



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES**

**Y PEDAGÓGICAS**

**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**MÉTODO LÚDICO Y EL DESARROLLO DE LA GRAFOMOTRICIDAD**

**EN NIÑOS (AS) DE 3 A 5 AÑOS DE LA IEI N° 475-21 HUANCALLO**

**BAJO, OCOBAMBA, CHINCHEROS APURÍMAC 2021**

**PRESENTADO POR:**

**BACH. FLOR VILLACRÉS ORÉ**

**ASESOR**

**DR. JOHN WILLIAM VELASCO LOAYZA**

**PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN**

**EDUCACIÓN INICIAL**

**MOQUEGUA – PERÚ**

**2022**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PÁGINA DE JURADO .....	i
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	iv
ÍNDICE DE TABLAS .....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN .....	xi
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN .....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática .....	1
1.2.1 Problema general .....	2
1.2.2. Problema específico. ....	3
1.3 Objetivo de la investigación .....	3
1.3.2 Objetivo específico.....	3
1.4 Variables.....	4
1.6. Hipótesis de la investigación .....	7
1.6.1 Hipótesis general .....	7
1.6.2 Hipótesis específico.....	7
CAPÍTULO II.....	8
MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. Antecedentes de la Investigación .....	8

2.1.1. Antecedentes internacionales. ....	8
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	9
2.2. Bases teóricas .....	11
2.2.1 Método lúdico.....	11
2.2.1.1. El método .....	11
2.2.1.2. Tipos de métodos .....	12
2.2.1.3. Métodos lógicos .....	12
2.2.1.4. Métodos lúdicos .....	13
2.2.1.4. La lúdica .....	13
2.2.1.5. La inteligencia lúdica .....	13
2.2.1.6. El juego.....	14
2.2.1.7. ¿Qué es el método lúdico?.....	15
2.2.1.9. Dimensiones del método lúdico .....	16
2.2.2. Grafomotricidad.....	18
2.2.2.1. Definición.....	18
2.2.2.2. Importancia de la grafomotricidad .....	20
2.2.2.3. La grafomotricidad en educación inicial.....	21
2.2.2.4. ¿A qué edad es conveniente empezar?.....	21
2.2.2.5. Dimensiones de la grafomotricidad .....	22
2.3. Marco Conceptual. ....	24
CAPÍTULO III.....	26
MÉTODO.....	26
3.1. Tipo de investigación. ....	26
3.2. Diseño de investigación.....	26

3.3. Población y muestra .....	27
3.1.1. Muestra.....	28
3.3.3. Muestreo.....	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	28
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	30
<b>PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>31</b>
4.1 Presentación de resultados por variables .....	31
4.1.4. Pruebas de Normalidad.....	38
4.3 Discusión de resultados .....	42
<b>CAPÍTULO V .....</b>	<b>44</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>44</b>
5.1. Conclusiones .....	44
5.2. Recomendaciones .....	46
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>47</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>52</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:Operacionalización de variables .....	6
Tabla 2:Población de educandos de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros.....	27
Tabla 3:Confiabilidad del instrumento Alpha de Cronbach .....	28
Tabla 4:Baremo: El Método Lúdico .....	29
Tabla 5:Baremo Desarrollo de la Grafomotricidad.....	29
Tabla 6 V2: Método Lúdico.....	31
Tabla 7 Juegos Sensoriales.....	32
Tabla 8 Juegos Motrices.....	33
Tabla 9 V2: Grafomotricidad .....	34
Tabla 10 Soporte y Posición .....	35
Tabla 11 Manejo de Instrumentos.....	36
Tabla 12 Manejo del Trazo .....	37
Tabla 13 Pruebas de normalidad.....	38
Tabla 14 Correlaciones entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad .....	39
Tabla 15 Correlaciones entre el método lúdico y la sub variable soporte y posición .....	40
Tabla 16 Correlaciones entre método lúdico y la sub variable manejo de instrumentos .....	41
Tabla 17 Correlaciones entre método lúdico y la sub variables manejo de trazo.	42

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Método Lúdico .....	31
Figura 2: Juegos Sensoriales .....	32
Figura 3; Juegos Motrices .....	33
Figura 4:Grafomotricidad.....	34
Figura 5: Soporte y Posición.....	35
Figura 6: Manejo de Instrumentos .....	36
Figura 7: Manejo del Trazo.....	37

## RESUMEN

La intención primordial de esta indagación es determinar el nivel de vinculación entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Esta pesquisa es cuantitativo, básico, correlacional no experimental en su enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación, el universo estuvo conformado por 34 infantes de tres a cinco años y muestra 32 escolares de inicial antes referida, se aplicó dos listas de cotejo con 20 ítems para cada categoría de estudio, de la derivaciones interpretadas se puede mencionar una conclusión general en el sentido que. , ( $r = 0,090$ ,  $p = 0,625$ , en que  $p > 0,05$ ), la que indica una correspondencia no directa y es negativa muy baja, por consiguiente, se admite la  $H_0$  y se refuta  $H_1$  y se deduce: Que No hay relación directa y es negativa muy baja entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

**PALABRAS CLAVE:** Método lúdico, grafomotricidad, correlación.

## ABSTRACT

The primary intention of this investigation is to determine the level of link between the playful method and the development of graphomotor skills in children from 3 to 5 years of age from IEI N ° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

This research is quantitative, basic, non-experimental correlational in its approach, type, level and research design, the universe was made up of 34 infants from three to five years old and a sample of 32 schoolchildren from the aforementioned kindergarten, two checklists were applied with 20 items for each category of study, from the interpreted derivations, a general conclusion can be mentioned in the sense that. , ( $r = 0.090$ ,  $p = 0.625$ , where  $p > 0.05$ ), which indicates a non-direct correspondence and is very low negative, therefore,  $H_0$  is admitted and  $H_1$  is refuted and it follows: That there is no Direct and very low negative relationship between the playful method and the development of graphomotor skills in children from 3 to 5 years of age from IEI N ° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

**KEY WORDS:** Playful method, graphomotor skills, correlation.



## INTRODUCCIÓN

Uno de los temas que muchas veces no se considera son los juegos lúdicos en el hogar de los infantes, los padres de familia tratan de no permitir el juego pensando que es una pérdida de tiempo, desconociendo la gran valía que tiene los juegos, para el desarrollo de las motricidades, los movimientos de las lateralidades, estos juegos bien orientados en las entidades educativas también permiten que desarrolle y fortifique sus músculos de la mano para que inicie con la motricidad gráfica, para ello el docente implementa diversas estrategias para estimular justamente la iniciación en la escritura.

En este estudio se intenta describir las diferentes realidades en el contexto donde se encuentran los infantes, tratando de establecer el nivel de correspondencias del estudio entre las categorías con sustentos teóricos fundamentados y con metodologías previstas hasta llegar a las conclusiones previa interpretación de los resultados.

La estructura de la presente pesquisa esta basada en los diseños planteados por la UJCM y reglamentos de grados, contiene cinco capítulos y su títulos correspondientes.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

Los métodos lúdicos, permite que los educandos disfruten de la acción pedagógica del docente que a sido planificado de manera pensada y ordenada que pueda generar el aprendizaje de los infantes en el nivel inicial. Existen estudios contemporáneos de psicólogos, que indican el juego es un medio donde el niño disfruta y goza de lo que realiza, es más el niño juega desde el vientre de la madre, por lo tanto, es una acción innata que posee el infante, la que muchas veces se ve afectada, cuando los padres ponen restricciones al juego del niño, desconociendo muchas veces la importancia del juego para desarrollar la creatividad y la indagación.

El juego por el juego tampoco desarrolla mucho la creatividad del niño, por ello el docente como también deben de planificar y orientar los materiales a que produzca el razonamiento y sobre todo que se conozca al infante que habilidades posee para orientar metodológicamente hacia un rendimiento escolar pertinente.

El niño aprende curioseando, investigando con las cosas que pueda encontrar con su entorno, la que debe ser guiada y orientada sobre todo protegido por los padres a que no produzcan accidentes. Se sabe que el juego es un medio socializador, que el infante utiliza con sus compañeros y tener cierta confianza hasta volverse amigos y compañeros, que aun inicio se vincule con desconfianza que paulatinamente mediante el ludismo tratan de vincularse y ser los mejores compañeros.

Por su parte, los infantes de la localidad Huancallo, son educandos que proceden de zona rural, donde el infante usa los materiales y recursos de su propio entorno, que permite desarrollar de la forma más natural su creatividad, e imaginación, porque el utiliza una piedra maderas que asemeja a forma de carro y maneja, construye sus propias carreteras, utiliza frutos, flores, insectos y otros que le permiten imaginar y construir sus propios elementos de juego. A diferencia que los niños de ciudad tratan comprar juguetes ya diseñados, que contribuye al aprendizaje, sin embargo, la creatividad se ve limitada, todo elemento del juego usados con intenciones de aprendizaje es fortalecedor.

## **1.2. Definición del problema.**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es el nivel de relación entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021?

### **1.2.2. Problema específico.**

¿Cuál es el nivel relación entre el método lúdico y la sub variable soporte y posición en el aula en los niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021?

¿Cuál es el nivel de relación entre método lúdico y la sub variable manejo de instrumentos en los niños y de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021?

¿Cuál es el nivel de relación entre método lúdico y la suba variables manejo de trazo niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021?

### **1.3 Objetivo de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general.**

Determinar el nivel de relación entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

#### **1.3.2 Objetivo específico.**

Determinar el nivel relación entre el método lúdico y la sub variable soporte y posición en el aula en los niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021

Determinar el nivel de relación entre método lúdico y la sub variable manejo de instrumentos en los niños y de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Determinar el nivel de relación entre método lúdico y la sub variables manejo de trazo niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

#### **1.4. Justificación e importancia de la investigación.**

La importancia radica en que el niño desarrolla la motricidad sobre todo fina mediante el método lúdico, siendo algo innato en el infante el juego se justifica en los siguientes aspectos:

**Aspecto teórico- científico.** Está fundamentado en la gnoseología y la epistemología, ya que los conocimientos son producto de la investigación con fundamentos y procedimientos científicos, de allí el conocimiento de que el juego desarrolla la creatividad y capacidades para lograr aprendizajes en los infantes.

**Aspecto social.** Toda actividad de juego es una acción eminentemente social, porque mediante ella los niños/as interactúan y se interrelacionan, entablando vínculos de amistad con sus compañeros, el juego es un medio socializador de la que se puede usar para la acción pedagógica.

**Aspecto práctico.** El juego en si es una actividad eminentemente dinámica, cuyo recurso debe ser debidamente canalizado por el docente para acciones pedagógicas para el aprendizaje del educando.

**Aspecto educacional.** En esta pesquisa lo que se pretende que se demuestren los resultados de la investigación que sean generalizables. El juego y la educación es una dicotomía que no debe desligarse en la acción pedagógica para asegurar un rendimiento escolar adecuado de los niños.

#### **1.4 Variables**

**Variable uno:**

Método lúdico

**Variable dos:**

La grafomotricidad

Tabla 1:Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEM	VALORACIÓN
MÉTODO LÚDICO	El juego es sensorial y motriz entre los tres a seis años, son gregarios, imaginativos, científico y competitivo durante la adolescencia. Con el juego el infante disfruta, crea, recrea y asimila. Andreu Andrés, M.A. Y ( García y Llul,, 2009)	Se trabajará usando las dos sub variables o dimensión. En es entender, también se usará la lista de cotejo del método lúdico.	JUEGOS SENSORIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos visuales</li> <li>Juegos auditivos</li> <li>Juegos táctiles</li> </ul>	1-10	<b>ESCALA ORDINAL:</b>  Regular 1-20 Bueno 21-40 Muy Bueno 41-60
			SEGURIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos de movimiento vestibular</li> <li>Juegos motrices finos</li> <li>Juegos de coordinación corporal</li> </ul>	11-20	
LA GRAFOMOTRICIDAD	Es una ciencia lingüística. La grafo motricidad es una estrategia que mediante su aplicación está orientada a que el niño debe de aprender a escribir.(Rius M, 2003)	Se desarrollará teniendo en cuenta las tres dimensiones. Para ello se manejará, el cuestionario con lista de cotejo para la grafomotricidad.	SOPORTE Y POSICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Soporte horizontal tendido prono en el suelo</li> <li>Soporte vertical posición de pie</li> <li>Soporte horizontal – posición sedente sobre la mesa.</li> </ul>	1-8	<b>ESCALA ORDINAL:</b>  BAJO 1-20 MEDIO 21-40 ALTO 41-60
			MANEJO DE INSTRUMENTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instrumentos naturales</li> <li>Instrumentos artificiales</li> </ul>	9-12	
			MANEJO DEL TRAZO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trazos sincréticos</li> <li>Trazos lineales</li> <li>Trazos iconográficos</li> <li>Conservación del trazo</li> </ul>	13-20	

## **1.6. Hipótesis de la investigación**

### **1.6.1 Hipótesis general**

Existe una relación directa y positiva entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

### **1.6.2 Hipótesis específico**

Existe una relación directa y positiva entre el método lúdico y la sub variable soporte y posición en el aula en los niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Existe una relación directa y positiva entre método lúdico y la sub variable manejo de instrumentos en los niños y de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021

Existe una relación directa y positiva entre método lúdico y la sub variables manejo de trazo niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de la Investigación**

##### **2.1.1. Antecedentes internacionales.**

(Basantes, 2015) el autor en su trabajo de investigación titulada *“pintura digital como técnica para la optimar la grafomotricidad, Universidad tecnológica Equinoccial, Ecuador*; dicha intención es probar la eficiencia de la motricidad grafica mediante pintura digital en los infantes. La parte metodológica de este estudio es diseño experimental, enfoque cualitativo, tipo aplicada. 50 educandos constituyen la muestra y la lista de cotejo es la herramienta para evidenciar la grafomotricidad, de dicha pesquisa estuvo constituido, por lo tanto, se llega a la conclusión de que con la técnica de la pintura los educandos de liceo mejoraron su grafomotricidad como su motricidad fina.

(Bastista, Bosio y Mercado, 2014) en la pesquisa denominada *“implementación de la grafomotricidad como técnica para el fortalecimiento de la grafía, la universidad de Cartagena, Cartagena”*, la intención es probar categóricamente el desarrollo de la grafomotricidad como instrumento de la practica educativa promoviendo la escritura de los infantes y su correspondiente

aprendizaje, incidiendo en la motricidad fina y atención, para fortalecer en educación inicial el pensamiento lógico. La pesquisa es de tipo básica, analítica. Dicha muestra estuvo integrada por 30 infantes la técnica usada es observación y la encuesta. Las derivaciones obtenidas precisa que el 96% de los docentes observa que la técnica de la grafomotricidad contribuye a mejorar la escritura de los infantes de forma ostensibles.

(Andres, 2007) "*La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*" España, en la pesquisa se intenta destacar el aprendizaje social en valores contextuales a través de la acción lúdica.

En esta sociedad se observa que las actividades lúdicas para los niños varones, están vinculadas a la actividad dinámica como los carros y los soldados con sus armas, sin embargo, para las niñas las actividades son más sedentarias como las muñecas y la cocinita.

La actividad lúdica es y ha sido siempre considerado como uno de los medios que contribuye al aprendizaje del educando en las entidades educativas, y que a medida que va progresivamente ascendiendo a niveles superiores el juego se convierte en acciones más formales productivas. existen maestros que todavía se resisten en sus acciones pedagógicas involucrar al juego como destreza que pueda promover el perfeccionamiento de las capacidades especialmente en aquellas áreas de ciencias, cuando esta permite a que aprenda de forma dinámica y no se vuelva formal y aburrido.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales.**

(Sanchez R,E, 2017) desarrolló la indagación de nominada "*el desarrollo de la Grafomotricidad en niños de cinco años de la I.E.I. Divino niño Jesús y la*

*I.E.P. Pasitos Seguros del distrito de los olivos, 2017*”, cuya intención es demostrar la variable y sus dimensiones, indagación de tipo básica, diseño no experimental. De muestreo no probabilístico se desarrolló en dos entidades educativas con universo y muestra coincidentemente iguales de 90 infantes de cinco años. La ficha de observación es el instrumento usado cuyos derivaciones muestran que el 100% de los infantes de la I.E.P, “Pasitos Seguros” han desarrollado su grafomotricidad a con nivel logrado A. en cambio los infantes de la I.E.I. “Divino niño Jesús” llegaron a la escala no logrado B en un 16% por lo que significativa ( $U=83$ ;  $p=0.5$ ) permite admitir el H1 y refutar el Ho, en este entender, se concluye: que si hay diferencias considerables entre las entidades educativas en el desarrollo de la grafomotricidad.

( Astudillo y Aybar, 2015) en estudio titulado: “*El método lúdico en el progreso de la grafomotricidad en niños de cinco años de la IEP "Santa Rosa" de Chosica-2015*”. La intención es instaurar vínculos entre las dos variables. Básica en su tipo y nivel comparativo, cuya muestra estuvo integrada de 25 infantes de Secciones A y B de la entidad de estudio, para ello se usó listas de cotejo como instrumento dichos resultados se procesaron y arrojaron resultados que en tablas estadísticas y figuras interpretativas, por ello, se arribó a la inferencia siguiente: que hay un vínculo significativo entre el procedimientos lúdico y la Grafomotricidad en niños de cinco años de la I.E.I. “Santa Rosa”- Chosica, por lo que, se efectúa con el objetivo y se demuestra nuestra hipótesis.

(Vasquez, 2017) pesquisa denominada: “*Aplicación de un programa de lateralidad para desarrollar la grafomotricidad de los escolares de primer grado de primaria de la I.E. Sor Ana de los Ángeles, Miraflores, 2016*”. El propósito de

la investigación es comprobar si la ejecución de una estrategia de lateralidad contribuye a la mejora de la motricidad grafica. Aplicada en su tipo, cuasiexperimental en su diseño. 38 educandos conforman la muestra, se aplicó doce sesiones relacionadas a la lateralidad programáticamente preparado, el instrumento es una prueba basada en propuesta de Ortigosa, (2004). Y la técnica es la encuesta propuesta de Ortigosa, (2004). La validez de instrumento se confirma en 0,885 las derivaciones de motricidad grafica (U-Mann-Whitney=176,000 y  $p=0,885$ ) y (U-Mann-Whitney=88,500 y  $p=0,004$ ). Tanto grupo control y experimenta, por lo que se infiere de los resultados: que cuando se aplica la estrategia de lateralidad si perfecciona el nivel de la grafomotricidad de los educandos del nivel primaria de la I.E. De las Sor Ana de los Ángeles, Miraflores, 2016.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 Método lúdico**

#### **2.2.1.1. El método**

Los métodos son programaciones, caminos, que están orientados a lograr una meta, en este entender el maestro busca estos medios teóricos para llegar a su objetivo, y esos saberes deben tener fundamentos metodológicos; en este entender el método está integrada por caminos y procedimientos a seguir.

Los métodos son pasos continuos divididos en diferentes operaciones que permiten lograr metas, en este entender estos procedimientos son usados por los docentes en su acción pedagógica para planificar y organizar competencias, capacidades y desempeños de los para lograr el aprendizaje de los educandos

Según (Pestalozzi, 1986), en su edición publicó el “Método Pestalozzi” indica en el sentido que el método es una herramienta necesaria para alcanzar un fin o una meta, en este entender es importante ver la creatividad de los infantes y comprender que método se puede aplicar, para que siga estimulando la creatividad de manera autónoma.

#### **2.2.1.2. Tipos de métodos**

Desde su nacimiento el infante es indagador, investigador, creativo para aprender, por ello, el método está orientado a reforzar y dar las pautas y procedimientos necesarios para que pueda lograr muchos objetivos. De acuerdo con (Gomes, 2006), en la instrucción del infante se usa una variedad de métodos y técnicas para estimular su aprendizaje, en este sentido las atenciones y consideraciones debe de ser de prioridad en esta edad para que el educando pueda aprender.

#### **2.2.1.3. Métodos lógicos**

Según (Gomes, 2006) son estructuras bien ordenadas y sistematizadas jerárquicamente desde pasos sencillos hasta lo más complejo, siguiendo pautas lógicas y coherentes. Entre los métodos más conocidos es el inductivo que permite ir de lo más simple a lo complejo y el deductivo que va desde lo más compleja a lo sencillo. El método lúdico es el método bastante aplicable en los infantes ya que permite desarrollar a través del ludismo estimular su creatividad y desarrollar el razonamiento de manera progresiva del infante.

Por su parte, Medina (2007) el que va de lo abstracto a lo concreto es el método deductivo, a una ley desde sus reglas. Quiere decir que va desde lo general a

lo específico, por lo tanto, los dos métodos son científicos tanto el inductivo como el deductivo.

#### **2.2.1.4. Métodos lúdicos**

- ❖ De acuerdo con (MINEDU, 2009) son predisposiciones y condiciones que producen placer. Por ende, el individuo goza y disfruta, y causa emoción; entre estas actividades están la danza, canto, baile, pasos y tocar instrumentos lo que le genera placer. Por ello siempre está de buen humor ya que busca gratificarse el mismo.

#### **2.2.1.4. La lúdica**

Son acciones lúdicas que principalmente de manera muy especial se producen en el nivel inicial de la educación, que permite el desarrollo de los saberes, social, psicológico y emocional, la realización personal y la imaginación.

#### **2.2.1.5. La inteligencia lúdica**

El desarrollo del ludismo permite realzar la eficacia de la existencia y tratar de votar el estrés, porque este tipo de personas siempre están alegres, buscan la alegría el gozo en cualquier circunstancia, siempre se encuentran sonrientes buscando hacer algo agradable y ameno.

Toda acción lúdica, es una actividad mental y física, por ende, es una acción cognitiva o mental, donde las neuronas se activan para producir situaciones, estimulando la creatividad.

La habilidad en el juego está presente durante toda la existencia, a un inicio empieza la angustia, sed, dolor y hambre para luego convertirse en actividades recreativas en alegría y risas, en madurez se convierte en acciones conscientes y los valores.

### **2.2.1.6. El juego**

De acuerdo con, (WilliVogt, 1993) el juego, es una necesidad tanto en el adulto y con mucha razón en los niños, de interrelacionarse y convivir con sus semejantes en esta intención de buscar relacionarse muchas veces lo realiza mediante el juego, y poco a poco se convierte en un vínculo agradable y placentero. El infante usa el baile, juegos recreativos, utiliza su imaginación, y conversa con objetos representando en su mente, que lo está haciendo con un médico, su profesora y puede ser una escoba que muchas veces le sirve de caballito.

De acuerdo (García y Llul., 2009) las actividades lúdicas son peculiares por ser voluntario y libre, busca la espontaneidad y la autonomía, enmarcados en normas que muchas veces son establecido por los infantes mismos, y que sus compañeros lo aceptan de manera autónoma sin imposiciones. El disfrute del juego es participativo, que disfrutan placenteramente y es libre ya que no hay la coacción, y obligación.

Entre sus otras particularidades, es intrínseco porque durante el juego su interés y el placer que siente el infante es innata, el goce es propio depende mucho de la integración entre sus semejantes. Otra de las características es que el juego contribuye a la socialización del infante, ya que permite que, si el compañero se cae, inmediatamente le recurren y le auxilian, se cuidan entre ellos. De la misma forma, los infantes comparten sus juguetes y materiales de juego, y juegan sin límites el tiempo no es un recurso que lo consideran ellos pueden jugar incluso horas y horas.

### **2.2.1.7. ¿Qué es el método lúdico?**

Se instituye en función de intereses y necesidades de los infantes, en interacción autónoma y utilizando sus saberes y su pensamiento, enfatizando todas las acciones que realiza.

De acuerdo con (Llanos, 1998), las acciones lúdicas se realizan en ambientes pertinentes, para que pueda desplazarse con facilidad, pueda interrelacionarse, manifestar sus emociones y desarrollar sus habilidades cognitivas de tal forma se forme de manera holística.

### **2.2.1.8. ¿Cómo se trabaja en el método lúdico?**

De acuerdo con (Umaña, 1995) el método lúdico, desarrolla la felicidad y la autonomía de manera holística, descubriendo entre sus pares y estimulando su creatividad con sus semejantes del salón.

Son acciones amenas, divertidas e integradoras, que estimulan la motricidad fina y gruesa, que es fundamental que descubran sus lateralidades, en conjunción con niños de manera intercalada en el equipo de juego y trabajo.

(Chaves A, 1990) sugiere a los profesores, que las actividades lúdicas de los infantes debe ser sensoriales y motrices esto hasta promediar de los seis años, de los siete a los doce años deben trabajar en equipos y aplicar la imaginación, y en la adolescencia debe ser competitivo y científicos los juegos.

De acuerdo con, (García y Llul., 2009) precisa sobre el método lúdico lo siguiente.

1. A través de la canción se puede aprender los números par e impar de la misma forma, los números naturales.



2. el vínculo aprendizaje y el juego, se produce de manera óptima cuando esta con recursos y materiales son empleados de su propio contexto de tal forma que estimula de forma adecuada su aprendizaje.

3. Los juegos donde se involucra los padres es placentero para el niño y genera confianza estimulando su aprendizaje por ello, si el padre compra juguetes debería realizarse teniendo en cuenta cuanto estimula su creatividad y también, su seguridad.

4. Las diligencias que efectúan los infantes en el recreo, las fiestas permiten desarrollar capacidades de forma innata las que debe estar acompañada de personas que orientes dicha actividad orientado a aprender.

#### **2.2.1.9. Dimensiones del método lúdico**

##### **Los Juegos sensoriales**

Son acciones de mucha valía por desarrollar capacidades, estimular la creatividad de forma colectiva y social. Depende del tipo de material que se use la importancia que pueda significar para el niño, sino no es de su atracción los materiales por más caros que fuera no sirve para estimular la creatividad y la socialización.

Los elementos fundamentales que ofrecen los juegos visuales son:

- Cooperación: vinculada a la cohesión, expresión, habilidad de interactuar, empatía, confianza.
- Aceptación: vinculada con la estima alta. Donde en el juego no discrimina por lo contrario es aceptado formando equipos de juego y trabajo.
- Compromiso: entrega de ser parte del equipo y sentimiento de compromiso y satisfacción en el juego.

- **Diversión:** el propósito principal del juego es divertirse; el juego estimula la creatividad, la imaginación y la interacción,

Según (Calero, 2005), “el contacto con su entorno y acciones directas con su realidad y las experiencias directa contribuyen al descubrimiento y el

Al respecto ( Solovieva y Quintanar, 2006), que ningún juego puede realizarse si el infante no se compromete de voluntad propia y obedezca ciertas reglas, y ello se ejecuta en un determinado contexto y periodo de tiempo determinado.

El infante con el juego se socializa y consolida los valores, su personalidad, estimula su talento y da soluciones a las dificultades coyunturales y adversas.

### **Juegos motrices**

El infante durante el juego recrea y crea, circunstancias de su convivir diario, donde va resolviendo las dificultades en función de sus experiencias y conocimientos.

En esta etapa evolutiva. De 2 a 5 años, el desarrollo somático es veloz, que no es equiparable con el progreso neurológico que es inferior. El infante controla el movimiento corporal, y se vale por sí mismo, como hacer sus necesidades acudiendo al baño, vestirse, etc. En el aspecto cognitivo su crecimiento es menos iniciando con las seriaciones y clasificaciones de los objetos.

Anda de puntillas a los tres años, acelera y desacelera cuando corre, asciende la escalera, maneja el triciclo, por lo tanto, mejora sus habilidades corporales y se va independizando paulatinamente adquiriendo seguridad en sus movimientos, salta y puede pararse en puntillas, salta, esto al promediar los cuatro

años. A los cinco años está muy controlado sus movimientos y equilibrados que se pueden conducirse por si mismo.

Si bien es cierto, que el juego desarrolla el aspecto físico y motora, también los juegos deberían estar, bien orientado cosa que. No hagan actividades de hacer por hacer, sino que estimule sus propio desarrollo corporal y cognitivo.

### **Juegos de coordinación corporal:**

Es de suma importancia las actividades de coordinación corporal ya que con ella, el infante aprende a sentarse, pararse, gatear, y tratan de ir sobre objetos y experimentar con ella sobre todo es atraído por objetos como el juguete que muchas veces inician siempre llevando a la boca posteriormente encuentra el sentido que le permite estimular su creatividad y aprender paulatinamente.

### **Juegos motrices finos**

Son actividades de movimiento mucho más precisos, incluyendo el uso de los sentidos, visión, tacto, sonido; entre ellas tenemos las actividades de colorear, escribir, rasgar, enhebrar, cortar, etc. Para (Berger, 2007) el desarrollo motriz fina, permite el movimiento corporal, por ende, es de mayor dificultad que manejar el desarrollo motriz gruesa, como, por ejemplo, cortar comida con cuchillo y el tenedor, verter refresco en el vaso, y lograr dibujar artísticamente que tan solo un garabato son actividades que involucra un trabajo motriz coordinado que se logra con mucho esfuerzo y concentración.

## **2.2.2. Grafomotricidad**

### **2.2.2.1. Definición**

Está relacionado con actividades gráficas, para ello se fortalece el musculo de las manos las que están ubicadas dentro del desarrollo de las actividades

motrices finas, porque en la gruesa se encuentra los movimientos de los pies y de las manos.

El uso de los materiales como crayolas, plumones, borradores y colores contribuyen a desarrollar la grafomotricidad fina dominando el espacio, con ello iniciar con la preescritura. Los espacios corporales también son de suma importancia entre ellos, manejar las lateralidades, conocer también el diseño y construcción de las grafías.

(Rius M, 2003) precisa como un hecho motriz que tiene como intención fundamental la realización de movimientos básicos y comenzar con la escritura en ello consiste la grafomotricidad por ende es una disciplina científica.

(Pujol, 2006): indica que la motricidad gráfica, contribuye en sus inicios con trazos de líneas y grafías sencillas cuyas practicas le van llevando de a poco a trazar grafías y paulatinamente a la escritura.

(Remedios M, 2009) precisa que; la grafomotricidad su intención en el análisis de las grafías y su proceso de avance que va realizando el infante dependiendo de la estimulación y los factores que interviene como es la armonía, legalidad, fluidez, rapidez, tónica los resultados que pueden mostrar.

De acuerdo con (París E, 2011) es el movimiento manual que ejecuta el infante para garabatear o escribir a la que se denomina la grafomotricidad. La preescritura es una forma de garabatos que tiene significado para los infantes, ellos interpretan la intención que tiene y los significados de los garabatos.

El infante escribe o garabatea en cualquier medio que encuentre de acuerdo a su comodidad, eso quiere decir que puede grafiar en el suelo, las

paredes en las mesas, cualquier otro objeto o utensilios que le permita sentirse cómodo y pueda mostrar sus habilidades de escribir.

### **2.2.2.2.Importancia de la grafomotricidad**

Mediante la expresión oral se manifiesta la escritura quiere decir que un infante que escribe sus grafías ellos interpretan y exponen lo que significa sus dibujos de acuerdo con su contexto y su cultura.

Cada individuo aprende de acuerdo con sus propios estilos y ritmos de aprendizaje los que se muestra con notoriedad en las edades tempranas a la que estamos estudiando. En este entender es necesario tratar de estimular sus habilidades sobre todo en la escritura.

La comunicación se desarrolla también mediante la escritura por ello, los niños a través de los garabatos, muchas veces ilegibles en sus inicios, pero que tiene un significado para el infante, de tal forma, que se va perfilando a desarrollar la grafía y la escritura.

Existen tres etapas de la grafomotricidad de acuerdo con Vayer (2008, p.103)

1º: Del garabato: son los primeros garabatos que no están controlados, esto aparece en sus inicios promedio entre los dos años.

2º: De las formas: son trazados más controlados porque se viene estimulando de la mejor forma la mano, muñeca y los brazos a medida de la madures de sus músculos. Esto se muestra entre los dos y tres años.

3º: De la simbolización: se inicia con la escritura más simbolizada, y el dibujo creativo.

Es importante que el infante lleve su desarrollo de la escritura de acuerdo a su propio ritmo paulatinamente sin realizar saltos la que si generara dificultades en su vida futura

### **2.2.2.3.La grafomotricidad en educación inicial**

La intención de la motricidad gráfica permite al infante adquirir la capacidad de escribir de forma paulatina y expresar lo que siente. Para ello se requiere que sus músculos deben fortalecerse y coordinadamente con la parte de neuronas cerebrales.

- Manejo de útiles: Las primeras formas de garabatos se estimula mediante los dedos de la mano, tizas, pinceles, esponjas, plastilinas y finalmente son los lápices.

- Desplazamiento adecuado en el zona escrita: desarrollo de las lateralidades encima, debajo izquierda y derecha.

- Movimientos de base: llegan a adquirir mediante el movimiento de lateralidades y que paulatinamente van introduciendo a la escritura.

### **2.2.2.4.¿A qué edad es conveniente empezar?**

Es fundamental percibir en que instante el niño esta dispuestos, su interés y sobre todo, la madurez que pueda desarrollar dependiendo de la variedad e los factores que median.

- Sensoria
- Motora
- Locución
- Afable
- Inteligencia

Se sabe cuánto más temprano sea el aprestamiento a la escritura será mucho mejor desarrollar esta habilidad, por ello los padres de los infantes deben conocer y estimular desde inicios del infante.

#### **2.2.2.5. Dimensiones de la grafomotricidad**

(Rius M, 2003) considera a los siguientes componentes:

##### **Soporte y Posición.**

Entre los componentes inseparables están el soporte y posición que tienen un vínculo interdependiente la que es un sub variable de la grafomotricidad.(Rius M, 2003).

Los muros de las cuevas donde se expresa los primeros grafismos y sus mensajes de nuestros antepasados; también los infantes al jugar representan en las arenas del suelo sus ideas y su imaginación a la que se denomina soporte de los componentes grafomotrices. (Rius M, 2003)

La posición y el soporte que use el infante inhiben y desinhiben a los niños para iniciar con el grafismo.(Rius M, 2003).

Son el papel, la superficie, los muros del hogar, utensilios y todo lo que encuentre a su alcance el infante garabatea, por lo tanto, para el o ella es un nuevo descubrimiento que trata de practicar con insistencia. Existe simbiosis cuerpo soporte el infante usa todo su cuerpo para realizar sus garabatos y se descuida lo acaba garabateando toda la pared.(Rius M, 2003).

Una vez que ingrese al nivel inicial el infante tiene que ser guiado por los docentes su gran experimentación y descubrimiento que al niño le sorprende, lo que a un inicio tenía que realizarlo con el corporal rígido que estaban inhibidos

ahora tiene que relajarse o desinhibir para que pueda hacer graficas más formados en ella está la mano de la docente.(Rius M, 2003)

La posición tendida prono y el soporte horizontal en el suelo permiten que realice sus graficas.

### **Manejo de Instrumentos.**

Los instrumentos son un medio que permite como elemento usar estos recursos; por lo tanto, su uso debe ser regulado, seleccionado como parte de la planificación, y no se utiliza de forma arbitraria sin criterio sino pierde el objetivo.

#### ➤ **Los instrumentos naturales.**

Son los propios movimientos corporales de los infantes, que paulatinamente va usando para desarrollar el grafismo, para ello, debe de madurar los músculos de los dedos para que cada vez más pueda perfeccionar la escritura. La utilización está determinada en orden siguiente.

- ✓ Pies del infante.
- ✓ Dedos del infante.
- ✓ Manos del infante.
- ✓ Los instrumentales no naturales

### **Los Trazos**

El infante pone en práctica no solo sus habilidades sensomotrices, sino también las visomotoras que está relacionada con la visión.

De esta forma desarrolla, de forma progresiva:

1. La habilidad visomotora de mecanismos condensados
2. El manejo de los componentes razonados.
3. Manejo global e integral



A) **Tipos de trazo.**

1ra. fase: Trazos sincréticos sin continuidad cuyos componentes son:

- Tensos: manchados sin precisión
- Distendidos: ondulantes y garabatos

2da. fase: Trazos seguidos (grafías en cadena)

- ❖ Figuras abiertas (sin finalizar). El infante conoce que existe en su contexto real.
- ❖ Tensos: trazos con ángulos
- ❖ Figuras cerradas. para este tipo de figuras el infante sabe que cada cosa tiene su lugar que ocupa, por lo tanto, dibuja con ese pensamiento.
- ❖ Distendidos: ondulación de las líneas.

3ra. fase: Trazos iconográficos (son figuras)

B) **Conservaciones en el trazo.** Para una pertinente producción de la grafomotricidad debe existir una paulatina maduración neuromotoras tanto espacial como la lateralización.

**2.3. Marco Conceptual.**

• **Grafomotricidad:** está asociado con las grafías que el infante plasma sobre el papel para representar su visión e imaginación con trazos ya perfeccionados con direcciones de las grafías.

• **Lateralidad:** son movimientos coordinados para realizar una actividad motriz, donde la simetría se pone de manifiesto acompañado de los desempeños corporales.

- **Inestabilidad psicomotriz:** Cada persona desarrolla de manera diferenciada el desarrollo motriz esta adquisición de habilidades también dependen de la estimulación de cada padre que rodea al infante y luego de los docentes.

- **Espasticidad:** es una dificultad psicomotriz que fundamentalmente está vinculada con el hiper contractibilidad, hiperirritabilidad, y tonicidad de los músculos, y también genera en los músculos el equilibrio.

- **El Juego:** Es una forma de comunicación y herramienta del saber, socializador por naturaleza que combinado con el movimiento genera satisfacción en el infante y afirma la personalidad.

## **CAPÍTULO III**

### **MÉTODO**

#### **3.1. Tipo de investigación.**

El trabajo es de tipo básico ya que permite fundamentar sobre la base epistemológico y gnoseológico el aspecto teórico y conceptual de la investigación.

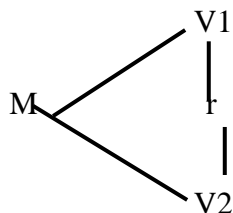
La pesquisa está asociada en fundamentos del saber y conocimientos científicos probadas y alcanzadas de actividades investigativas con fiabilidad comprobada y generalizada para toda la población. (Henandez, Fernandez y Batista, 2010)

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

Es no experimental el diseño ya que no se intervienen directamente en las categorías, porque solamente la información es procesadas e interpretadas sin ninguna injerencia en las posibles variables que interviene. Cuyo nivel es de correspondencia porque solo se busca el grado de correspondencia entre las categorías de estudio. (Henandez, Fernandez y Batista, 2010),

Por lo tanto, se asociarán, el nivel de relación entre V1 y V2 en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

El nivel de investigación se diseña de forma siguiente:



Dónde:

M =Muestra.

V1 = Método lúdico.

V2 = Desarrollo de la Grafomotricidad

r = Grado de correspondencia entre V1 yV2.

### 3.3. Población y muestra

#### 3.3.1. Población

De acuerdo con (Lopez, 2013), la población, se conforma por entes que fueron seleccionados por el investigador, en el espacio donde se desarrollara esta pesquisa. El universo de estudio está integrado por 34 niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Tabla 2: *Población de educandos de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros*

N°	SECCIÓN	SEXO		TOTAL
		Hombre	Mujer	
1	<b>GIRASOLES</b>	12	8	<b>20</b>
2	<b>PALOMITAS</b>	4	10	<b>14</b>
	<b>TOTALES</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>34</b>

*Fuente:* Dirección de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros

### 3.1.1. Muestra

Es no probabilística la muestra, ya que se selecciona y se organiza sin la necesidad de sorteos y se determina mediante procesos cuantitativos mediante fórmulas.(Henandez, Fernandez y Batista, 2010); por lo tanto, la muestra está integrada por 32 de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros.

$$n = \frac{Z^2 * N * PQ}{E^2 * (N-1) + Z^2 * PQ}$$

$$n = \frac{(1.96)^2 * 73 * 0.4(1-0.4)}{(0.04)^2 * (73-1) + (1.96)^2 * 0.4(1-0.4)}$$

$$n = 32$$

### 3.3.3. Muestreo.

Es no aleatorio el muestreo de la presente pesquisa porque no se interviene de manera directa en su selección y organización. (Quispe, 2012) .

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica es la encuesta y la herramienta es la lista de cotejo de las dos variables de estudio con los componentes de 20 ítems para cada categoría y valores de confiabilidad mostrada en la tabla tres las que se procesaron en software y el programa SPSS.

Tabla 3: *Confiabilidad del instrumento Alpha de Cronbach*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,607	20
0,720	20

Tabla 4: *Baremo: El Método Lúdico*

NIVEL	INTERVALO	DESCRIPTORES
Regular	1-20	Los educandos aprecian el método lúdico, por derivaciones en una escala regular, en este entender, las sub variables no distinguidas de acuerdo con niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.
Bueno	21-40	Los educandos aprecian el método lúdico, por derivaciones en una escala bueno, en este entender, las sub variables implican débilmente de acuerdo con niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.
Muy Bueno	41-60	Los educandos aprecian el método lúdico, por derivaciones en una escala muy bueno, en este entender, las sub variables implican de acuerdo con niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Tabla 5: *Baremo Desarrollo de la Grafomotricidad*

NIVEL	INTERVALO	DESCRIPTORES
Bajo	1-20	Los educandos aprecian el desarrollo de la grafomotricidad en una escala bajo, en este entender, las sub variables no son distinguidas de acuerdo con niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021
Medio	21-40	Los educandos aprecian el desarrollo de la grafomotricidad en una escala Medio, en este entender, las sub variables son distinguidas de acuerdo con niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021
Alto	41-60	Los educandos aprecian el desarrollo de la grafomotricidad en una escala alto, en este entender, las sub variables son distinguidas de acuerdo con niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

### **3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Los datos una vez que son obtenidos, se tratara de procesar en es software SPSS-25 en la que se mostrara en figuras y tablas para su correspondiente interpretación.

## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1 Presentación de resultados por variables

Tabla 6

V2: Método Lúdico

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Regular	9	28,10%
	Bueno	23	71,90%
	Total	32	100,00%

Fuente: Producción propia

Método Lúdico

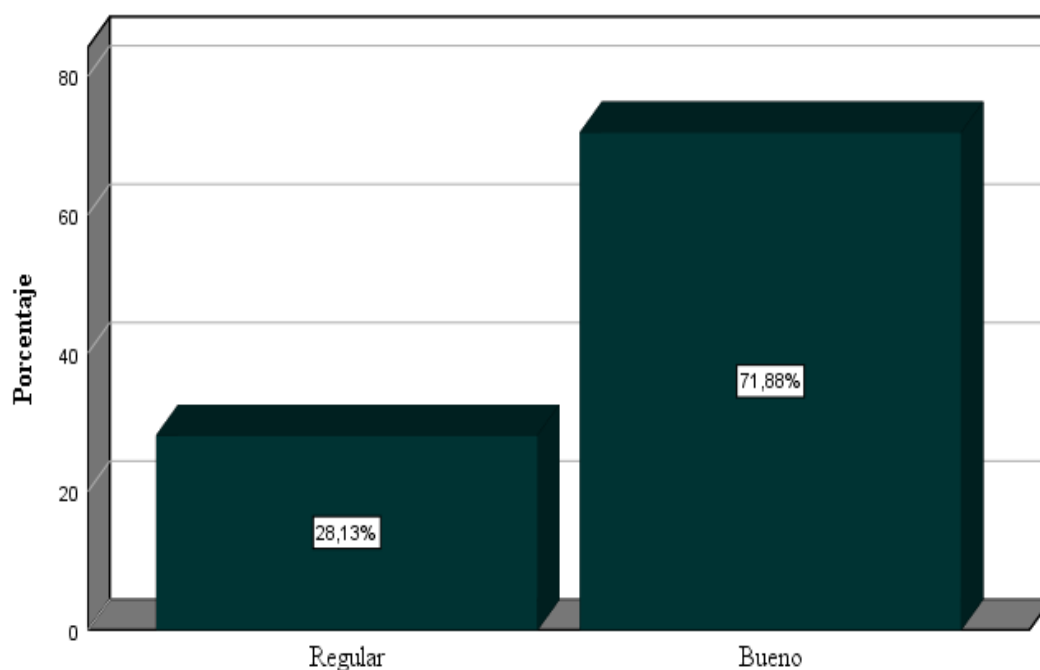


Figura 1: Método Lúdico

#### Interpretación:

Al ver las valoraciones, en la tabla 6 y figura1 donde muestra que el 71,88% consideran que es bueno el empleo del método lúdico, y el 28,13% precisan que es regular el trabajo mediante los juegos lúdicos.



Tabla 7

*Juegos Sensoriales*

	Frecuencia	Porcentaje	
Válido	Regular	8	25,00%
	Bueno	24	75,00%
	Total	32	100,00%

Fuente: Producción propia

**Juegos Sensoriales**

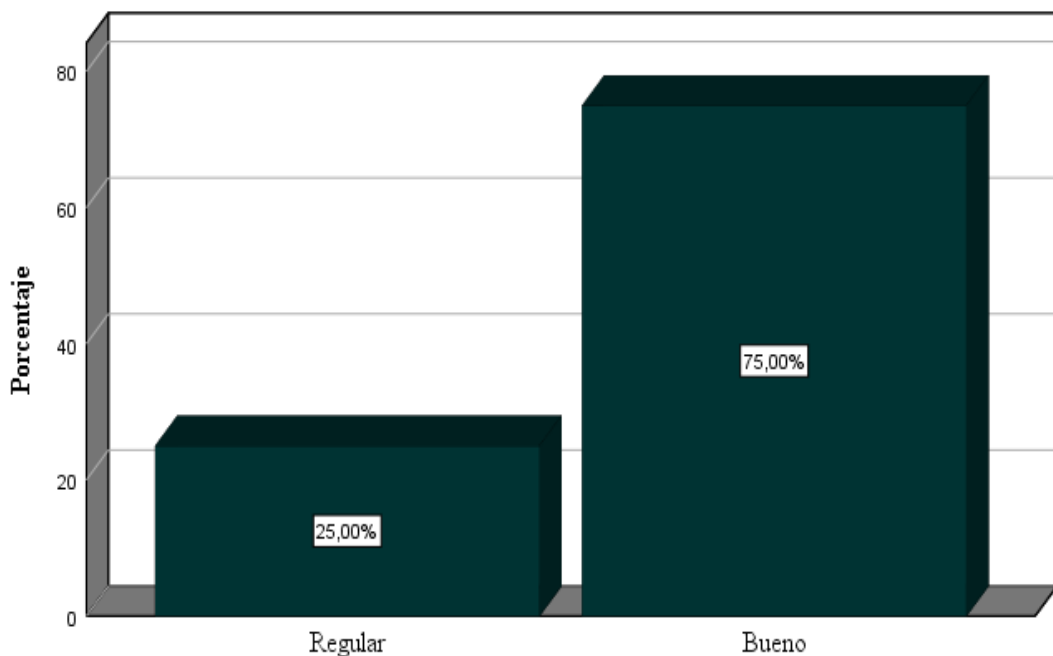


Figura 2: Juegos Sensoriales

**Interpretación:**

De la misma forma, las derivaciones muestran que el 75,00% consideran que es bueno los infantes en diferenciar sonidos, escriben sus nombres, diferencian texturas, y el 25,00% indican que es regular por que pueden diferenciar tamaños y juegan con plastilinas.

Tabla 8

*Juegos Motrices*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Regular	8	25,00%
	Bueno	24	75,00%
	Total	32	100,00%

Fuente: Producción propia

**Juegos Motrices**

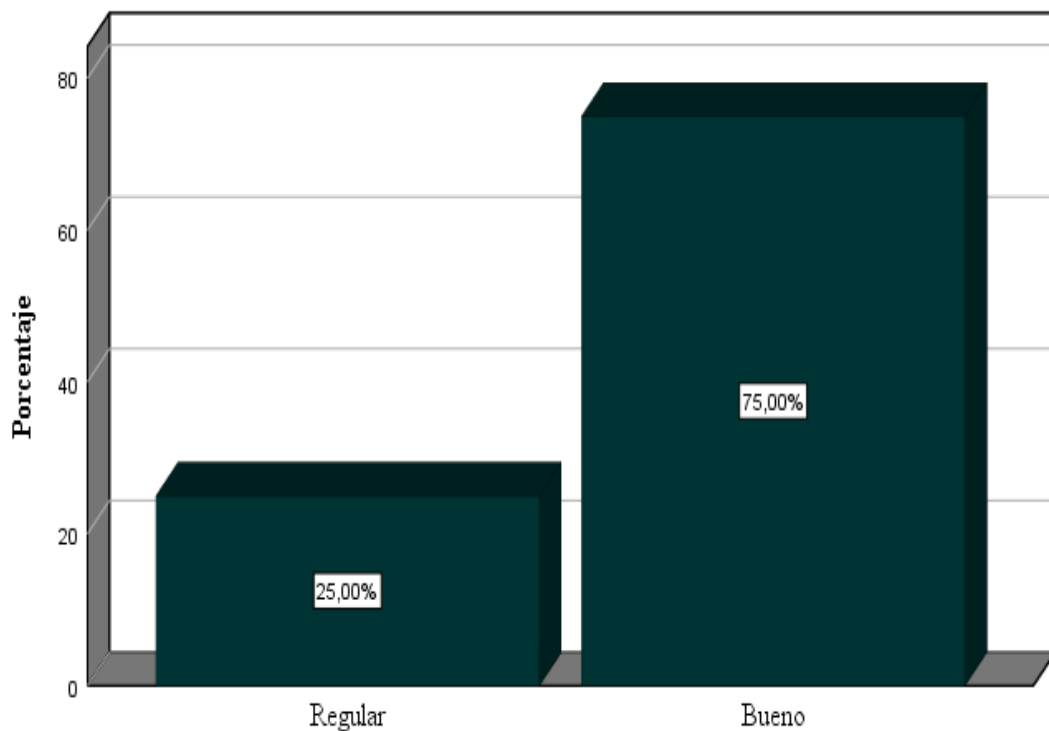


Figura 3; Juegos Motrices

**Interpretación: y figura**

Al ver las valoraciones mostradas en la tabla 8 y figura 3 ,las derivaciones indican que el 75,00% de los infantes son buenos recortando figuras, saltando en un pie y saltan el trampolín, el 25,00% consideran que es regular porque pueden llenar las pelotas en un cesto o cajón, caminan en línea recta.

Tabla 9

V2: Grafomotricidad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	20	62,50%
	Medio	12	37,50%
	Total	32	100,00%

Fuente: Producción propia

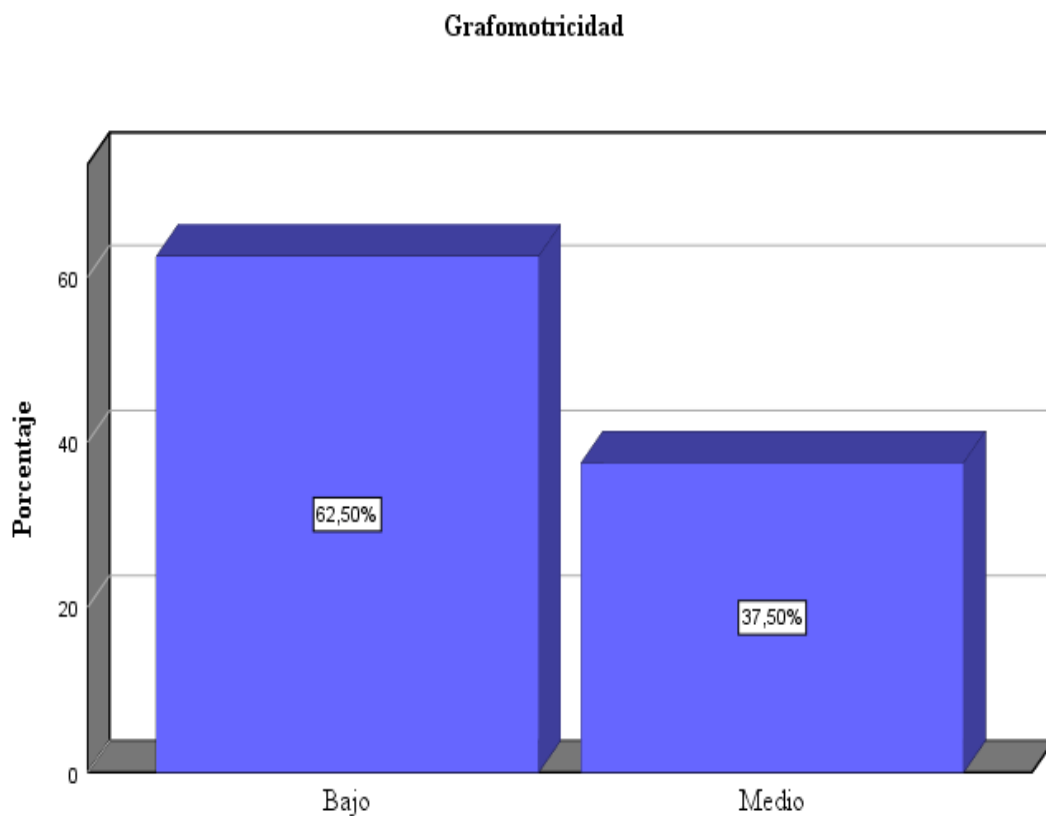


Figura 4: Grafomotricidad

**Interpretación:**

Al observar los resultados en la tabla 9 y figura 4 se observa que 62,50% bajo en la escritura y el 37,50% consideran que el nivel es medio en la grafomotricidad.

Tabla 10

*Soporte y Posición*

		Frecuencia	Porcentaje
	Bajo	21	65,60
Válido	Medio	11	34,40%
	Total	32	100,00%

Fuente: Producción propia

**Soporte y Posición**

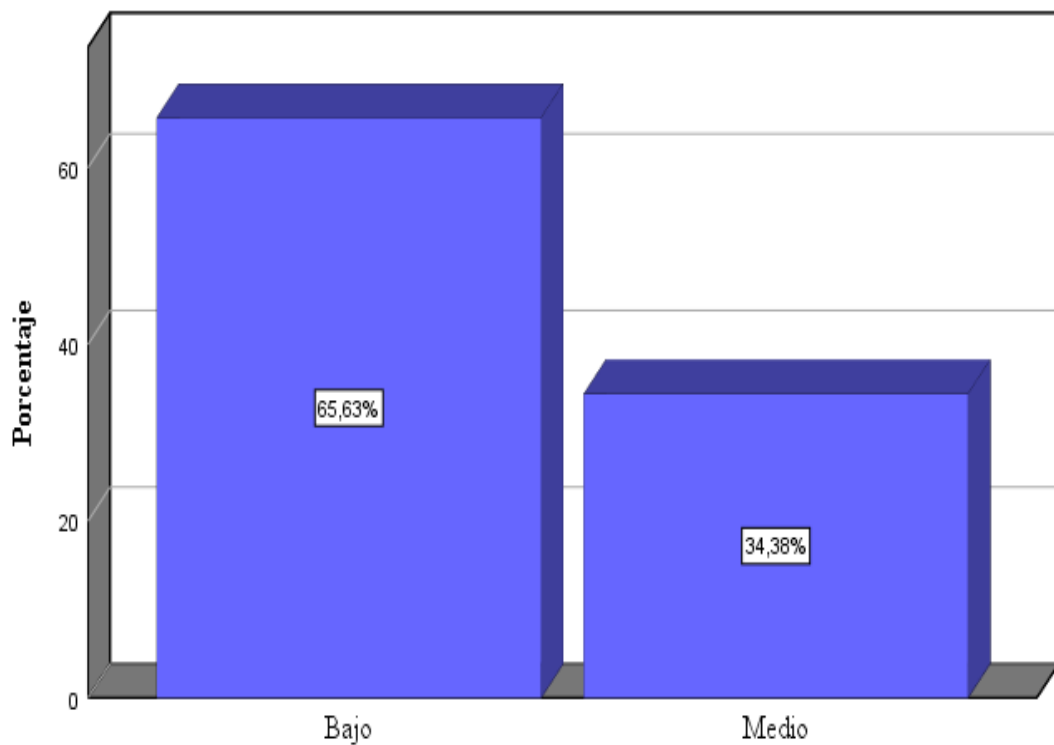


Figura 5: Soporte y Posición

**Interpretación:**

Al ver las valoraciones en la tabla 10 y figura 5, las derivaciones mostradas indican que el 65,63% muestran que el nivel es bajo en realizar los trazos libres, y el nivel medio se encuentra el 34,38%, ellos, tienen buena postura para escribir.

Tabla 11

*Manejo de Instrumentos*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	19	59,40%
	Medio	13	40,60%
	Total	32	100,00%

Fuente: Producción propia

**Manejo de Instrumentos**

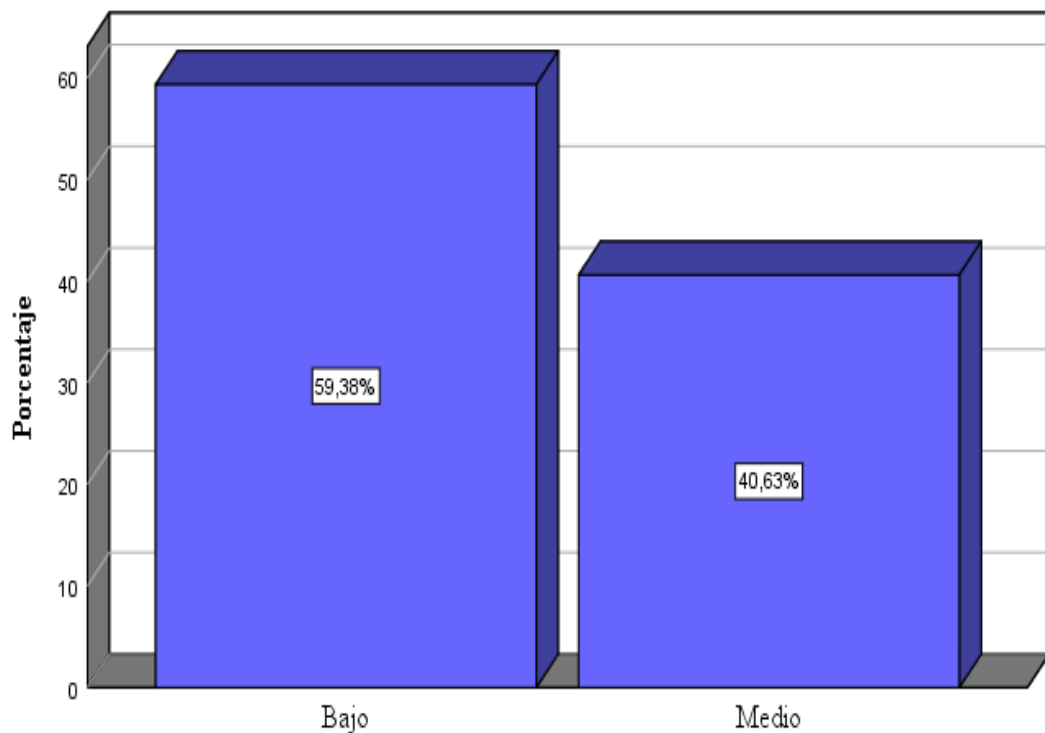


Figura 6: Manejo de Instrumentos

**Interpretación:**

Al ver las derivaciones en la tabla 11 y figura 6 las valoraciones muestran que el 59,38% muestran una escala bajo para rasgar el papel y pegar sus dibujos, en cambio el 40,63% precisan que el nivel es medio porque pueden realizar embolillados pintan adecuadamente..

Tabla 12

*Manejo del Trazo*

		Frecuencia	Porcentaje
	Bajo	20	62,50%
Válido	Medio	12	37,50%
	Total	32	100,00%

Fuente: Producción propia

**Manejo del Trazo**

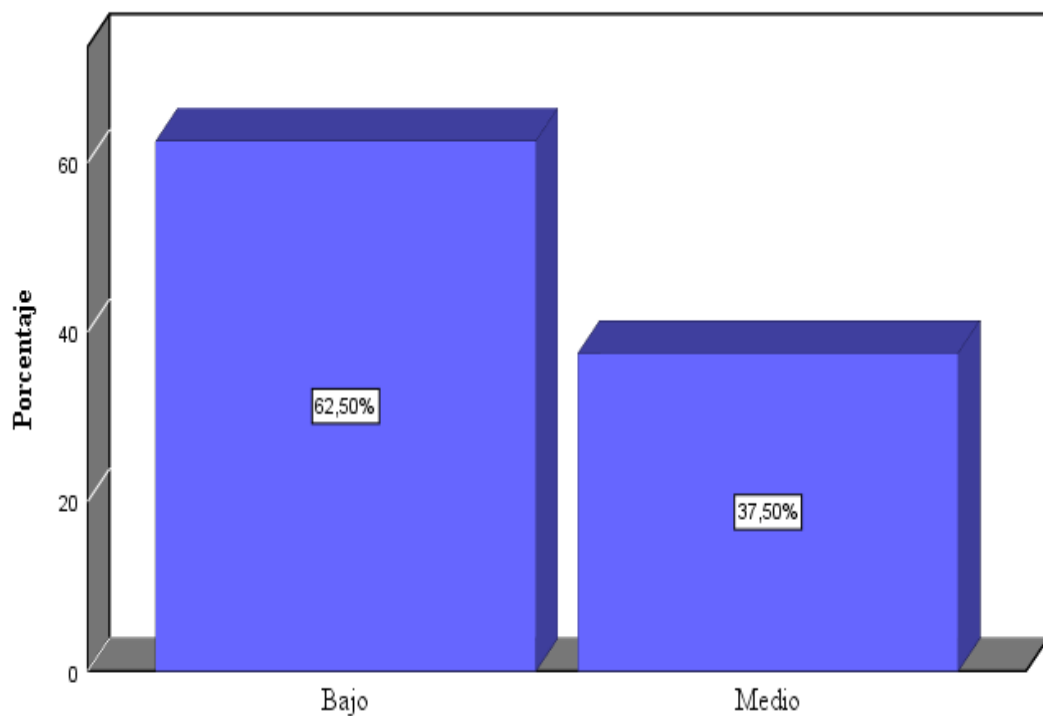


Figura 7: Manejo del Trazo

**Interpretación:**

La tabla 12 y figura 7 muestran valoraciones en 62,50% en una escala de bajo para realizar los trazos, en un porcentaje de 37,50% en nivel medio para trazar figuras y líneas.

#### 4.1.4. Pruebas de Normalidad

Tabla 13

*Pruebas de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Método Lúdico	,450	32	,000	,565	32	,000
Grafomotricidad	,402	32	,000	,615	32	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

#### Interpretación

Como la muestra es menor que 50 infantes e este caso es 32 educandos se trabajará con Shapiro-Wilk

#### 4.2 Contrastación de hipótesis

##### Prueba de HG

Hi. Existe una relación directa y positiva entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Ho. No hay relación directa entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Tabla 14

*Correlaciones entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad*

		Método Lúdico	Grafomotricidad
Método Lúdico	Coeficiente de correlación	1,000	-,090
	Sig. (bilateral)	.	,625
Rho de Spearman	N	32	32
Grafomotricidad	Coeficiente de correlación	-,090	1,000
	Sig. (bilateral)	,625	.
		N	32

**Interpretación:**

Al interpretar las valoraciones de la tabla 14 para HG donde, ( $r = 0,090$ ,  $p = 0,625$ , en que  $p > 0,05$ ), se deduce: Que No hay relación directa y es negativa muy baja entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

**Prueba de HE1**

Hi. Existe una relación directa y positiva entre el método lúdico y la sub variable soporte y posición en el aula en los niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Ho. No hay relación directa y negativa entre el método lúdico y la sub variable soporte y posición en el aula en los niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.



Tabla 15

*Correlaciones entre el método lúdico y la sub variable soporte y posición*

		Método Lúdico	Soporte y Posición
Rho de Spearman	Método Lúdico	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,941
		N	32
	Soporte y Posición	Coefficiente de correlación	,014
		Sig. (bilateral)	,941
		N	32

**Interpretación:**

En las derivaciones mostradas en la tabla 15 de la HE1 donde ( $r = -0,014$ ,  $p = 0,941$ , donde  $p > 0,05$ ), se deduce: Que no hay relación directa y es negativa muy baja entre el método lúdico y la sub variable soporte y posición en el aula en los niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

**Prueba de HE2**

Hi. Existe una relación directa y positiva entre método lúdico y la sub variable manejo de instrumentos en los niños y de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Ho. No hay relación directa y negativa entre método lúdico y la sub variable manejo de instrumentos en los niños y de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Tabla 16

*Correlaciones entre método lúdico y la sub variable manejo de instrumentos*

			Método Lúdico	Manejo de Instrumentos
Rho de Spearman	Método Lúdico	Coefficiente de correlación	1,000	-,049
		Sig. (bilateral)	.	,791
		N	32	32
	Manejo de Instrumentos	Coefficiente de correlación	-,049	1,000
Sig. (bilateral)		,791	.	
		N	32	32

**Interpretación:**

Las valoraciones mostradas en cuadro anterior sobre la HE2 donde, ( $r = -0,049$  con  $p = 0,791$ , donde  $p > 0,05$ ), se deduce: que no hay relación directa y es negativa muy baja entre método lúdico y la sub variable manejo de instrumentos en los niños y de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

**Prueba de HE3**

Hi. Existe una relación directa y positiva entre método lúdico y la sub variables manejo de trazo niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Ho. No hay relación directa y negativa entre método lúdico y la sub variables manejo de trazo niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

Tabla 17

*Correlaciones entre método lúdico y la sub variables manejo de trazo.*

			Método Lúdico	Manejo del Trazo
Rho de Spearman	Método Lúdico	Coefficiente de correlación	1,000	-,090
		Sig. (bilateral)	.	,625
		N	32	32
	Manejo del Trazo	Coefficiente de correlación	-,090	1,000
		Sig. (bilateral)	,625	.
		N	32	32

**Interpretación:**

Las valoraciones mostradas en la tabla 17 referente a la HE3, donde ( $r = -0,090$ ,  $p = 0,625$ , donde  $p > 0,05$ ), se deduce: Que no hay relación directa y es negativa muy baja entre método lúdico y la sub variables manejo de trazo niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

**4.3 Discusión de resultados**

Este estudio es de nivel de correspondencia que se desea encontrar entre, el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en infantes de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Apurímac 2021.

Para realizar este análisis de y discutir los resultados obtenidos en la presente investigación donde se trata de establecer las posiciones de similitud y contraposiciones de estudios ejecutados con anterioridad a esta indagación las que permiten enriquecer el estudio para ello la primera contrastación se realiza para la HG donde ( $r = 0,090$ ,  $p = 0,625$ , en que  $p > 0,05$ ), se deduce: Que No hay relación directa y es negativa muy baja entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo,

Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021. Esta deducción se parece al antecedente de ( Astudillo y Aybar, 2015) Llegó a la inferencia siguiente: que hay un vínculo significativo entre el procedimiento lúdico y la Grafomotricidad en niños de cinco años de la I.E.I. “Santa Rosa”- Chosica, por lo que, se efectúa con el objetivo y se demuestra nuestra hipótesis.

Por su parte se desea contrastar; VI-D1V2, ( $r = -0,014$ ,  $p = 0,941$ , donde  $p > 0,05$ ), V1-D2V2, ( $r = -0,049$  con  $p = 0,791$ , donde  $p > 0,05$ ), V1-D3V2, ( $r = -0,090$ ,  $p = 0,625$ , donde  $p > 0,05$ ) donde la mayoría de los resultados indican que, que la correlación no es directa y es negativa muy baja estas derivaciones se pueden comparar con los plateados por (Basantes, 2015) llega a la conclusión de que con la técnica de la pintura los educandos de liceo mejoraron su grafomotricidad y la motricidad fina.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

**Primera:** En referencia a la HG, ( $r = 0,090$ ,  $p = 0,625$ , en que  $p > 0,05$ ), deduce: Que

No hay relación no directa y es negativa muy baja entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños (as) de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

**Segunda:** Al respecto de la HE1, ( $r = -0,014$ ,  $p = 0,941$ , donde  $p > 0,05$ ), deduce: Que

no hay relación directa y es negativa muy baja entre el método lúdico y la sub variable soporte y posición en el aula en los niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

**Tercera:** En relación con la HE2, ( $r = -0,049$  con  $p = 0,791$ , donde  $p > 0,05$ ), deduce:

Que no hay relación directa y es negativa muy baja entre método lúdico y la sub variable manejo de instrumentos en los niños y de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

**Cuarta:** En relación con la HE3, ( $r = -0,090$ ,  $p = 0,625$ , donde  $p > 0,05$ ), deduce: Que no hay relación directa y es negativa muy baja entre método lúdico y la sub variables manejo de trazo niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N° 475-21 Huancallo Bajo, Ocobamba, Chincheros Apurímac 2021.

## **5.2. Recomendaciones**

**Primero:** Los docentes deben de estar preparados para apoyar en la escritura de los infantes usando diferentes estrategias.

**Segunda:** Se debe dar prioridad a las actividades ludicas en la entidades educativas de tal forma ,contribuir en el desarrollo de la grafomotricidad y sus lateralidades.

**Tercera:** la direcccion de la entidad educativa debe promover talleres con los padres y orientarles para que puedan estimular de la mejor forma para el desarrollo de la motricidad grafica y apoyar al docente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Astudillo y Aybar. (2015). *El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP "Santa Rosa" de Chosica-2015*. Tesis, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Valle, Lima, Chosica. Recuperado el 25 de enero de 2021, de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/149>
- García y Llul,. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: EDITEX. Recuperado el 26 de enero de 2021, de <https://www.agapea.com/libros/El-juego-infantil-y-su-metodologia-9788497713030-i.htm>
- Solovieva y Quintanar. (2006). *Efectos socioculturales sobre el desarrollo psicológico y neuropsicológico en niños preescolares. Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*. Recuperado el 26 de enero de 2021, de [http://emas.siu.buap.mx/portal\\_pprd/work/sites/neuropsicologia/resources/LocalContent/108/2/Efectos\\_socioculturales....pdf](http://emas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/neuropsicologia/resources/LocalContent/108/2/Efectos_socioculturales....pdf)
- Andrés. (2007). *“La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea”*. Tesis, Universidad Politécnica Valencia, España, España. Recuperado el 25 de enero de 2021, de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)
- Basantes. (2015). *Pintura digital como técnica para mejorar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del Liceo La Siembra*. Tesis, Ecuador. Recuperado el 25 de enero de 2021, de <http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/11967>



- Bastista, Bosio y Mercado. (2014). *implementación de la grafomotricidad como técnica para el fortalecimiento de la grafía, la universidad de Cartagena, Cartagena*. Tesis, Universidad de Cartagena, Cartagena. Recuperado el 25 de enero de 2021, de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2878/PROYECTO%20DE%20GRADO%20SOBRE%20GRAFOMOTRICIDAD%20OCTUBRE%202114.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo*. Madrid: Editorial médica. Recuperado el 26 de enero de 2021, de <https://books.google.com.pe/books?id=sGB87-HX-HQC&printsec=frontcover&hl=es>
- Calero. (2005). *Educación jugando*. México: Alfaomega. Recuperado el 26 de enero de 2021, de [alpha-editorial.com](http://alpha-editorial.com)
- Chaves A. (1990). *Algunas experiencias lúdicas creativas que se desarrollan en Costa Rica. San Pedro*. Recuperado el 26 de enero de 2021, de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1951/CONTORERAS%20AMBICHO%20C%20EDY%20ROC%C3%8DO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gomes. (2006). *Métodos lógicos*. Recuperado el 26 de enero de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>
- Henandez, Fernandez y Batista. (2010). *metodología de investigación* (6ta ed.). Mc Graw Hill. Recuperado el 03 de octubre de 2021 , de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp->

content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-  
edicion.compressed.pdf

Llanos. (1998). *Juego y Desarrollo Infantil*. Colombia. Recuperado el 26 de enero de 2021, de <https://docplayer.es/11316005-Juego-y-desarrollo-infantil-un-canto-a-la-libertad.html>

Lopez. (2013). “*La sobreprotección de los padres y su relación on las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Centro Infantil “Pío Jaramillo Alvarado” de la ciudad de Loja. Periodo lectivo 2012-2013*”. Tesis, Universidad Nacional de Loja, Loja Ecuador. Recuperado el 30 de setiembre de 2021, de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/842>

MINEDU. (2009). *Diseño Curricular Nacional de la Educación*. Lima, Lima, Perú: MINEDU. Recuperado el 22 de MAYO de 2021, de <http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>

París E. (2011). *Qué es la grafomotricidad y para que sirve. Bebés y más*. Editora. España. Recuperado el 26 de enero de 2021, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/4919/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2018-0008.pdf>

Pestalozzi. (1986). PESTALOZZI REVISITADO: DISQUISICIONES TEÓRICO-FORMATIVAS SOBRE "PSICOLOGIZACIÓN" DE LA ENSEÑANZA, DOCTRINA DE LA INTUICIÓN, FORMACIÓN ELEMENTAL, ENSEÑANZA ELEMENTAL Y EDUCACIÓN ELEMENTAL. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 6(2),

89-107. Recuperado el 26 de enero de 2021, de

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134126048005.pdf>

Pujol, M. (2006). Propuestas de aprendizaje: leer y escribir en edades tempranas.

*Red de informacion educativa*. Recuperado el 26 de enero de 2021, de

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/61341?show=full>

Quispe, R. (2012). *Metodología de la investigación pedagógica. Ayacucho*.

ayacucho: Copygraph Bautista. E.I.R.L.

Remedios M, P. (2009). *Evolución de la grafomotricidad. Innovación y*

*experiencias Educativas*. Recuperado el 26 de enero de 2021, de

[https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/149/Tesis%202115%20astudillo\\_aybar.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/149/Tesis%202115%20astudillo_aybar.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Rius M. (2003). *Educación de la grafomotricidad: un proceso natural*. Málaga:

Aljibe. Recuperado el 26 de enero de 2021, de

<http://aulasptmariareinaeskola.es/app/download/9102853/6Educaci%C3%83%C2%B3n+de+la+Grafomotricidad.+Un+Proceso+Natural.pdf>

Sanchez R,E. (2017). *Desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años en dos*

*Instituciones Educativas del Distrito de Los Olivos - 2017*. Tesis, UCV,

Los olivos. Recuperado el 25 de enero de 2021, de

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16255>

Umaña. (1995). *metodos ludicos*. Recuperado el 26 de enero de 2021, de

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1951/CONTRERAS%20AMBICHO%2C%20EDY%20ROC%C3%8DO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vasquez. (2017). *Aplicación de un programa de lateralidad para mejorar la grafomotricidad de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Sor Ana de los Ángeles, Miraflores, 2016*. Tesis, UCV, Lima, Miraflores. Recuperado el 25 de enero de 2021, de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22156/V%C3%A1squez\\_MRL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22156/V%C3%A1squez_MRL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

WilliVogt. (1993). *La escuela como proyecto Lúdico por Lúdica Educativa Especialización*. Recuperado el 26 de enero de 2021, de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1306/PINEDO%20PINEDO%2C%20ROSELY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>