

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V
Ciclo de la Institución Educativa N.º 15546, Ñomala - Chulucanas, 2022**

Presentada para obtener el Título Profesional de licenciado en Educación en
la especialidad de Educación Física

Investigador: Tejada Zeña Luis Alberto

Asesor: Mg. Juan Carlos Granados Barreto.

Lambayeque - Perú

2023

**Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V
Ciclo de la Institución Educativa N.º 15546, Ñomala-Chulucanas, 2022.**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de licenciado en
Educación en la especialidad de Educación Física.



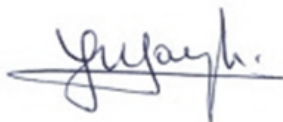
Bach. Tejada Zeña Luis Alberto
Investigador



Dr. Alfredo Puican Carreño
Presidente



M. Sc. Carola Amparo Smith Magüiña
Secretaria



Lic. Luis Alfonso Manay Sáenz
Vocal



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0736-VIRTUAL

Siendo las **07:30 horas**, del día **Viernes 18 de agosto de 2023**; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/gev-irmt-gnv?hs=224>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 1372-2022-V-D-FACHSE, de fecha **15 de julio de 2022**, integrado por:

Presidente	: Dr. Alfredo Puican Carreño.
Secretario	: M. Sc. Carola Amparo Smith Maguiña
Vocal	: M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor	: M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto




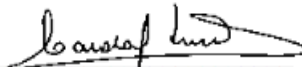
La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DEL V CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 15546, ÑOMALA-CHULUCANAS, 2022.”**; presentada por **TEJADA ZEÑA LUIS ALBERTO** para obtener el **Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Física**.

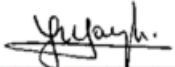
Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(18) (DIECIOCHO)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **MUY BUENO**

Siendo las **08:30 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dr. Alfredo Puican Carreño
PRESIDENTE


M. Sc. Carola Amparo Smith Maguiña
SECRETARIO


M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
VOCAL

OBSERVACIONES:.....
.....
.....
.....
.....
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Tejada Zeña Luis Alberto, investigador principal, y Mg. Juan Carlos Granados Barreto asesor del trabajo de investigación “Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N.º 15546, Ñomala-Chulucanas, 2022” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 27 de diciembre de 2022



Bach. Tejada Zeña Luis Alberto
Investigador principal



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **Mg. Juan Carlos Granados Barreto**, usuario revisor del documento titulado: **Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N.º 15546, Ñomala - Chulucanas, 2022**

Cuyo autor es, **Luis Alberto Tejada Zeña**. Identificado con documento de identidad **76301317** declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de **14%**, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 10 de mayo del 2023



NOMBRES Y APELLIDOS

ASESOR: Mg. Juan Carlos Granados Barreto

DNI: 40600973

**Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V
Ciclo de la Institución Educativa N.º 15546, Ñomala - Chulucanas, 2022**

TESIS DE PREGRADO

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
2	revistas.unica.cu Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	1library.co Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Tecsup Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	< 1%
7	repositorioacademico.uda.cl Fuente de Internet	< 1%
8	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	< 1%



Mg. Juan Carlos Granados Barreto

Asesor

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios, por haberme brindado sabiduría para culminar mi carrera universitaria, a mis padres José Tejada Valdera y Manuela Zeña Valdera, a mis hermanos Donicio, Wilmer, Enrri porque me han brindado su apoyo durante el desarrollo de mi formación profesional, llegando que mi sueño se haga realidad.

AGRADECIMIENTOS

Al Todopoderoso por el bienestar y su acompañamiento en la concreción de mis pináculos profesionales.

A mi familia por estar siempre conmigo alentando mi esfuerzo y levantándose para subir peldaño a peldaño hacia la cúspide.

A mis formadores por su ahínco en la labor de educarme para ser un profesional cabal y ético; especialmente, al Mg. Juan Carlos Granados Barreto, por el bien de asesorarme de manera tan eficiente.

A la escuela 15546 de Ñomala – Chulucanas, sus directivos, docentes y especialmente sus educandos que han colaborado para la realización de la investigación.

ÍNDICE

ÍNDICE.....	9
ÍNDICE DE TABLAS.....	10
ÍNDICE DE FIGURAS	10
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO	19
1.1. Estrategias lúdicas.....	19
1.2. Habilidades sociomotrices	23
1.3. Definición de las variables de estudio	27
CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.	29
2.1. Tipo de investigación.....	29
2.2. Población y muestra.....	30
2.3. Técnicas e instrumentos	30
2.4. Procedimientos.....	32
2.5. Análisis de datos	33
CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.	34
3.1. Resultados	34
3.2. Discusión.....	39
CAPITULO IV. CONCLUSIONES.....	45
CAPITULO V: RECOMENDACIONES.....	46
BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA.....	47
Referencias	47
ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio.....	30
Tabla 2 Ficha técnica cuestionario 1	31
Tabla 3 Ficha técnica cuestionario 2	32
Tabla 4 Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices.....	34
Tabla 5 Prueba de Kolmogorov Smirnov	35
Tabla 6 Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices.....	36
Tabla 7 Estrategias lúdicas y la habilidad sociomotriz de introyección.....	37
Tabla 8 Estrategias lúdicas y la habilidad sociomotriz de interacción	38
Tabla 9 Estrategias lúdicas y la habilidad sociomotriz de comunicación	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño de investigación	29
--	----

RESUMEN

La educación integral de los escolares de la educación básica requiere de estrategias que busquen más allá de la simple adquisición de saberes; en ese contexto, el área de Educación Física hace uso de la lúdicas en el progreso de sus aptitudes; especialmente de aquellas que se relacionan con la sociomotricidad. Ante esta perspectiva, la indagación se planteó hallar la correspondencia entre estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en escolares de V ciclo de la escuela N°15546 de Ñomala - Chulucanas, 2022. Para el logro del mismo, el estudio se propuso realizar una tesis de enfoque cuantitativo, tipo básico, descriptivo-correlacional, del mismo que intervinieron 64 escolares de la entidad formadora antes mencionada; a quienes se administró dos inventarios para recabar datos de los factores de indagación. Para el examen de las cuestiones debido a su disposición no-normal de los registros se utilizó estadística no paramétrica en la contrastación de supuestos: Rho Spearman. Los resultados mostraron una significatividad menor al 5%; además el grado de correlación fue de 62,5%. Por consiguiente, la investigación determina que la lúdica como técnica didáctica se corresponden con las destrezas sociomotrices en la unidad de estudio antes mencionada.

Palabras clave: estrategias, lúdica, habilidades sociomotrices, sociomotricidad.

ABSTRACT

The comprehensive education of basic education students requires strategies that seek beyond the simple acquisition of knowledge; In this context, the area of Physical Education makes use of the playful in the progress of their aptitudes; especially those that are related to sociomotricity. Given this perspective, the inquiry was raised to find the correspondence between playful strategies and sociomotor skills in students of the V cycle of the school N ° 15546 of Ñomala - Chulucanas, 2022. To achieve it, the study proposed to carry out a focus thesis quantitative, basic, descriptive-correlational type, of which 64 schoolchildren from the aforementioned training entity participated; to whom two inventories were administered to collect data on the inquiry factors. For the examination of the issues due to their non-normal disposition of the records, non-parametric statistics were used in the contrasting of assumptions: Rho Spearman. The results showed a significance of less than 5%; In addition, the degree of correlation was 62.5%. Therefore, the investigation determines that the playful as a didactic technique corresponds to the sociomotor skills in the aforementioned study unit.

Keywords: strategies, playful, sociomotor skills, sociomotor skills.

INTRODUCCIÓN

La trascendencia de la educación en la estructura social de la persona ha conllevado a una reflexión sobre la finalidad del hecho educativo que busca más allá de la simple adquisición de saberes, la integración de todas sus dimensiones en las que y por las que el ser humano llegue a sentirse pleno en una sociedad plena (Díez & Rodríguez , 2020); para ello, es imprescindible poner en marcha un ejercicio pedagógico-curricular que tal como afirman los fines de la educación peruana procure el adiestramiento pleno de los escolares y su contribución con una óptima armonía social (MINEDU, 2003)

En este marco, la Educación Física como área curricular de formación, requiere de una nueva perspectiva pedagógica que desborde la preparación física rigurosa o instrucción motriz encaminada a las destrezas duras que incumben al adiestramiento académico-curricular, para dar pase al progreso de las aptitudes blandas, como es la axiología, la buena actitud, la expresividad asertiva, entre otras que se pueden encontrar en la movilización de la habilidades sociomotrices (Hoyos , 2017); para ello, el área curricular antedicha, propone el desarrollo de estrategias colectivas que involucren el deporte, ludo, y recreación como herramientas didáctica para el logro de estas facultades; esto es porque, es necesario formar la integralidad de los aprendices escolares con el objeto de crear una sociedad más armoniosa (Gómez & Fernández, 2020).

En este contexto se han realizado algunos estudios previos; así se tiene que (Tapias & Duque, 2020) sustentaron en Colombia un estudio cualitativo de investigación-acción, cuyo propósito fue proponer una experiencia formativa basada en juegos tradicionales con el objeto de desarrollar la habilidades sociomotrices en la que participaron 12 escolares de educación primaria; a partir de los datos recogidos a través de una encuesta y una exhaustiva revisión documental, se pudo concluir que, el diseño de un programa de juegos tradicionales mejorara las facultades sociomotrices de los escolares; pues permite,

la consolidación de valores sociales y culturales. Por su parte, (Bolívar, 2019), quien presentó una investigación – acción en Santa Fe de Antioquía (Colombia) cuya finalidad fue el diseño de una intervención didáctica a través del uso de los juegos tradicionales para el progreso de la sociomotricidad de escolares de primaria; en el estudio participaron 22 escolares a quienes se aplicó una encuesta; de la información recabada se colige que, los educandos están familiarizados con los juegos tradicionales y muestran satisfacción por su práctica; en ese sentido, el uso de estos juegos es una herramienta didáctica muy importante para el logro de competencias sociomotrices.

En el Perú, (Cernaque & Montalvo, 2021) sustentaron una investigación cuantitativa – propositiva, cuyo principal objeto fue plantear el juego como estrategias para optimar el progreso de las Destrezas sociales en una escuela de inicial en Chiclayo, en la que participaron 25 alumnos de 5 años de edad; a quienes se administró un inventario que permitió diagnosticar las habilidades sociales de dichos escolares; del recojo de dicha información se pudo encontrar que el 76% de los sujetos demostraban un nivel bajo (inicio) en el desarrollo de estas competencias blandas; esto quiere decir que estos escolares muestran dificultades para interactuar entre ellos y expresar y regular sus emociones; con ello se concluye que, propuesta de un programa de estrategias lúdicas sostenidas en los aportes de Piaget, Bandura y Vygotsky mejorarían las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

Además, (Lozano & Paredes, 2019) sustentaron un estudio cuasiexperimental, cuyo objeto fue averiguar la incidencia de la lúdica cooperativa en la mejora de las habilidades sociomotrices en una muestra de 54 escolares de secundaria: 26 GE y 28 GC. Luego de la administración de los test (pre y pos) y el programa de estrategias, se concluyó que los juegos cooperativos poseen una gran incidencia en el progreso de las facultades sociomotrices.

En la región Piura se pudo encontrar algunos estudios relacionados con el tema como, la investigación no experimental, básica-propositiva de (Bances, 2021) cuyo propósito fue plantear un proyecto de lúdica-cooperativa a fin mejorar las pericias cardinales de interacción comunitaria; del análisis del dato muestral se pudo obtener información valiosa sobre el avance de las mencionadas destrezas en los alumnos en mención, la cual está atravesando por una serie de crisis que puede perjudicar sus relaciones no solo con su entorno social, sino consigo mismo; como respuesta se propone el programa denominado Todos juntos es mejor, que comprende un plan de once experiencias formativas con distintos juegos cooperativos, que a saber de los expertos contribuirá en un 96% con el desarrollo de las habilidades sociomotrices; es decir, se determina teóricamente que los juegos cooperativos implican el logro de sus competencias sociomotrices.

Considerando que los hallazgos de este estudio van más allá de una contribución relevante a la relación entre las estrategias de juego y las destrezas sociomotoras de los colegiales de primaria; asimismo, desde un punto de vista práctico, implica una contribución a la mejora de los servicios pedagógicos para los docentes en el campo de la formación física, asimismo es gran contribución significativa en el progreso del conocimiento de los alumnos. Además, desde una perspectiva teórica, esta indagación presentó un aporte para el tratamiento científico de los factores de estudio al analizar exhaustivamente sus dimensiones para comprender sus relaciones teóricas. Del mismo modo, va más allá del aporte metodológico al diseño y validación de herramientas regidas por los parámetros estadísticos de situación para esta unidad de análisis, debido a las correlaciones entre estos factores de la encuesta.

En este contexto, la naturaleza del problema de investigación trasciende de tal forma que en España se percibe la imperiosa necesidad de atender las destrezas sociales de los

escolares de formación básica; pues, tras la pandemia sanitaria y sus efectos de aislamiento; (Gil & Llinàs, 2020) señalan la presencia de una sucesión de dificultades que se han podido detectar en estos niños y adolescentes entre los que figura la irritabilidad, ausentismo, sedentarización, falta de integración familiar y social, en palabras sencillas carencia de habilidades sociales producto de la falta de comunicación e integración con otros congéneres. En Latinoamérica, (Aguilar-Farías, Martino-Fuentealba, Infante-Grandon, & Cortinez-O'Ryan, 2017) muestran, incluso previo a la pandemia, la necesidad de atender las habilidades sociomotrices en los escolares; puesto que ellos necesitan de estas facultades para generar un sistema de interacciones con los demás en las que la armonía venga sumado a un importante respeto a lo normado o estipulado; esta situación, se agravó, tal como afirma (Reyes-Rodríguez, 2022) en época de pandemia en los que los sujetos exhibieron niveles más altos de intranquilidad, hiperactividad, brusquedad y angustia, lo que aumentó y exacerbó múltiples factores estresantes que ya experimentaban los padres o custodios; eventos conductuales que actualmente se viene percibiendo en los estudiantes recientemente invitados al ejercicio educativo presencial y semipresencial en los colegios de Latinoamérica.

En el Perú, el ausentismo de relaciones sociales, ocasionado por el confinamiento social de la pandemia; así como, la urgencia de estar más del tiempo indicado frente a pantallas del celular o computadora ha causado en los escolares, un retraso en el desarrollo de sus capacidades sociomotrices; al respecto el INEI ha informado que del 40% de los niños de 6 a 11 años que en tiempos de prepandemia se mantenían enajenados por el uso del internet, en época de postpandemia aumentó considerable a un 70%; de la misma manera, los de 12 hasta 18 años transitó del 77% al 85%; esto ha tenido consecuencias en las escuelas, sobre todo en educación primaria donde el aumento es más notorio (Wiegold & Esquén, 2021); los escolares muestran dificultades para asumir el cumplimiento

compartido de acuerdos o reglas que les permitan disfrutar de escenarios formativos lúdicos, recreacionales y/o deportivos; de ahí que existe la necesidad de asumir el adiestramiento cabal de los alumnos desde contextos educativos menos individualizadores potenciando aquellos en los que al ponerse en contacto con sus compañeros propicien la formación de sus habilidades sociomotrices como un indicador sustancial para el buen comportamiento ciudadano en pro de una convivencia más armoniosa que contribuya a la construcción democrática de la sociedad (Garrido, Barría, Macaya, & Cárcamo, 2017).

Las habilidades sociomotrices como competencia curricular del área de educación física, representa un espacio pedagógico en el que los escolares establecen relaciones interpersonales a partir de un conjunto sistemático de actividades lúdicas, recreacionales y/o deportivas desarrolladas de manera intencional con el objeto de que los escolares interactúen con sus congéneres a la vez que logran aquellas destrezas que le son favorables para fomentar una sana convivencia y relaciones positivas con su entorno social y ecológico, con su familia y compañeros de aula y escuela, con la sociedad (Carbonell, Antoñanzas, & Lope, 2018).

En la Escuela 15546 del Centro Poblado Ñomala en Chulucanas, esta situación no es ajena a las características de los escolares del nivel primario; pues ellos, se muestran distraídos de los eventos socio-pedagógicos programados en el área de educación física, mostrando rechazo al trabajo cooperativo y buscando más la individualidad a la colectividad, no se puede a simple percibir que asuman las reglas de los juegos en provecho de los equipos de trabajo, antes bien buscan el beneficio personal desconfiado.

Esta realidad, producto de un largo periodo de confinamiento y pérdida de contacto con las relaciones cabalmente físicas con sus iguales y el reemplazo de la mismas por espacios virtuales, permiten pensar en la funcionalidad del área de Educación física frente

al perfeccionamiento de las habilidades sociomotrices de los educandos a través de estrategias cada vez más colectivas que involucren recreación, deporte y juego como herramientas didáctica para el logro de estas facultades; ya que de continuar esta situación es posible que haya repercusiones más allá de los ámbitos escolares; de ahí que es necesario investigar los fundamentos de esta área curricular la relación entre estas herramientas como estrategias lúdicas y el perfeccionamiento de la sociomotricidad en el alumnado de esta escuela.

Ante esta realidad se formuló la interrogativa: ¿Qué relación se evidencia entre estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en el alumnado del V ciclo de la escuela N.º 15546, Ñomala-Chulucanas, 2022?

Para dar respuesta a este problema, esta indagación se trazó como intención capital comprobar la correspondencia entre estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en los escolares antes mencionados; asimismo, específicamente se propuso comprobar la correspondencia entre estrategias lúdicas y la introyección, interacción y comunicación como dimensiones de las habilidades sociomotrices en dichos aprendices. Además, se formuló como hipótesis de estudio la existencia de una asociación significativa entre estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en los antedichos alumnos.

Para el desarrollo de estas ideas el estudio se estructuró en cinco capítulos: en el primero de ellos, se presentó el diseño teórico de la tesis; en el segundo apartado, se expuso la metodología adoptada por la indagación, en el capítulo tercero, se expondrán los hallazgos del estudio; en el cuarto, se formularon conclusiones; y, en el quinto, recomendaciones sobre estudio.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Estrategias lúdicas

Definición de estrategia

Para (Ahumada, y otros, 2019), en el campo de la educación, las estrategias son acciones concretas e intencionales que realiza el sujeto docente o estudiantes con la finalidad de propiciar un aprendizaje, estas acciones conlleva a la realización de todo un sistema de interactividad en el que se han de distinguir una serie de procedimientos que se encajan con los momentos en los que se desarrolla una acción formativa; dicho de otro modo, las estrategias son ingenios que un sujeto utiliza para comprometerse con el logro de una competencia; desde esta perspectiva resulta importante señalar que toda estrategia lleva consigo el actuar consciente de quien ejecuta dichas acciones.

(Gutiérrez-Delgado, Gutiérrez-Ríos, & Gutiérrez-Ríos, 2018) al respecto afirman que, en este campo de acción la educación, las estrategias reciben la designación de didácticas, y están concebidas como las acciones que hacen posible un proceso didáctico, y se las entiende como una guía de procedimientos que orienta la consecución de aprendizajes de los colegiales; son variadas y dicha variación se determina por la naturaleza de cada una de las áreas del saber curricular de un sistema educativo formal; así se tiene que, la educación física como área curricular concurre a su didáctica específica en busca del desarrollo de las competencias encargadas de lograr en los escolares; siendo una de las estrategias más significativas empleadas en dicho saber curricular las estrategias lúdicas.

Definición de estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas como procedimientos didácticos propios del área de educación física se fundamentan en el enfoque lúdico. Desde este enfoque se cimienta un sistema articulado de actividades estratégicas planificadas de manera consciente por el docente

para desarrollar de forma placentera una experiencia formativa que promueva el aprendizaje significativo de las competencias del área; esta experiencia permitirá al alumno examinar, poner en claro, revelar, originar, fundar y comprender su entorno mediante la participación lúdica con el propósito de desarrollar su corporeidad, motricidad, sociabilidad, afectividad e incluso su cognición (Posso, 2018) (Posso, Barba, Castro, Nuñez, & Marcillo, 2019)

En palabras de (Mendoza, 2017) la estrategias lúdicas son instrumentos didácticos que facilitan el desarrollo mental, comunitario y motriz de los escolares a partir de experiencias formativas que los conllevan a relacionarse con sus pares sin discriminación alguna, permitiéndoles compartir sus vivencias y conocimientos disciplinares y experienciales a través de la exploración del juego, la recreación y el deporte, de los cuales aprenden las normas y reglas capaces de regir incluso su comportamiento social ayudándoles a asumir sus retos cotidianos con pensamiento divergente; estas estrategias permiten que el aprendiz desarrolle su creatividad, se integre a grupos sociales, se logre comunicar con asertividad, adquiera experiencia y conocimientos variados y heterogéneos, desarrolle su cognición y motricidad, desarrolle sus habilidades sociales y aprenda a conducirse ética y moralmente.

Estrategias lúdicas:

La lúdica como estrategia didáctica es una herramienta que permite a los docentes robustecer los métodos de educabilidad de los escolares; a través de ella, es posible percibir cómo los estudiantes a la vez que construyen sus saberes se les ofrece la oportunidad de expresar, sentir, comunicar, producir emociones que los pone en contacto con sus pares y les garantiza un aprendizaje desde la socialización hacia la praxis de los valores sociales necesarios para la convivencia; a la vez que, a partir de un sano esparcimiento, se propone un divertimento pedagógico cuyo fin es la movilización de las

facultades del escolar cognitivas y blandas, y en cuyo escenario se fomente, se medie y se facilite el desarrollo de las facultades psicosociales, psicomotrices y sociomotrices que le permitan una formación cabal (Monsalve, Foronda, & Mena, 2016) (Méndez, 2018).

Por su parte, (González & Rodríguez, 2018) refuerzan a idea de que la lúdica se ha transformado en una instrumento esencial para suscitar el progreso de aptitudes en los PEA, puesto que lo intensifican y ofrece abundantes de actividades que se vuelven motivantes, divertidas y pueden convertir una interacción pedagógica con propósitos evidentes y bien determinados en una experiencia única e irrepetible, que no sólo asegure lo cognoscitivo, sino de carácter formativo e integral que activan la creatividad, imaginación y la fantasía (Méndez, 2018).

Es significativo precisar que las estrategias lúdicas aun siendo herramientas didácticas para el logro, en este caso en particular, de las aptitudes del área de Educación Física, ellas en sí misma constituyen un fin, no es que a través de ellas se logre matizar lo divertido y lo formal, sino que, su propia esencia como tal es la personalización de lo que se quiere, pedagógicamente hablando, vivenciar en el estudiante; es decir, las estrategias lúdicas son en sí mismas el contenido y la forma; de ahí que cada vez que se ubica estos recursos en las experiencias formativas, una actividad lúdica es el objeto cognoscible pues en ella se contiene todos los saberes, actitudes, valores, comportamientos que el escolar necesita desarrollar (Omeñaca & Ruíz , 2019)

En esta línea de razón, se entiende que las estrategias lúdicas como práctica formativa son transversales; ya que, traspasan todas las dimensiones de la vida, no son experiencias, acciones, saberes, métodos, ni bogas actuales; son particularidades de la evolución humana que abarca toda su complejidad; de ahí que, para la selección de alguna estrategia didáctica lúdica pertinente es necesario considerar que en ella se pondrá en juego toda la integralidad de la persona conjuntamente a sus vivencias, sociales, familiares o

individuales, se tiene que tener en cuenta que cada niño es un universo diferente del otro pero complementario al mismo tiempo y perteneciente a una misma historia, a una misma realidad (Megias & Lozano, 2019).

Componentes de las estrategias lúdicas

A. Componente cognitivo

Las estrategias lúdicas por formar parte de la integralidad del estudiante, contiene en su desarrollo didáctico – estratégico un componente que se relaciona con el conjunto de procesos mentales que el escolar realiza para ponerse en contacto con la actividad lúdica o juego; desde esta perspectiva la estrategia persigue que el estudiante:

- Conozca las reglas y orígenes del juego tradicional o deportivo con el objeto de adquirir técnicas teórico – prácticas que le permitan participar de la estrategia de manera cabal.
- Conozca los aspectos técnicos relacionados con la estrategia lúdica emprendida.
- Conozca los principios tácticos, estratégicos y las formas de repetición relacionados con la estrategia lúdica emprendida.

B. Componente socioafectivo

Las estrategias lúdicas por formar parte de la integralidad del estudiante, contiene en su desarrollo didáctico – estratégico un componente que se relaciona con el conjunto de procesos afectivos que el escolar activa al ponerse en contacto con sus pares durante el desarrollo de la actividad lúdica o juego; desde esta perspectiva la estrategia persigue que el estudiante:

- Establezca lazos de cooperación y oposición entre los compañeros.
- Respete las reglas de juego y procure en todo momento un juego limpio sin trampas por respeto a sí mismo y a los demás.

C. Componente motriz

Las estrategias lúdicas por formar parte de la integralidad del estudiante, contiene en su desarrollo didáctico – estratégico un componente que se relaciona con el conjunto de procesos motrices que el escolar ejecuta al ponerse en contacto con sus pares durante el desarrollo de la actividad lúdica o juego; desde esta perspectiva la estrategia persigue que el estudiante:

- Desarrolle sus cualidades físicas asociadas a la práctica.
- Desarrolle sus cualidades motrices.
- Mejore sus habilidades básicas
- Desarrolle los principios tácticos de los juegos.

1.2. Habilidades sociomotrices

La sociomotricidad

La sociomotricidad surge como una postura aglutinadora de los saberes, destrezas, actitudes, facultades, entre otros objetos de estudio que podría perseguir la Educación Física organizados en tareas sinérgicas que concentran la potencialidad educativa en acciones multidimensionales; las ejecuciones que en este marco sociomotriz se podría planificar desde esta área para la formación integral de los educandos está el juego, el deporte, la danza, la dramatización, la expresión corporal, todas estas implementaciones y otras que puedan surgir de la tarea propia de planificar el progreso de los saberes motrices de los alumnos permiten germinar la idea de la competición, colaboración y cooperación; es decir, toda experiencia educativo-pedagógica que se funda en el desarrollo de la sociomotricidad permite a la docencia planificar el desarrollo del pensamiento estratégico del escolar a través de experiencias formadoras que los pondrán a unos en colaboración y cooperación de otros; y, a todos ellos en contra de otros más; esto favorece el perfeccionamiento de la reflexión crítica, del pensamiento colectivo, de

la toma de decisiones, del pensamiento axiológico y ético; a la vez que desarrolla sus destrezas motoras (Hall, Ochoa, & Sáenz-López, 2018).

(Robayo, 2018) además, sustenta la importancia de las habilidades sociomotrices en la mejora de los tratos interpersonales; y, concibe la sociomotricidad tal un sistema de facultades sociales y motrices que admiten la interactividad entre las personas, a la vez que le otorgan al maestro todo un abanico de posibilidades para colocar a sus estudiantes en actividades formativas que les conlleven a generar estrategias para afianzar el pensamiento colectivo; las habilidades sociomotrices desarrolladas en los estudiantes propician la sana convivencia y el respeto por los acuerdos sociales.

En este propósito social y personal, la superación física, como método de educación física, se presenta como un proceso minucioso, que requiere atención a la dimensión socioemocional del individuo, pero no amerita atención continuada a este u otros aspectos. Para desarrollar al ser humano de manera desarticulada, es importante enfocarse de manera holística en la formación de un todo que el individuo desarrolla como un todo desde una perspectiva sociomotora (Galvis & Ospina, 2021).

El CNEB, como sistematización de las intenciones educativas de toda una nación, entraña en sus perfiles a la sociomotricidad como competencia a lograrse a partir de las atenciones formativas; este documento oficial del Ministerio de Educación define las habilidades sociomotrices como el uso sistemático de los recursos motrices a nivel personal que le permitan establecer una interacción grupal adecuada, inserción y armonía, integrándose convenientemente en el conjunto y solucionando los aprietos de forma segura, empática y pertinente para cada situación; así mismo, conlleva a aplicar estrategias y tácticas en la práctica de diferentes actividades deportivas para lograr objetivos comunes, demostrar un comportamiento proactivo en la disposición de ejercicios formativos y atléticas. (Minedu, 2017).

Al análisis de algunas de las concepciones más importantes sobre las habilidades sociomotrices o sociomotricidad, se la define como una competencia inherente al desarrollo de la persona; cuyas acciones motrices promueven la interactividad y comunicación entre sus pares propiciando el desarrollo de sus habilidades motoras, cognitivas, sociales, axiológicas, éticas que le preparan para la construcción de una óptima convivencia social (Hall, Ochoa, & Sáenz-López, 2018) (Galvis & Ospina, 2021).

Habilidades sociomotrices:

Las habilidades sociomotrices son facultades inherentes de la persona que consisten en usar sus destrezas motrices en varias situaciones colectivas con la intención de interrelacionarse con sus pares a partir del despliegue de su lenguaje corporal como medio de comunicación (Hall, Ochoa, & Sáenz-López, 2018) (Galvis & Ospina, 2021).

El desarrollo de estas capacidades es de significativa importancia en educandos de la primaria; ya que el niño exterioriza con su cuerpo un determinado tipo de lenguaje fundado en dos puntos capitales: el simbolismo y la necesidad de relacionarse.

Las habilidades sociomotrices son elementalmente tres: comunicación, interacción e introyección.

A. Introyección

La introyección como habilidad sociomotriz es la facultad del participante para ejecutar sus habilidades personales; como, el autoconocimiento que le permite tomar conciencia de sí mismo, de sus facultades físicas y su fisionomía; la autorregulación, que le permite reconocer los puntos críticos de su propio desempeño, mientras se va regulando para eliminar o mitigar situaciones de tensión que lo puedan estresar y hasta generar ansiedad en procura de un equilibrio y bienestar; y, la empatía: como la capacidad de llevarse bien con los demás, de actuar con la sensibilidad, la ecuanimidad y el respeto que

exigen las relaciones colectivas, la necesaria convivencia afectiva entre profesores y alumnos, y por supuesto la igualdad. A través de la introyección el sujeto compone en su yo, todo lo que le compensa del cosmos externo. La práctica motriz le va admitir al sujeto inmiscuirse con el medio que le circunda. Con el objeto de comprobar esta capacidad se tomó en cuenta los siguientes indicadores: uno, reconocimiento de sus límites físico-motrices; dos, mejora de sus capacidades físico-motoras; tres, relación entre capacidades físico-motoras y acción motriz.

B. Interacción

La interacción como habilidad sociomotriz es la facultad del participante para ponerse en contacto con sus compañeros y/o contendientes participantes en un ambiente de aprobación, dominio, soporte y asistencia; las interacciones entre socios tienen influjo debido a la familiaridad que se tiene unos con otros, por el discernimiento de sus capacidades, por la autoestima; pues es a través de esta capacidad que se posibilita la ayuda, asistencia e influencia en los demás miembros de la colectividad participante de la acción motriz; esta aptitud les ayuda a razonar, ejecutar y retroalimentar su participación en la ejecución de sus conductas motrices. Con el objeto de calcular esta capacidad se tomó los indicadores: uno, el respeto por normas y reglas; dos, tolerancia y adaptación; tres, iniciativa y responsabilidad; y, cuatro, colaboración y oposición.

C. Comunicación

La comunicación como habilidad sociomotriz, consiste en la posibilidad de influir en el otro sea este tu compañero o contendiente; es decir, es la actividad a través de la que una persona transmite un mensaje hacia otra, con la contingencia de que sea interpretado de manera adecuada y reconocido o puramente para que efectúe una explicación. Con el objeto de medir esta capacidad se tomó en cuenta: uno, el trato asertivo, los participantes de una acción motriz comunican abiertamente sus ideas motrices empleando su expresión

corporal mostrando respeto por sus compañeros de grupo y sus adversarios; dos, espontaneidad, para ello, es necesario que el participante demuestre su creatividad de manera tal que libre y voluntariamente y mostrando respeto por los acuerdos tome la iniciativa de generar una comunicación motriz entre los participantes de la acción motriz sea compañero de juego o contendiente; tres, oportunidad de interacción, los colaboradores son aptos de identificar un momento de intervención en las acciones motrices para comunicarse con los demás.

1.3. Definición de las variables de estudio

Variable 1: Estrategias lúdicas

Definición conceptual. Las estrategias lúdicas son recursos pedagógicos que contribuyen a la formación cognitiva, socio-afectivo y motriz de los educandos haciendo uso del juego, la recreación y el deporte para diseñar experiencias formativas que desarrollen su inteligencia, creatividad, comunicación, pensamiento divergente y ética (Mendoza, 2017) (Posso, Barba, Castro, Nuñez, & Marcillo, 2019).

Definición operacional. Las estrategias lúdicas son recursos pedagógicos empleados por los docentes que midieron la percepción de los alumnos de sus componentes cognitivo, socioafectivo y motriz a partir de un cuestionario en relación a la educación física.

Variable 1: Habilidades sociomotrices

Definición conceptual. Las habilidades sociomotrices son facultades inherentes de la persona que consisten en usar sus destrezas motrices en varias situaciones colectivas con la intención de inter-relacionarse con sus pares a partir del despliegue de su lenguaje corporal como medio de comunicación (Hall, Ochoa, & Sáenz-López, 2018) (Galvis & Ospina, 2021).

Definición operacional. Las habilidades sociomotrices son aptitudes de los alumnos que midieron su percepción de los alumnos de sus componentes introyección, interacción y comunicación, a partir de un cuestionario en relación con la educación física.

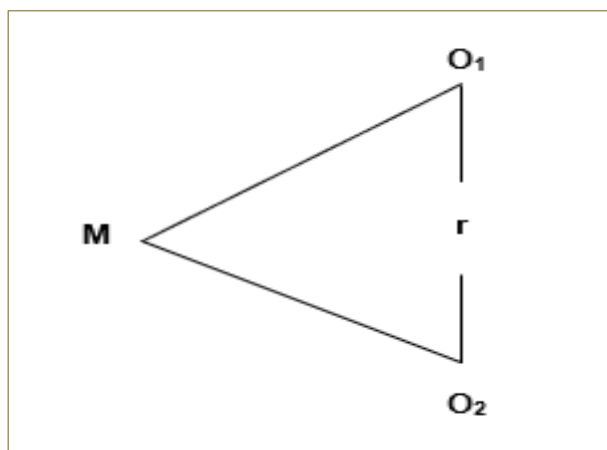
CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.

2.1. Tipo de investigación

Tal como lo explica (Hernández, Fernandez, & Baptistas, 2014) esta indagación fue básica pues pretendió, analizar y actualizar el comportamiento científico-teórico de las variables estudiadas; asimismo, fue una investigación de enfoque cuantitativa; pues, hizo una interpretación numérico-estadístico del comportamiento de las variables en el contexto donde se investigan; en ese sentido, debido a que no se realizó manipulación alguna del comportamiento de las variables, el estudio tuvo un diseño no experimental. Según su propósito esta investigación adopto un nivel descriptivo – correlacional; para ello, se buscó la correspondencia estadística de los factores de indagación con la finalidad de contrastar nuestra hipótesis de investigación, se determinó la dependencia o independencia de las variables según sea el caso.

figura 1

Diseño de investigación



Nota. La figura 1 explica el diseño de la investigación donde M es la muestra de estudio; O1, el comportamiento observado de la variable estrategias lúdicas; O2 el comportamiento observado de la variable habilidades sociomotrices; y, r, la relación entre las variables de estudio

2.2. Población y muestra

Población

Se entiende como población que todos los integrantes de una determinada unidad de estudio, son susceptibles de participar de un proceso de investigación (Sanchez, Reyes , & Mejía Katia, 2018). En ese caso particular se hace referencia a los 64 alumnos del V ciclo de la Escuela 15546 de Ñomala, Chulucanas.

Tabla 1

Población de estudio

Ciclo	Grado	Sección	Cantidad
V	Quinto grado	“A”	19
		“B”	16
	Sexto grado	“A”	15
		“B”	14
Total			64

Nota. La información consignada en la Tabla 3 ha sido extraída de las nóminas de matrícula 2022 según SIAGIE

Muestra

Respecto a la muestra de estudio, esta investigación adopto el censo. En palabras de (Hernández, Fernandez, & Baptistas, 2014) un censo o muestra censal es aquella que toma como tal a todos los sujetos de la población. Por lo argumentado los 64 educandos de la población fueron tomados como muestra de la indagación.

2.3. Técnicas e instrumentos

Técnica: encuesta

La naturaleza de la investigación permitió emplear como técnica de estudio hacer uso de la encuesta; pues, como argumentan (Sanchez, Reyes , & Mejía Katia, 2018); estos

procedimientos permitieron recoger de forma objetiva la percepción de los sujetos participantes.

Instrumento: Cuestionario

(Sanchez, Reyes , & Mejía Katia, 2018), sostienen que los cuestionarios son un instrumento idóneo para otorgar rigor científico a la investigación, pues es capaz de cuantificar el comportamiento de una o más variables; de ahí se ha seleccionado este recurso para recoger la información de la muestra.

Cuestionario de estrategias lúdicas.

Tabla 2

Ficha técnica cuestionario 1

FICHA*TÉCNICA	
Nombre	Cuestionario estrategias lúdicas
	ORIGINAL:
Autor y año	Tejada Zeña Luis Alberto Lambayeque, 2022
Objetivo del instrumento:	Recoger información sobre el comportamiento de las estrategias lúdicas en los alumnos de la Escuela 15546, Ñomala - Chulucanas.
Usuarios:	Alumnado del V Ciclo de la escuela N.º 15546, Ñomala - Chulucanas.
Forma de Administración	Individual
Nº de ítems	15 ítems
	En desacuerdo (1)
Calificación	Ni de acuerdo ni en desacuerdo (2)
	De acuerdo (3)
	Inadecuadas (15 – 25)
Baremación	Medianamente adecuadas (26 – 35)
	Adecuadas (36– 45)
Confiabilidad:	Según el test de fiabilidad (α Cronbach) este instrumento ostenta un 77,8% de confiabilidad

Cuestionario de habilidades sociomotrices.

Tabla 3

Ficha técnica cuestionario 2

FICHA*TÉCNICA	
Nombre	Cuestionario de habilidades sociomotrices ORIGINAL:
Autor y año	Tejada Zeña Luis Alberto Lambayeque, 2022
Objetivo del instrumento:	Recoger información sobre el comportamiento de las habilidades sociomotrices en los alumnos de la Escuela 15546, Ñomala - Chulucanas.
Usuarios:	Alumnado del V Ciclo de la escuela N.º 15546, Ñomala - Chulucanas.
Forma de Administración	Individual
Nº de ítems	15 ítems
Calificación	En desacuerdo (1) Ni de acuerdo ni en desacuerdo (2) De acuerdo (3)
Baremación	Inicio (15 – 25) Proceso (26 – 35) Logrado (36 – 45)
Confiabilidad:	Según el test de fiabilidad (α Cronbach) este instrumento ostenta un 83,1% de confiabilidad

2.4. Procedimientos

En primer término, se solicitó al regente de la entidad de estudios la debida autorización para la administración de los instrumentales de acopio de indagación; asimismo se sensibilizó a los educandos, sobre su valioso aporte a la investigación y la transcendencia de responder honestamente; seguidamente se procedió a aplicar los cuestionarios en forma presencial.

La información recogida se sistematizó empleando el programa de Microsoft Excel; en este programa se construyeron las bases de datos para el estudio; después se procesaron a través del SPSS – 25.

2.5. Análisis de datos

La naturaleza descriptiva – correlacional de la indagación presente, exigen el uso de la estadística descriptiva, pues a través de ella es posible cuantificar la actuación de los factores de indagación, expresadas en tablas y figuras estadísticas; por otro lado, el planteamiento de hipótesis reclama de una estadística inferencial; pues a través de ella se permite calcular la asociación entre los objetos de estudio (Sanchez, Reyes , & Mejía Katia, 2018); para ello, este estudio ha empleado rho de Spearman.

CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

3.1. Resultados

Los hallazgos se muestran en relación con los propósitos del estudio:

Objetivo general: al corroborar la correlación entre estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices se obtuvo que:

Tabla 4

Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices.

		Estrategias lúdicas		Total
		Inadecuadas	Mediamente adecuadas	
Habilidades sociomotrices	Inicio	56,3%	15,6%	71,9%
	Proceso	28,1%		28,1%
	Total	84,4%	15,6%	100,0%

Nota: Los datos de la Tabla 4 muestran un análisis descriptivo transversal de las variables estrategias de juego y habilidades sociomotoras en escolares del ciclo V de la Institución Educativa N° 15546.

En la tabla 4, su análisis descriptivo cruzado, indican que las mencionadas técnicas empleadas por los profesores de educación física son consideradas inadecuadas (84,4%); asimismo, las habilidades sociomotrices de los estudiantes son percibidas en el nivel inicio (71,9%). Además existe una coincidencia de un 56,3% de los participantes que expresan que estos factores se ubican en los niveles inadecuado e inicio respectivamente; esto muestra que las estrategias lúdicas no se han progresado en los mencionados estudiantes.

Prueba de normalidad

Según los aportes de (Flores & Flores, 2021) la prueba de normalidad permite tomar una decisión respecto de la estadística a utilizar para el contraste de supuestos. Para ello, se conjeturó que a una significatividad menor al 5% de error permitido la distribución fue No-normal.

Tabla 5

Prueba de Kolmogorov Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias lúdicas	,311	64	,000
Componente cognitivo	,387	64	,000
Componente socio – afectivo	,328	64	,000
Componente motriz	,371	64	,000
Habilidades sociomotrices	,342	64	,000
Introyección	,385	64	,000
Interacción	,358	64	,000
Comunicación	,277	64	,000

Siendo la proporción de las observaciones es no normal se decidió usar el test de Spearman.

Condición general

Para la prueba de hipótesis se consideró que si la significatividad es menor al 5% (error permitido) se aceptará la hipótesis de investigación

Prueba de hipótesis general

$H_{(0)}$ = Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices no se correlación en la muestra.

$H_{(a)}$ = Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices se correlación en la muestra.

Tabla 6

Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices

		Estrategias lúdicas	Habilidades sociomotrices
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1	,625
	Estrategias lúdicas		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	64	64
	Coeficiente de correlación	,625	1
	Habilidades sociomotrices		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	64	64

La tabla 6 expresa que p es menor a 0,05; además, ρ es 0,625. Por lo tanto, la correlación hallada es significativa y positiva.

Objetivo específico 1, al corroborar la correlación entre estrategias lúdicas e introyección se obtuvo que:

Tabla 7

Estrategias lúdicas e introyección

		Estrategias lúdicas	Habilidad sociomotriz de introyección
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1	,494
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	64	64
	Coeficiente de correlación	,494	1
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	64	64

Hipótesis específica para el objetivo específico 1

$H_{(0)}$ = Estrategias lúdicas e introyección no se correlacionan

$H_{(a)}$ = Estrategias lúdicas e introyección se correlacionan.

La tabla 7 muestra que el valor de sig. es menor a 0,05; además, rho es 0,494. Por lo tanto, la correlación hallada es significativa y positiva.

Objetivo específico 2, al corroborar la correlación entre estrategias lúdicas e interacción se obtuvo que:

Tabla 8

Estrategias lúdicas e interacción

		Estrategias lúdicas	Habilidad sociomotriz de interacción
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1	,607
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	64	64
	Coeficiente de correlación	,607	1
	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	64

Hipótesis específica para el objetivo específico 2

$H_{(0)}$ = Estrategias lúdicas e interacción no se correlacionan.

$H_{(a)}$ = Estrategias lúdicas e interacción se correlacionan.

La tabla 8 muestra que el valor de sig. es menor a 0,05; además, rho es 0,607. Por lo tanto, la correlación hallada es significativa y positiva.

Objetivo específico 3, Al corroborar la correlación entre estrategias lúdicas y comunicación se obtuvo que:

Tabla 9

Estrategias lúdicas y comunicación

		Estrategias lúdicas	Habilidad sociomotriz de comunicación
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1	,499
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	64	64
	Coeficiente de correlación	,499	1
	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	64

Hipótesis específica para el objetivo específico 3

$H_{(0)}$ = Estrategias lúdicas y comunicación no se correlacionan

$H_{(a)}$ = Estrategias lúdicas y comunicación se correlacionan

La tabla 9 muestra que el valor de sig. es menor a 0,05; además, rho es 0,499. Por lo tanto, la correlación hallada es significativa y positiva.

3.2. Discusión.

Esta indagación al corroborar la asociación entre estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en el alumnado del quinto ciclo de la escuela N° 15546 de la ciudad de Chulucanas; calculó, a partir de la administración de Spearman, un valor de $p_{(sig.)}$ (0,00) menor al 5% de error permitido, lo que admitió rechazar la hipótesis nula; además se halló

que rho es positivo y considerable (0,625); por ello, se determinó la existencia de una correlación trascendente y positiva considerable entre las variables mencionadas.

Esto significa que, las estrategias lúdicas entendidas como el uso del juego, la recreación y el deporte como recurso pedagógico que contribuye a la formación cognitiva, socio-afectivo y motriz a partir del diseño de experiencias formativas que desarrollan su inteligencia, creatividad, comunicación, y pensamiento divergente y ético presentan una importante correspondencia directa considerable con el empleo de las destrezas motrices en situaciones colaborativas y/o cooperativas que implican el uso de sus prácticas introyectivas, interaccionales y comunicativas con sus pares a partir del despliegue del desarrollo de su corporeidad.

Estos hallazgos coinciden con el estudio realizado por (Tapias & Duque, 2020) quienes sustentaron el diseño de un programa de juegos tradicionales mejoró las facultades sociomotrices de los escolares; pues permite, la consolidación de valores sociales y culturales. Asimismo, estos hallazgos han sido sustentados teóricamente por (Galvis & Ospina, 2021), quienes afirman que el desarrollo de las destrezas socio motrices es trascendente en la integralidad de los educandos; ya que, a partir de ellas el niño exterioriza con su cuerpo un determinado tipo de lenguaje fundado en dos puntos capitales: el simbolismo y la necesidad de relacionarse con los otros; además, (Mendoza, 2017) argumenta que la estrategias lúdicas como instrumentos didácticos facilitan la relación con sus pares permitiéndoles desarrollar su creatividad, integrarse a grupos sociales, comunicarse con asertividad, adquirir y compartir experiencias y conocimientos variados, desarrollar su cognición y motricidad, así como sus habilidades sociales aprendiendo a conducirse de manera ética y moral.

Respecto a la correspondencia entre las estrategias lúdicas y la habilidad sociomotriz de introyección planteada en el primer objetivo específico, el estudio calculó, a partir de

la administración de Spearman, un valor de $p_{(sig.)}$ (0,00) menor al 5% de error permitido, lo que admitió rechazar la hipótesis nula; además se halló que rho es positivo y medio (0,494); por ello, se estableció que las estrategias lúdicas y la introyección en los alumnos del V ciclo de la Institución Educativa N° 15546 se correlacionan de forma directa.

Esto significa que, el uso del juego, la recreación y el deporte como recurso pedagógico que contribuye a la formación cognitiva, socio-afectivo y motriz de los educandos para el desarrollo de su inteligencia, creatividad, comunicación, y pensamiento divergente y ético se asocian significativa y positivamente con la facultad sociomotriz que poseen los estudiantes para reconocer sus límites físico-motores, mejorar de sus capacidades físico-motoras; y relacionar sus capacidades físico-motoras con sus acciones motrices; lo que le permite actuar con sensibilidad, tranquilidad y respeto en sus relaciones colectivas.

Estos hallazgos concuerdan con los hallazgos de (Bolívar, 2019), quien sostuvo que los niños y las niñas están familiarizados con los juegos tradicionales y muestran satisfacción por su práctica; en ese sentido, el uso de estos juegos es una herramienta didáctica muy importante para el logro de competencias sociomotrices. Asimismo, estos hallazgos han sido sustentados teóricamente por (Posso, 2018), quien argumentó que las estrategias lúdicas son procedimientos didácticos propios del área de educación física se fundamentan en el enfoque lúdico, estas permiten desarrollar de forma placentera una experiencia favoreciendo en el alumno el desenvolvimiento de su corporeidad, motricidad, sociabilidad, afectividad e incluso su cognición; además, (Hall, Ochoa, & Sáenz-López, 2018), afirman que toda experiencia educativo-pedagógica que se funda en el desarrollo de la sociomotricidad a través de ella los educandos se pondrán en colaboración, cooperación unos con otros; así como también, a todos ellos en contra de otros más; favoreciendo con ello el desarrollo del pensamiento crítico, pensamiento

colectivo, toma de decisiones, pensamiento axiológico y ético; a la vez que desarrolla sus destrezas motoras.

Respecto a la correspondencia entre las estrategias lúdicas y la habilidad sociomotriz de interacción planteada en el segundo objetivo específico, el estudio calculó, a partir de la administración de Spearman, un valor de $p_{(sig.)}$ (0,00) menor al 5% de error permitido, lo que admitió rechazar la hipótesis nula; además se halló que rho es positivo y medio (0,607); por ello, se estableció la presencia de una correspondencia significativa positiva considerable entre las estrategias lúdicas y la interacción en los colegiales del ciclo V de la escuela N° 15546.

Esto significa que, la formación cognitiva, socio-afectivo y motriz de los educandos a partir del uso del juego, la recreación y el deporte como recurso pedagógico para el desarrollo de su inteligencia, creatividad, comunicación, y pensamiento divergente y ético se asocian significativa y positivamente con la facultad del estudiante para ponerse en contacto con sus compañeros y/o contendientes en un clima de aceptación, pertenencia, apoyo y colaboración a partir de la premeditación, ejecución y retroalimentación de sus conductas motrices, practicando el respeto por normas y reglas, la tolerancia y adaptación, la iniciativa y responsabilidad; y, la colaboración y oposición.

Estos resultados coinciden con (Cernaque & Montalvo, 2021) quienes sustentaron que el empleo de estrategias lúdicas sostenidas en los aportes de Piaget, Bandura y Vygotsky mejorarían las habilidades socioemocionales de los estudiantes; siendo que, al tener en cuenta aquellas estrategias de interacción grupal que se correspondan con las etapas de desarrollo de los educandos, proporcionar modelos sociales adecuados que a su vez contribuyan con la mediación en el progreso de sus facultades se fomenta el desarrollo de sus destrezas motrices a la vez que se promueve su desenvolvimiento social pertinente y asertivo; Asimismo, estos hallazgos han sido sustentados teóricamente por (Gutiérrez-

Delgado, Gutiérrez-Ríos, & Gutiérrez-Ríos, 2018) afirmaron que las estrategias son acciones que hacen posible un proceso didáctico, orientan el logro de los aprendizajes y busca del desarrollo de las competencias; en ese sentido, el uso adecuado de estas promoverán el progreso de las capacidades de los estudiantes; mientras que, su uso inadecuado, redundará en resultados poco favorables.

Respecto a la correspondencia entre las estrategias lúdicas y la habilidad sociomotriz de comunicación planteada en el tercer objetivo específico, el estudio calculó, a partir de la administración de Spearman, un valor de $p_{(sig.)}$ (0,00) menor al 5% de error permitido, lo que admitió rechazar la hipótesis nula; además se halló que rho es positivo y medio (0,499); por ello, se estableció la presencia de una correspondencia significativa positiva considerable entre las estrategias lúdicas y la comunicación en los colegiales del ciclo V de la escuela N° 15546.

Esto significa que, la formación cognitiva, socio-afectivo y motriz de los educandos a partir del uso del juego, la recreación y el deporte como recurso pedagógico para el desarrollo de su inteligencia, creatividad, comunicación, y pensamiento divergente y ético se asocian significativa y positivamente con la habilidad sociomotriz para influir en el otro sea este tu compañero o contendiente; a través de la transmisión un mensaje, con el objeto de generar un trato asertivo, espontáneo, creativo, oportuno, abierto y respetuoso ya sea con sus compañeros de juego o con sus adversarios.

Estos resultados coinciden con (Lozano & Paredes, 2019) quienes sustentaron que el juego cooperativo tiene una importante incidencia en el perfeccionamiento de las destrezas motoras sociales para la introyección, la interacción, la comunicación y el juego en grupo.; Asimismo, estos hallazgos han sido sustentados teóricamente por (González & Rodríguez, 2018) quienes refuerzan la idea de que el juego como pericia pedagógica tiene la potestad de promover el progreso de competencias, convirtiéndose de esta manera en

una interacción pedagógica con propósitos evidentes y bien determinados; sin embargo, estas estrategias deben ser adecuadamente aplicadas según las aptitudes que se requiera desarrollar; en sentido, (Robayo, 2018) sustenta que para la mejora de las habilidades sociomotrices como un conjunto de capacidades sociales y motrices se requiere de estrategias que fomenten la interactividad entre las personas, a través de un sistema de comunicación claro que permita el intercambio asertivo para propiciar una sana convivencia y el respeto por los acuerdos sociales.

A partir de la reflexión realizada, es importante señalar la significatividad de las estrategias lúdica como recursos pedagógicos en la mejora de las aptitudes de los alumnos; ya que, estas representan poderosas herramientas de participación colectiva y cooperativa entre los escolares, lo que les permite interactuar entre ellos intercambiando experiencias, vivencias, conocimientos ancestrales y académico-científicos; asimismo, es trascendente señalar la relación encontrada en el uso de estas estrategias en el progreso de las aptitudes del área de educación física, principalmente de la competencia sociomotriz; ha quedado demostrado en este contexto, que el buen uso de estos recursos promoverá en los estudiantes el logro de estas facultades; mientras que un uso inadecuado e incluso inexistente de las mismas estará provocando en ellos un retraso en el progreso de la mencionada competencia.

CAPITULO IV. CONCLUSIONES

Producto del estudio se corroboró que:

1. Las estrategias lúdicas y las habilidades sociomotrices en el alumnado del V ciclo de la escuela N° 15546 de Ñomala en la ciudad de Chulucanas, se asocian significativamente; esto significa que, el logro de la competencia sociomotriz está en relación al uso adecuado y pertinente de estos recursos pedagógicos.
2. Las estrategias lúdicas y la habilidad sociomotriz de introyección en el alumnado del V ciclo de la escuela N° 15546 de Ñomala en la ciudad de Chulucanas, se asocian significativamente; esto significa que, el logro de esta habilidad de la competencia sociomotriz está en relación al uso adecuado y pertinente de estas estrategias como recursos pedagógicos.
3. Las estrategias lúdicas y la habilidad sociomotriz de interacción en el alumnado del V ciclo de la escuela N° 15546 de Ñomala en la ciudad de Chulucanas, se asocian significativamente; esto significa que, el logro de esta habilidad de la competencia sociomotriz está en relación al uso adecuado y pertinente de estas estrategias como recursos pedagógicos.
4. Las estrategias lúdicas y la habilidad sociomotriz de comunicación en el alumnado del V ciclo de la escuela N° 15546 de Ñomala en la ciudad de Chulucanas, se asocian significativamente; esto significa que, el logro de esta habilidad de la competencia sociomotriz está en relación al uso adecuado y pertinente de estas estrategias como recursos pedagógicos.

CAPITULO V: RECOMENDACIONES

1. A los dirigentes formativos de la escuela N° 15546, se recomienda implementar dentro de su propuesta pedagógica un programa de entrenamiento respecto del uso adecuado y pertinente de las estrategias lúdicas en el área de Educación física para el logro de sus competencias.
2. A los docentes de la escuela 15546, se recomienda implementar grupos de aprendizaje mutuo que les permitan delinear y emplear de manera colegiada estrategias interesantes que conduzcan a aprendizajes significativos en el campo de la educación física.
3. A los investigadores de seguimiento, se recomienda que los resultados de este estudio se utilicen como punto de partida para generar la misma investigación aplicada desde el aula para facilitar la implementación más adecuada de las estrategias de juego en educación física en el campo del desarrollo de competencias.

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA.

- Aguilar-Farías, N., Martino-Fuentealba, P., Infante-Grandon, G., y Cortinez-O’Ryan, A. (2017). Inactividad física en Chile: debemos responder al llamado global. *Revista médica de Chile*, 12, 1631-1632. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/s0034-98872017001201631>
- Ahumada, L., Ávila, H., Cardozo, G., havarro, L., Fernández, Ó., Hernández , I., . . . Vargas , A. (2019). *Teaching and learning strategies: a look from the research*. Fondo editorial Universidad Corporativa de Colombia.
- Bances, A. (2021). *Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de cinco años* [Tesis de pregrado. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3240>
- Bolívar, V. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Anza* [Tesis de pregrado. Universidad Católica del Oriente]. <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/201>
- Calcina, J. (2017). *La sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de educación física Lampa - año 2017* [Tesis de segunda especialidad Universidad Nacional del Altiplano]. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12653/Calcina_Mendoza_Jes%C3%BAs_Oskars.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carbonell , T., Antoñanzas, J., & Lope, Á. (2018). La educación física y las relaciones sociales en educación primaria. *International Journal of Developmental and*

Educational Psychology, 2(1), 269-285.

<https://www.redalyc.org/journal/3498/349856003029/349856003029.pdf>

Cernaque, M., & Montalvo, V. (2021). *Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales afectada por COVID 19 en niños de 5 años de la IE 11024, Chiclayo.*

[Tesis de licenciatura. Universidad Pedro Ruiz Gallo].

<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/9958>

Céspedes, M. (2020). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje psicomotriz en los niños y niñas de 05 años* [Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional de Tumbes].

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2561>

Fernández, M. (2021). *Actividades lúdicas como estrategia para promover el desarrollo de competencias en los estudiantes del primer grado de Educación Primaria*

[Tesis de pregrado. Universidad Nacional de Trujillo].

<https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/17207>

Flores, C., & Flores, K. (2021). Pruebas para verificar la normalidad de datos en procesos productivos: Anderson-Darling, Ryan-Joiner, Shapiro-Wilk y Kolmogorov-Smirnov. *Sociedades.. Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 23(2).

doi:<http://portal.amelica.org/ameli/journal/341/3412237018/html/>

Galvis, P., & Ospina, L. (2021). *Eje curricular de la dimensión socio – emocional para la educación física : por una pedagogía de la sensibilidad.* Universidad Libre.

Garrido, V., Barría, D., Macaya, M., & Cárcamo, P. (2017). *8 Factores Para Planificar Actividades Lúdicas. Guía Para La Reflexión Docente.* Fundación Desarrollo Educativo.

Gil, S., & Llinàs, A. (2020). *Social skills. Big tools for little warriors.* Flamboyant.

- Gómez , N., & Fernández, J. (2020). *Metodologías didácticas innovadoras como estrategia para enfrentar los desafíos educativos del siglo XXI*. Dykinson, S.L.
- González , M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* [Análisis documental. Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/>
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45, 37-46. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Hall, J., Ochoa, P., & Sáenz-López, P. (2018). *Intensity, Health, Motivation and Adherence in Physical Education*. Uhu.es Publicaciones.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Baptistas, M. (2014). *Investigation methodology*. McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hoyos , J. (2017). *Educación física para el equilibrio holístico* [Tesis de pregrado. Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10063/TE-21535.pdf?sequence=1>
- Lozano, J., & Paredes, O. (2019). P Cooperative game program as a didactic strategy to improve the sociomotor skills of third grade secondary school students. *Pueblo Continente*, 30(2), 475- 483. doi:<http://doi.org/10.22497/PuebloCont.302.15>
- Megias, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editex SA.
- Méndez, A. (2018). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. Paidotribo.

- Mendoza, G. (2017). *Playfulness and Sport as a Strategy for Social Integration in Children of the INEM Simón Bolívar de Santa Marta*. [Tesis de especialización. Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1138/mendozagustavo2017.pdf?sequence=2>
- Minedu. (2017). *Curriculo de la educación básica regular*. Lima.
- Monsalve, M., Foronda, R., & Mena, S. (2016). *Play as an instrument for teaching-learning* [Tesis de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910>
- Niño, V. (2011). *Investigation methodology. Design and execution*. Bogotá - Colombia: Ediciones de la U.
- Omeñaca, R., & Ruíz, J. (2019). *Cooperative games and physical education*. Paidotribo.
- Posso, R. (2018). *Guía de estrategias metodológicas para Educación Física en EGB y EGU*. Ministerio de Educación - Ecuador.
- Posso, R., Barba, L., Castro, R., Nuñez, L., & Marcillo, J. (2019). Playful approach as a strategy in the context of Ecuadorian Physical Education: a systematic review. *Educación Física y Deportes*, 24(258).
<https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/1531/1021?inline=1>
- Reyes-Rodríguez, A. (2022). Physical Education in times of pandemic and confinement: democratic expression and constitution of the subject. *Educación y sociedad*, 20(1), 190-209.
<https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/view/1936/3675>

- Robayo, M. (2018). *Sociomotricity as an enabler of interpersonal relationships* [Tesis de pregrado. Universidad Pedagógica Nacional].
<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11168/TE-22586>.
- Sanchez, H., Reyes , C., & Mejía Katia. (2018). *Manual of terms in scientific, technological and humanistic research*. Lima: Bussiness Support Aneth S.R.L.
- Tapias, J., & Duque, N. (2020). *Traditional games as a didactic strategy to promote the sociomotor development of fourth grade students of the Betsabé Espinal Educational Institution* [Tesis de pregrado. Universidad Católica de Oriente].
<https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/672>
- Wiegold, M., & Esquén, S. (2021). *Concern for the well-being of children and adolescents is increasing due to the increase in the time they spend in front of screens*.
<https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiemp-frente-pantalla-internet-seguro>

ANEXOS

Anexo 1: instrumentos de investigación



CUESTIONARIO ESTRATEGIAS LÚDICAS



Estudiante, su participación en esta encuesta es muy valiosa, pues permitirá conocer sus apreciaciones los juegos didácticos que emplea su profesor de educación física.

INSTRUCCIONES:

Para responder marque según crea conveniente, las siguientes respuestas:

Respuestas	Código
En desacuerdo	1
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	2
De acuerdo	3

Ítems	En desacuerdo 1	Ni de acuerdo, ni en desacuerd o 2	De acuerdo 3
Dimensión: Componente cognitivo			
1. Nuestro profesor se asegura que todos hayamos comprendido las reglas de juego			
2. Nuestro profesor nos explica con ejemplos la forma correcta de ejecutar el juego			
3. Nuestro profesor vigila que todos ejecutemos el juego de manera correcta			
4. Nuestro profesor explica qué aprenderemos con el juego que estamos practicando			
5. Nuestro profesor explica la importancia de preparar nuestro cuerpo para participar en el juego			

Dimensión: Componente socio-afectivo			
6. Nuestro profesor involucra a todos los integrantes del aula en el juego			
7. Nuestro profesor propone juegos que nos gustan y divierten a todos			
8. Nuestro profesor fomenta la competición entre los grupos del aula			
9. Nuestro profesor se muestra imparcial; es decir no se pone a favor de ningún grupo en el desarrollo del juego			
10. Nuestro profesor fomenta el respeto por las reglas de juego			
Dimensión: Componente motriz			
11. Nuestro profesor permite que volvamos a realizar la actividad para mejorar nuestra técnica en el juego			
12. Nuestro profesor detiene el juego para mostrarnos otras formas de realizar la actividad			
13. Nuestro profesor modela el movimiento que vamos a realizar			
14. Nuestro profesor nos permite practicar una actividad del juego hasta que nos alga bien			
15. Nuestro profesor nos ayuda a mejorar nuestros movimientos tácticos para realizar mejor el juego			



CUESTIONARIO HABILIDADES SOCIOMOTRICES



Estudiante, su participación en esta encuesta es muy valiosa, pues permitirá conocer sus apreciaciones sus destrezas sociomotrices en el área educación física.

INSTRUCCIONES:

Para responder marque según crea conveniente, las siguientes respuestas:

Respuestas	Código
En desacuerdo	1
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	2
De acuerdo	3

Ítems	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo
	1	2	3
Dimensión: Introyección			
1. Antes de participar en una actividad física pienso si estoy en la capacidad de realizarla			
2. Conozco mis limitaciones físicas; es decir, sé qué ejercicios puedo hacer y cuáles no los puedo hacer			
3. Considero que los ejercicios que realizamos en la escuela (clase de educación física) me ayudan a mejorar mis condiciones físicas.			
4. Considero que todos los ejercicios requieren el mismo esfuerzo físico			
5. Sé hasta qué nivel puedo esforzarme al realizar un ejercicio físico			
Dimensión: Interacción			
6. Pienso que las reglas de juegos no nos dejan disfrutar de la actividad que realizamos			
7. Respeto la forma de juego de todos mis compañeros			
8. Cuando realizamos alguna actividad física o participamos de algún juego solo realizo la función que me corresponde			

9. Considero que en los juegos no hay amigos o compañeros, solo importa ganar			
10. Cuando realizamos alguna actividad física me gusta participar con los que mejor juegan			
Dimensión: Comunicación			
11. Cuando vamos perdiendo, suelo gritar a mis compañeros de juego			
12. Abrazamos a nuestros compañeros que anotaron un punto a favor de nuestro equipo como muestra de celebración.			
13. Expreso frases de motivación a mis compañeros para animarlos			
14. Nunca desaprovecho una oportunidad para jugar con mis amigos			
15. En los juegos no me importa ganar, me importa divertirme con mis amigos, conocernos mejor y comunicarnos mejor			

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variable

Operacionalización de la variable estrategias lúdicas

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Rango
Las estrategias lúdicas son recursos pedagógicos que contribuyen a la formación cognitiva, socio-afectivo y motriz de los educandos haciendo uso del juego, la recreación y el deporte para diseñar experiencias formativas que desarrollen su inteligencia, creatividad, comunicación, pensamiento divergente y ética (Mendoza, 2017) (Posso, Barba, Castro, Nuñez, & Marcillo, 2019).	Esta variable esta representada por el conjunto e apreciaciones de los alumnos frente al juego didáctico de sus docentes recabadas a través de una encuesta	Componente cognitivo	Conocimiento de la regla	1 – 5	Ordinal En desacuerdo (1)	Inadecuadas 15 – 25
			Conocimiento de la técnica			
			Conocimiento de la estrategia lúdica			
		Componente socio – afectivo	Relación de cooperación	6 – 10	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (2)	Medianamente adecuadas 26 – 35
			Relación de oposición			
			Respeto por la regla			
		Componente motriz	Habilidades motrices abiertas	11 – 15	De acuerdo (3)	Adecuadas 36 - 45
			Habilidades motrices cerradas			

Operacionalización de la variable habilidades sociomotrices

Dimensión conceptual	Dimensión operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Rango
Las habilidades sociomotrices son facultades inherentes de la persona que consisten en usar sus destrezas motrices en varias situaciones colectivas con la intención de interrelacionarse con sus pares a partir del despliegue de su lenguaje corporal como medio de comunicación (Hall, Ochoa, & Sáenz-López, 2018) (Galvis & Ospina, 2021).	Esta variable esta representada por las percepciones de los colegiales de la muestra respecto de sus destrezas sociomotrices recogidas a través de una encuesta.	Introyección	Reconocimiento de límites físico-motores	1 – 5	Ordinal En desacuerdo (1) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (2) De acuerdo (3)	Inicio 15 – 25 Proceso 26 – 35 Logrado 36 - 45
			Mejora de sus capacidades físico-motoras			
			Relación entre capacidades físico-motoras y acción motriz			
		Interacción	Respeto por normas y reglas	6 - 10		
			Tolerancia y adaptación;			
			Iniciativa y responsabilidad			
			Colaboración y oposición.			
		Comunicación	Asertividad	11 - 15		
			Espontaneidad			
			Oportunidad de interacción			

Anexo 3. Matriz de consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N° 15546, Ñomala-Chulucanas, 2022.	¿Cuál es la relación entre estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N° 15546, Ñomala-Chulucanas, 2022?	<p>Objetivo General Determinar la relación entre estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N° 15546, Ñomala-Chulucanas, 2022.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar la relación entre estrategias lúdicas e introyección - Determinar la relación entre estrategias lúdicas e interacción - Determinar la relación entre estrategias lúdicas y comunicación. 	<p>Hipótesis general: estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices se correlacionan en estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N° 15546, Ñomala-Chulucanas, 2022</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - estrategias lúdicas e introyección se correlacionan - estrategias lúdicas e interacción se correlacionan - estrategias lúdicas y comunicación se correlacionan 	<p>Estrategias lúdicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Componente cognitivo - Componente socio-afectivo - Componente motriz <p>Habilidades sociomotrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introyección - Interacción - Comunicación 	<p>Tipo de investigación Cuantitativa - básica</p> <p>Diseño de investigación No experimental Descriptiva - correlacional</p> <p>Población y muestra (censal) 64 estudiantes</p> <p>Estadística: Descriptiva Inferencial</p>

Anexo 4. Base de datos

Estrategias lúdicas y habilidades sociomotrices en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N° 15546, Ñomala-Chulucanas, 2022																																	
OBS	Estrategias lúdicas															Habilidades sociomotrices																	
	Componente cognitivo					Componente socio – afectivo					Componente motriz					SUMA	Introyección					Interacción					Comunicación					SUMA	
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15				
Obs 1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		
Obs 3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	26	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	22		
Obs 4	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		
Obs 5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		
Obs 6	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 8	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24		
Obs 9	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24		
Obs 10	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	20	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	1	3	1	28		
Obs 11	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 12	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		
Obs 13	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	26	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	22		
Obs 14	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		
Obs 15	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		
Obs 16	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 17	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 18	1	3	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	20	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24	
Obs 19	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	18	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24	
Obs 20	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	20	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	1	3	1	28	
Obs 21	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 22	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		
Obs 23	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	26	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	22		
Obs 24	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		
Obs 25	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		
Obs 26	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 27	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 28	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24		
Obs 29	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24		
Obs 30	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	20	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	1	3	1	28	
Obs 31	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17		
Obs 32	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16		

Obs 33	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	26	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	22		
Obs 34	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16	
Obs 35	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16	
Obs 36	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17	
Obs 37	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17	
Obs 38	1	3	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	20	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24
Obs 39	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	18	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24
Obs 40	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	20	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	1	3	1	28
Obs 41	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	17	
Obs 42	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16
Obs 43	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	26	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	22
Obs 44	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16
Obs 45	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16
Obs 46	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	17
Obs 47	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	17
Obs 48	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24
Obs 49	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24
Obs 50	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	20	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	1	3	1	28
Obs 51	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	17
Obs 52	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16
Obs 53	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	26	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	22
Obs 54	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16
Obs 55	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16
Obs 56	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	17
Obs 57	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	17
Obs 58	1	3	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	20	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24
Obs 59	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	18	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	24
Obs 60	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	20	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	1	3	1	28
Obs 61	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	17
Obs 62	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16
Obs 63	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	26	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	22
Obs 64	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16

TESIS DE PREGRADO

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

2

revistas.unica.cu

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

1library.co

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Tecsup

Trabajo del estudiante

1%

6

Submitted to Universidad Internacional de la
Rioja

Trabajo del estudiante

<1%

7

repositorioacademico.uda.cl

Fuente de Internet

<1%

8

repositorio.utn.edu.ec

Fuente de Internet


<1%



Mg. Juan Carlos Granados Barreto

Asesor

9	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
10	Moreno Ricardez Maria Fernanda. "Bienestar y calidad de vida a partir de la reconstrucción de la identidad en la vejez y el empoderamiento en adultos mayores", TESIUNAM, 2022 Publicación	<1 %
11	Submitted to University of Westminster Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador – PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.pedagogica.edu.co Fuente de Internet	<1 %
14	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
15	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
16	lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	www.iesppmfgb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %


Mg. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor

<1 %

19

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

<1 %

20

polodelconocimiento.com

Fuente de Internet

<1 %

21

repository.ucc.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

22

www.upao.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

23

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1 %

24

Submitted to Universidad Camilo José Cela

Trabajo del estudiante

<1 %

25

revistas.unilibre.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

26

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

27

repository.pedagogica.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

28

repository.libertadores.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

29

Submitted to Universidad de Costa Rica


Trabajo del estudiante



Mg. Juan Carlos Granados Barreto

Asesor

		<1 %
30	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	www.int-jecse.net Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to UNIBA Trabajo del estudiante	<1 %
33	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	sriagral.uabc.mx Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
37	www.efdeportes.com Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %


 Mg. Juan Carlos Granados Barreto
 Asesor

40	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
41	memoriascimted.com Fuente de Internet	< 1 %
42	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
43	repositorio.upsc.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
44	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
45	www.researchgate.net Fuente de Internet	< 1 %
46	www.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %
47	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	< 1 %
48	digibug.ugr.es Fuente de Internet	< 1 %
49	ispa.edu.pe:8080 Fuente de Internet	< 1 %
50	www.ect.juntaex.es Fuente de Internet	< 1 %
51	www.frontiersin.org Fuente de Internet	< 1 %



Mg. Juan Carlos Granados Barreto

Asesor

52

www.thieme-connect.com

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado



JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Luis Tejada Zeña
 Título del ejercicio: INFORMES DE TESIS
 Título de la entrega: TESIS DE PREGRADO
 Nombre del archivo: Informe_Final_de_Trabajo_de_Investigaci_n_Luis_FINAL_FINAL...
 Tamaño del archivo: 1.15M
 Total páginas: 58
 Total de palabras: 10,122
 Total de caracteres: 59,234
 Fecha de entrega: 24-abr.-2023 09:34p. m. (UTC-0500)
 Identificador de la entrega: 2074668831

