID: 0000-0001-6093-0281)" and the advisor as "ASESORA: Dra. Isabel Muchacho Vargas (ORCID: 0000-0001-6246-4618)".

The right-hand side of the interface shows a list of sources contributing to the similarity score:

Rank	Source	Percentage
1	Entregado a Universidad... <small>Trabajo del estudiante</small>	8 %
2	repositorio.ucv.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	4 %
3	Entregado a Universidad... <small>Trabajo del estudiante</small>	2 %
4	repositorio.une.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	1 %
5	Entregado a Universidad... <small>Trabajo del estudiante</small>	1 %
6	repositorio.unsa.edu.pe	1 %

The interface also includes a search bar, a "Text-only Report" button, and a "High Resolution" button. The bottom status bar shows "Página: 1 de 57" and "Número de palabras: 16904".

Anexo 8: Autorización final de trabajo de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Janeth Carmen Marchán Williams

INFORME TITULADO:

La Lúdica y la Grafomotricidad en
estudiantes de Inicial y Primaria en una
Institución Educativa, San Miguel 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Maestra En Psicología Educativa

SUSTENTADO EN FECHA: 10-08-19

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por unanimidad



[Handwritten Signature]

DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN

Anexo 9: Resolución sustentación de tesis



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 2067-2019-UCV-L-EPG

Los Olivos, 9 de agosto de 2019

VISTO:

El expediente presentado por **JANETH CARMEN MARCHAN WILLIAMS** solicitando autorización para sustentar su Tesis titulada: **LA LÚDICA Y LA GRAFOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE INICIAL Y PRIMARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SAN MIGUEL, 2019**; y

CONSIDERANDO:

Que el(los) bachiller(es) **JANETH CARMEN MARCHAN WILLIAMS**, ha(n) cumplido con todos los requisitos académicos y administrativos necesarios para sustentar su Tesis y poder optar el Grado de **Maestra en Psicología Educativa**;

Que, el proceso para optar el Grado de Maestra está normado en los artículos del 22° al 32° del Reglamento para la Elaboración y Sustentación de Tesis de la Escuela de Posgrado;

Que, en su artículo 30° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo que a la letra dice: "*Para efectos de la sustentación de Tesis para Grado de Maestro o Doctor se designará un jurado de tres miembros, nombrados por la Escuela de Posgrado o el Director Académico de la Filial en coordinación con el Jefe de la Unidad de Posgrado; uno de los miembros del jurado necesariamente deberá pertenecer al área relacionada con el tema de la Tesis*";

Que, estando a lo expuesto y de conformidad con las normas y reglamentos vigentes;

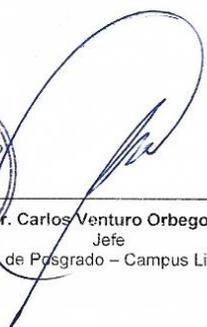
SE RESUELVE:

Art. 1°.- **AUTORIZAR**, la sustentación de la Tesis titulada: **LA LÚDICA Y LA GRAFOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE INICIAL Y PRIMARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SAN MIGUEL, 2019** presentado por **JANETH CARMEN MARCHAN WILLIAMS**.

Art. 2°.- **DESIGNAR**, como miembros jurados para la sustentación de la Tesis a los docentes:
Presidente : Dr. Noel Alcas Zapata
Secretario : Dr. Jimmy Díaz Manrique
Vocal (Asesor de la Tesis) : Dra. Isabel Menacho Vargas

Art. 3°.- **SEÑALAR**, como lugar, día y hora de sustentación, los siguientes:
Lugar : Aula 205
Día : 10 de agosto de 2019
Hora : 12:30 m.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Carlos Ventura Orbegoso
Jefe
Escuela de Posgrado – Campus Lima Norte

Cc. Jurados, interesado, Archivo.

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Anexo 10: Autorización de publicación de tesis



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Marchán Williams Janeth Carmen

D.N.I. : 06101785

Domicilio : Urb. Los Jazmines del Naranja | MzE, -31 SUR

Teléfono : Fijo : 5214163 Móvil : 999104109

E-mail : jmwil1986@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : Maestría

Mención : Psicología Educativa

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Marchán Williams Janeth Carmen

Título de la tesis:

La Lúdica y la Grafomotricidad en
estudiantes de Inicial y Primaria en
una Institución Educativa San Miguel 2019

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN
ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte,
a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha :

19-10-19

Anexo 11: Dictamen final



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Dictamen Final

Vista la Tesis:

“LA LUDICA Y LA GRAFOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE INICIAL Y PRIMARIA EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA, SAN MIGUEL 2019”
Y encontrándose levantadas las observaciones prescritas en el Dictamen, del graduando(a):

MARCHAN WILLIAMS, JANETH CARMEN

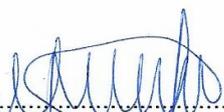
Considerando:

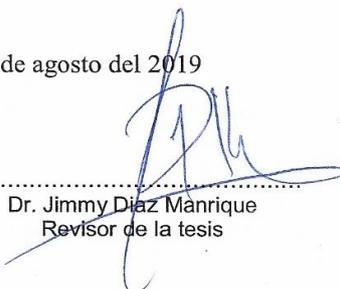
Que se encuentra conforme a lo dispuesto por el artículo 36 del REGLAMENTO DE INVESTIGACIÓN DE POSGRADO 2013 con RD N.º 1885-2019-UCV-EPG-LN, se DECLARA:

Que la presente tesis se encuentra autorizada con las condiciones mínimas para ser sustentada, previa Resolución que le ordene la Unidad de Posgrado; asimismo, durante la sustentación el Jurado Calificador evaluará la defensa de la tesis y como documento respectivamente, indicando las observaciones a ser subsanadas en un tiempo máximo de seis meses a partir de la sustentación de la tesis.

Comuníquese y archívese.

Lima, 03 de agosto del 2019


.....
Dra. Isabel Menacho Vargas
Asesor de la tesis


.....
Dr. Jimmy Díaz Manrique
Revisor de la tesis