



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO
PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
1544, DISTRITO SAN LUIS, ÁNCASH - 2024**

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

AUTOR

**AYALA FERNANDEZ, IRMA JUDITH
ORCID:0000-0002-3465-2926**

ASESOR

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID:0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0321-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **07:20** horas del día **18** de **Noviembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1544, DISTRITO SAN LUIS, ÁNCASH - 2024**

Presentada Por :
(1207142017) **AYALA FERNANDEZ IRMA JUDITH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1544, DISTRITO SAN LUIS, ÁNCASH - 2024 Del (de la) estudiante AYALA FERNANDEZ IRMA JUDITH, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 13 de Diciembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi querido hijo Franz, porque significa la inspiración de mi vida y renueva mis energías para seguir adelante en el logro de mis metas.

A mi familia, padres, hermanas y sobrinos (as) porque siempre me apoyaron a seguir adelante, me impulsaron a culminar mis estudios y lograr mis sueños y metas.

Agradecimiento

A Dios, quien es mi fortaleza para ser mejor cada día.

A las personas que me apoyaron para la culminación del presente estudio.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote
por darme la oportunidad de alcanzar un objetivo más y alcanzar una formación profesional.

Índice General

Carátula.....	I
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de Tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract	XI
I. Planteamiento del problema.....	1
II. Marco teórico.....	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	6
2.1.3. Antecedentes Locales o Regionales	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Desarrollo psicomotor	10
2.2.2. Teorías sobre el desarrollo psicomotor.	10
2.2.3. Principales teorías de Vigotsky sobre el desarrollo psicomotor	10
2.2.4. Importancia del desarrollo psicomotor.....	10
2.2.5. Áreas de evaluación del desarrollo psicomotor.....	12
2.2.6. Factores que influyen en el desarrollo psicomotor.....	13
2.2.7. Niveles de desarrollo psicomotor	14
2.2.8. Desarrollo psicomotor en niños de 5 años.	15
2.2.9. Dimensiones de la variable desarrollo psicomotor	17
2.2.10. Variable: Juegos lúdicos	18
2.2.11. Teorías del juego	18
2.2.12. El juego como estrategia metodológica.....	19
2.2.13. Aportación del juego al desarrollo integral del niño:	20
2.2.14. ¿Porque el niño juega?.....	20
2.2.15. Importancia de juegos lúdicos	21
2.2.16. Clasificación de los juegos lúdicos en función de sus objetivos:	22
2.2.17. Relación entre variable juegos lúdicos y variable desarrollo psicomotor	23
2.3. Hipótesis	24

III.	Metodología.....	25
3.1.	Tipo, nivel y diseño de la investigación.....	25
3.2.	Población.....	26
3.3.	Muestra	26
3.4.	Operacionalización de las variables.....	27
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
3.6.	Método de análisis de datos	31
3.7.	Aspectos Éticos.....	32
IV.	Resultados.....	33
V.	Discusión	43
VI.	Conclusiones.....	48
VII.	Recomendaciones	49
VIII.	Referencias bibliográficas	50
IX.	Anexos.....	53

Lista de tablas

Tabla 1. Población de educación inicial.....	25
Tabla 2. Muestra de estudio, niños de 5 años	25
Tabla 3. Validez de instrumento de expertos.....	29
Tabla 4. El baremo utilizado según la información de los datos.....	30
Tabla 5. Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años según pre test.....	32
Tabla 6. Aplicación de sesiones de juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor.....	34
Tabla 7. Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años según post test.....	36
Tabla 8. Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años al comparar los resultados del pre y post test.....	37
Tabla 9. Nivel del desarrollo psicomotor a través de juegos lúdicos como estrategia.....	38
Tabla 10. Prueba de normalidad.....	39
Tabla 11. Prueba de Rango de Wilcoxon.....	40
Tabla 12. Estadísticos de prueba.....	41

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de desarrollo psicomotor en el pre test.....	32
Figura 2. Aplicación de sesiones de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor.....	35
Figura 3. Nivel de desarrollo psicomotor en el post test.....	36
Figura 4. Nivel de desarrollo psicomotor en el pre test y el post test.....	37
Figura 5. Nivel del desarrollo psicomotor a través de juegos lúdicos como estrategia.....	38

Resumen

El desarrollo psicomotor es la base de las habilidades motoras del cuerpo, el adquirir habilidades cognitivas y el aprendizaje, cuando surge debilidades en su proceso el niño podría presentar consecuencias en su desarrollo. La investigación tuvo como objetivo explicar en qué medida los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en niños de la institución educativa N°1544, distrito San Luis, Ancash 2024. El estudio corresponde a una investigación de tipo cuantitativa, el nivel fue explicativo y el diseño pre experimental con pre y post test en un solo grupo; la población tuvo 35 niños y la muestra 18 niños de 5 años de edad, utilizó un muestro no probabilístico, como técnica se consideró la observación y como instrumento fue la escala de estimación la cual fue validado con juicio de experto siendo la confiabilidad de 0.74293 el cual sirvió para medir el nivel de desarrollo psicomotor, se aplicaron 15 sesiones de aprendizaje centradas en el juego lúdico como estrategia y orientadas a fortalecer las habilidades para su desarrollo. Los resultados verificaron que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel en su desarrollo psicomotor antes de aplicar la propuesta experimental (56,0%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 78,0% de los niños desarrolló las habilidades cognitivas, motriz e interacción social). Finalmente, se concluye que los juegos lúdicos, al ser utilizados como estrategia, mejoran significativamente el desarrollo psicomotor de los niños (as).

Palabras clave: desarrollo, estrategias, habilidades, psicomotor

Abstract

Psychomotor development is the basis of the body's motor skills, acquiring cognitive skills and learning; when weaknesses arise in its process, the child could have consequences on its development. The objective of the research was to explain to what extent recreational games as a strategy improve psychomotor development in children from educational institution N°1544, San Luis district, Ancash 2024. The study corresponds to a quantitative research, the level was explanatory and the pre-experimental design with pre- and post-test in a single group; The population had 35 children and the sample was 18 5-year-old children. A non-probabilistic sample was used. Observation was considered as a technique and the estimation scale was used as an instrument, which was validated with expert judgment, with a reliability of 0.74293. which served to measure the level of psychomotor development, 15 learning sessions were applied focused on playful play as a strategy and aimed at strengthening skills for its development. The results verified that the majority of children showed a low level of psychomotor development before applying the experimental proposal (56.0%), a situation that was reversed after its application (78.0% of the children developed the cognitive skills , motor and social interaction). Finally, it is concluded that recreational games, when used as a strategy, significantly improve the psychomotor development of children.

Keywords: development, strategies, skills, psychomotor

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo psicomotor son habilidades funcionales que el niño logra durante toda su infancia de manera permanente a medida que va creciendo, es muy necesario que el niño pueda realizar actividades al aire libre para desenvolverse por sí mismo y aprender a dominar su movimiento corporal.

En la misma dirección Moore (1996), sostiene que el desarrollo psicomotor es la adquisición de habilidades, que los niños aprenden de forma progresiva desde que son bebés, durante la infancia y toda la vida, que se manifiesta con la maduración del sistema nervioso central; y que le permite la interacción con su entorno. Es un constante acomodo y reacomodo de lo que se aprende, alimentándose de experiencias previas para que la próxima vez que se realice una misma actividad se haga mejor,

Por ello es importante investigar el desarrollo psicomotor en los niños ya que permite incorporar en actividades procesos de crecimiento integral y adquisición de habilidades motoras, de interacción social y cognitivas importantes en el crecimiento del niño.

Existe diferentes estudios a nivel internacional que ratifican la importancia de la variable psicomotor, de allí que un estudio en Ecuador por Guazha (2021), encontró un rendimiento bajo en los niños (as) presentando inconvenientes para tener precisión en la escritura y controlar los impulsos con personas de su entorno, para ello trabajo con los padres y docentes en actividades que ayudaron a enriquecer el desarrollo de la inteligencia, de su personalidad y el comportamiento social. De igual manera Ramírez (2021) hace mención que el desarrollo psicomotor no es espontáneo, y en las primeras etapas de la vida del niño, se forma en la crianza y demanda el cuidado y el estímulo familiar. Después, en la fase inicial de la educación, recibe atención y estímulo de los profesores expertos. En este contexto, indica que en las clases es necesario enfocarse en el adecuado desarrollo de la corporalidad, ya que esta impacta en el crecimiento emocional y en el aprendizaje lógico y conceptual de los niños. La educación no sedentaria facilita la exploración del espacio a través de la experiencia y la relación vivencial, con actividades que promuevan la interacción entre los niños.

Por otro lado, en el Perú, se ve reflejado en su desarrollo en los niños al manipular objetos, el movimiento motor de su cuerpo y la capacidad de reaccionar ante estímulos coordinación, equilibrio y posición de su cuerpo (por ejemplo, saltar, desplazarse en coordinación) y/o comunicarse con los demás, debido a que en el entorno

familiar existe carencias afectivas entre padres a hijos y viceversa, también muchos de los padres desconocen como motivar y estimular el desarrollo psicomotor en sus hijos, por lo cual se ve afectado su progreso.

En la misma línea, Champi (2021) señala que los niños necesitan un equilibrio entre juegos activos y juegos calmados, así como también necesitan espacio adecuado en la casa y en la escuela, pues hace referencia a que el niño aprende mejor vivenciando experiencias por sí solo. En el área de educación el desarrollo psicomotor presentaba anteriormente muchas limitaciones, ya que el Ministerio de Educación no le prestaba la debida atención, estos últimos tiempos están creando materiales educativos que puedan ayudar a trabajar mejor a los docentes en este ámbito, aunque no basta con solo con brindar materiales, si no también es necesario capacitar a los docentes para que puedan guiar adecuadamente a los niños en su desarrollo.

Por otro lado, Izquierdo (2020) hace mención que en Huaraz- Ancash, 71% de niños se encuentran en el nivel proceso de desarrollo psicomotor, pues, dan indicios de que no han logrado desarrollar sus habilidades de una forma apropiada; muestra que se practica muy poco la expresión y movilidad corporal, las emociones en diversas circunstancias, por ello se pretende realizar acciones que puedan ayudar a los niños a mejorar sus capacidades psicomotrices y logren tener autonomía al momento de expresarse y convivir con personas de su alrededor.

Ubicándose en un contexto local en la institución educativa inicial N^º 1544 que se encuentra ubicado en el distrito de San Luis – Ancash, tiene en su plantel un promedio de 98 estudiantes, entre las edades de 3, 4 y 5 años, se han presentado casos específicamente en los niños del aula de 5 años donde muestran dificultades al momento de recrear actividades propias a su edad como, por ejemplo, no logran coger bien la tijera para hacer recortes, presentan una postura inadecuada al escribir, manejan de modo incorrecto el lápiz o pintura, por ello no logran delinear y/o hacer trazos, además a algunos niños les resulta más difícil congeniar con sus demás compañeros al momento de interactuar unos con otros; y es muy probable que la causa de estas dificultades se deba que en casa los padres no motivan su desarrollo psicomotor debidamente, por tanto, los niños (as) pueden sentirse tristes o avergonzados por tener dificultades para hacer cosas que son fáciles para otros.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544, Áncash-2024?

Para dar solución a la pregunta planteada, se formuló el siguiente objetivo general: Explicar en qué medida los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544, distrito de San Luis, Áncash-2024.

Asimismo, los objetivos específicos fueron: Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash-2024, a través de un pre test. Aplicar los juegos lúdicos como estrategia mediante sesiones de aprendizaje para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash-2024. Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash-2024, a través de un post test. Comprobar el nivel alcanzado al comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel de desarrollo psicomotor en los niños 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash-2024.

El presente estudio es relevante por cuanto el desarrollo psicomotor es la base para construir un niño sano y saludable, por ello se justificó teóricamente, porque se recopiló los datos para obtener la información sobre cómo el juego lúdico como estrategia mejora significativamente el desarrollo psicomotor de los niños, apoyándose con el sustento teórico del autor Wallon (1979) el cual indica que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento, y relaciona el movimiento con lo psíquico, destacando que el movimiento es un modo de expresión que permite la construcción del conocimiento de su cuerpo y es base para el desarrollo psíquico del niño. Asimismo, en lo metodológico se basó en la aplicación del método científico que permitió la validez y confiabilidad de la investigación, utilizando la técnica de observación y el instrumento la escala de estimación que permitió comprobar y demostrar la hipótesis planteada. Y desde lo práctico se realizó la estrategia de juegos lúdicos a través de sesiones de aprendizaje que ayudó identificar el nivel de desarrollo psicomotor de los niños, demostrando así la importancia de realizar una serie de juegos y actividades que se pueden incluir en la vida cotidiana del niño. Por esa razón se respalda con el sustento de Minedu (2016) determina que, en el nivel inicial, el juego libre es una actividad lúdica

muy significativa para nuestros niños. Se considera una estrategia pedagógica que se desarrolla durante la labor académica, brindando a los más pequeños la oportunidad de desarrollarse de manera integral.

II Marco teórico

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Guazha (2021) en el país de Ecuador, realizó un estudio titulado: “Estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor”, para obtener el grado de Magister en Psicopedagogía, presenta como objetivo general elaborar estrategias lúdicas que fortalezcan el desarrollo psicomotor de los niños. Además de ello, emplea una metodología que corresponde al tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, el diseño de la investigación es de carácter no experimental. Para la recolección minuciosa de información, el autor empleo el instrumento test de madurez neuropsicológica infantil CUMANIN. La muestra de esta investigación se conformó por 40 niños y niñas. Entre sus principales resultados, El 60% del total presenta un rendimiento bajo, mientras que un 25% representan un rendimiento alto y el 15% se encuentra en un rendimiento medio. Finalmente, se llegó a la conclusión de que los niños (as) evidencian una preocupante situación en su desarrollo psicomotriz, dado que los docentes no cuentan con una guía que les permita aplicar técnicas para el fortalecimiento de los patrones básicos de movimiento que son fundamentales para conocer el nivel de madurez neuromotriz de los niños.

González et al. (2022) en el país de Ecuador, en su estudio titulado “El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños”. Para optar el título de licenciada en la especialidad profesional de Educación Inicial. Cuyo propósito fue demostrar la importancia y los cambios significativos que aporta el juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo, se trabajó con una población muestral de 30 niños. Se utilizó como técnica la observación y el instrumento utilizado fue una ficha de observación, y se obtuvo como resultado que un 40% se ubica en el parámetro Nunca, un 33%, A veces, 5 y en menor medida un 27% se ubicó en Siempre. Por tanto, se concluye que El juego simbólico puede considerarse como una herramienta o estrategia que brinda muchos beneficios en el desarrollo físico y mental del niño.

Tenemaza (2022) en el país de Ecuador, realizó una investigación titulada “Juegos ancestrales en el desarrollo de la psicomotricidad infantil en los niños de educación”. Para optar el título de licenciada en la especialidad profesional de Educación Inicial. Cuyo propósito fue Identificar la relación existente entre la aplicación

de los juegos ancestrales y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, con un nivel descriptivo, se trabajó con una población muestral de 25 niños. Se utilizó como técnica e instrumento el test TEPSI, y se obtuvo como resultado que alcanzó un 33% el nivel de inicio, 56% en proceso y un 11% el nivel de logro. Por tanto, se concluye que es imperativo que los docentes incluyan dentro de su quehacer educativo los juegos, pues se ha demostrado de manera fehaciente que los juegos ancestrales tienden en el aprendizaje, desarrollo integral y la consolidación del área psicomotora.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Champi (2021) en la ciudad de Tumbes, realizó una investigación titulada: “Juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 127 del distrito de Congalla – Lircay”; para optar el título de segunda especialidad profesional de Educación Inicial, presenta como objetivo general determinar la relación significativa que existe entre juegos tradicionales en la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 127 del distrito de Congalla - Lircay. Además de ello, emplea una metodología que corresponde al enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y transversal; el nivel fue el correlacional. Para la recolección minuciosa de información, el autor empleo el instrumento, lista de cotejo para medir las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad. La muestra de esta investigación se conformó por 17 niños y niñas. Entre sus principales resultados Donde se visualiza que el 11.8% representan nunca, el 35.3 % A veces, el 35.3 % Siempre y el 17.6 % casi siempre practican juegos tradicionales. Finalmente, se llegó a la conclusión de mayor aplicación de juegos tradicionales mayor desarrollo de la psicomotricidad. Se recomienda Desarrollar investigaciones referidas al desarrollo motor de niños de 5 años de edad, sobre el cual hay aún escaso trabajo teniendo en cuenta que factores ambientales y el contexto haciendo referencia a los juegos, tradiciones propias intervienen en el desarrollo de la psicomotricidad.

Segura (2022) en la ciudad de Lima, realizó una investigación titulada: “Nivel del desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años durante el confinamiento por la pandemia del COVID 19”; para optar el título de Licenciada en Tecnología Médica en el área de Terapia Física y Rehabilitación, presenta como objetivo general Determinar el nivel del desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años durante el confinamiento por

la pandemia del COVID 19 en el Condominio Las Palmas, en 2021. Además de ello, emplea una metodología que corresponde al tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, con un diseño no experimental. Para la recolección minuciosa de información, el autor usó el instrumento de Test de Desarrollo Psicomotor TEPSI. La muestra de esta investigación se conformó por 56 niños y niñas. Entre sus principales resultados, se evidencia el nivel del desarrollo psicomotor 54.35% se encuentra en el nivel normal. Finalmente, concluye que requiere reforzar la estimulación del desarrollo psicomotor desde los primeros meses de vida, para reforzar las diferentes áreas sobre todo coordinación y motricidad.

Chamorro y Hilares (2021) en la ciudad de Arequipa, realizó una investigación titulada: “Juegos andinos como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de cuatro años de la i.e. inicial 642- Pillcopata - Kosñipata - Cusco-2019”. Para optar el título de segunda especialidad con mención en educación inicial, presenta como objetivo general demostrar la eficacia de los juegos andinos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 642 distrito de Kosñipata, Cusco-2019. Además de ello, emplea una metodología que corresponde al enfoque cuantitativo, nivel aplicativo y de diseño pre experimental. Para la recolección minuciosa de información, el autor empleo el instrumento Test de TEPSI. La muestra de esta investigación se conformó por 16 niños y niñas. Entre sus principales resultados, 92% obtuvo un buen resultado y un 8% un nivel bajo. Finalmente, se llegó a la conclusión de que la aplicación de los juegos andinos es eficaz, por cuanto se ha logrado que alcancen una diferencia positiva.

2.2.3 Antecedentes Locales o Regionales

Tarazona (2020) en la ciudad de San Luis, realizó una investigación titulada: “Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 1143 “Semillitas del saber”, C.F.F., San Luis, 2020”; para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, presenta como objetivo general, evaluar el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 1143 Semillitas del Saber, de San Luis, 2020; mediante la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia. Además de ello, emplea una metodología que corresponde al tipo cuantitativa, de diseño pre experimental. Para la recolección minuciosa de datos, el autor empleo el instrumento de Escala de estimación. La muestra de esta investigación se conformó por 21 niños y niñas. Entre

sus principales resultados, el 85,7% de los niños obtuvieron el nivel de logro previsto después de la aplicación de estrategias. Finalmente, se llegó a la conclusión de que la aplicación de estrategias lúdicas favorece significativamente el desarrollo de nociones espaciales.

Tarazona (2021) en el centro poblado de Sapcha, realizó una investigación titulada: “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 niño Jesús –del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021”. Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, presenta como objetivo general, determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021. Además de ello, emplea una metodología de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño no experimental. Para la recolección minuciosa de información, el autor empleo el instrumento, lista de cotejo. La muestra de esta investigación se conformó por doce niños y niñas. Entre sus principales resultados el 50% se encuentra en un nivel bajo. Finalmente, se llegó a la conclusión de que los niños y niñas muestran dificultad cuando ejecutan los juegos lo que perjudica su normal desarrollo

Montes (2023) en la ciudad de Chimbote, realizó una investigación titulada: “Los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa miguel y zbigniew N° 86066 Pariacoto-Ancash, 2021”. Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, presenta como objetivo general determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto Ancash, 2021. Además de ello, emplea una metodología que corresponde al tipo cuantitativo. Para la recolección minuciosa de datos, el autor empleo la lista de cotejo. La muestra de esta investigación se conformó por 14 niños y niñas. Entre sus principales resultados, 79% de los niños se encuentra en un nivel inicio antes de aplicar los juegos lúdicos, luego de la aplicación de las sesiones se observó que el 100 % se ubica en un nivel 8 de logro destacado. Finalmente, concluye que los juegos lúdicos ayudaron a desarrollar las habilidades psicomotrices de los niños que formaron parte del estudio.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Desarrollo psicomotor

De acuerdo a lo planteado por Cabezuelo y Frontera (2016) mencionan que el desarrollo psicomotor es una cualidad fundamental de una persona, mediante el cual va superándose dentro y fuera de su entorno, ya que logra adquirir aptitudes y habilidades psíquicas y físicas, lo cual es muy importante durante la infancia, porque los niños están en una constante transformación que irán mejorando a lo largo de su vida (p.56)

Haeussler y Marchant (2009), precisan que el desarrollo psicomotor es “la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.13).

Urrea (2009). Afirma que se conoce como desarrollo psicomotor a la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso el niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la aptitud. Lo intelectual está dado por la madurez de la memoria, razonamiento y el proceso global del pensamiento.

Según Rodríguez (1979) nos dice: El desarrollo psicomotor determina el logro de capacidades que se percibe en los niños de forma consistente durante los inicios de vida retribuye durante la etapa de maduración las organizaciones nerviosas (cerebro, médula, nervios y músculos) así como el aprendizaje que él va manifestando por sí mismo y durante su etapa.

El concepto de Jaimes (2006) el desarrollo psicomotor “es un proceso permanente a lo largo del cual el niño y niña logra paulatinamente las destrezas que le permitirán una plena interacción con su entorno; este proceso es secuenciado, progresivo y coordinado” (p.13).

A partir de la propuesta teórica revisada y expuesta, la definición del desarrollo psicomotor podría asumirse como un proceso permanente en la cual participan variables biopsíquicas, motrices y sociales mediante el cual la persona es considerada como un ser integral en todas las dimensiones que se han considerado y que le permiten un desempeño adecuado y autónomo en el contexto donde se encuentra. Asimismo, se podría decir que el desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, se presenta en el mismo orden o etapa de desarrollo de cada uno. Además, los factores

hereditarios, ambientales y físicos también influyen en el proceso de crecimiento psicomotor.

2.2.2 Teorías sobre el desarrollo psicomotor.

Según Vigotsky (1987) el desarrollo psicomotor se produce a través de una serie de etapas en las que el niño va adquiriendo nuevas habilidades y capacidades. Estas etapas están estrechamente relacionadas con el entorno en el que se desenvuelve el niño y con la interacción que mantiene con las personas que le rodean. Asimismo, sostiene que el aprendizaje se produce gracias a la zona de desarrollo próximo, que es aquella en la que el niño es capaz de realizar tareas con la ayuda de un adulto o de un compañero más experimentado. De esta forma, la interacción social es clave para el desarrollo de las capacidades del niño.

2.2.3 Principales teorías de Vigotsky sobre el desarrollo psicomotor

- a) **Zona de desarrollo próximo:** Como hemos mencionado, esta es la zona en la que el niño es capaz de realizar tareas con la ayuda de otra persona más experimentada. Es importante identificar esta zona para poder potenciar al máximo las capacidades del niño.
- b) **Andamiaje:** El andamiaje es la ayuda que se ofrece al niño para que pueda realizar una tarea. Es importante que este andamiaje sea progresivo, es decir, que se vaya retirando poco a poco a medida que el niño va adquiriendo más habilidades.
- c) **Juego:** Para Vigotsky, el juego es una actividad fundamental en el desarrollo psicomotor del niño. A través del juego, el niño adquiere nuevas habilidades y se relaciona con su entorno y con otras personas.
- d) **Modelado:** El modelado se refiere a la imitación de los adultos o de otros niños más experimentados. Para Vigotsky, el modelado es una forma muy efectiva de aprendizaje para el niño.

2.2.4 Importancia del desarrollo psicomotor

Lipa (2020) En los primeros años de vida, el desarrollo psicomotor juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños (as). Propicia la salud, fortalece los huesos y los músculos, además el desarrollo y dominio de destrezas motoras permite que todos los niños se muestren competentes para realizar una acción,

y los motiva a tener mayor autoestima; asimismo proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. Contribuye a la socialización, al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas (p.18)

Instituto Serca. (2023) La adquisición adecuada de habilidades psicomotoras durante la niñez es fundamental para garantizar un crecimiento adecuado y facilitar el posterior proceso de aprendizaje. A medida que los pequeños exploran el mundo que les rodea, adquieren habilidades motoras que les permiten interactuar, desplazarse y manipular objetos de manera cada vez más precisa. Estas habilidades motoras no solo les brindan independencia y autonomía, sino que también juegan un papel crucial en su desarrollo cognitivo, emocional y social.

De hecho, la estimulación psicomotora en los primeros años, promueve el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional de los niños al poner en juego habilidades, destrezas, procesos de aprendizaje, juegos de relación y conocimiento del cuerpo para cumplir o alcanzar una meta. Es muy importante porque:

1) **Propicia la salud** al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos; también fortalece los huesos y los músculos. Los niños deben realizar al menos 60 minutos de actividad física todos los días de la semana. Esta actividad debe incluir ejercicio para mejorar la salud ósea, la fuerza muscular y la flexibilidad No hay ningún deporte mejor que otro. Iniciarse en deportes de distintas modalidades da mayor posibilidad de desarrollo motor y expresividad creativa; se sugiere que los niños en edad preescolar (de 3 a 5 años) deben mantenerse esencialmente activos durante todo el día para ayudarlos a crecer y desarrollarse. (Montesinos, 2014)

2) **Fomenta la salud mental** ya que el desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al autoconcepto y autoestima (Paccori, 2018). Betancur et al (2014) “La salud mental y más en los niños es algo muy integral, es una mirada biopsicosocial, donde la salud mental va dirigida directamente al niño desde su ser, desde su contexto donde vive y desde la parte obviamente social y académica”.

3) **Favorece la independencia** de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades. Montessori (1949) “Cuanto más se le permita al niño explorar su ambiente

con confianza, más podrá dominar actividades favorables para su desarrollo y adquirir nuevas habilidades que le ayudarán a ampliar su independencia.” (p. 83)

4) **Contribuye a la socialización** al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas. Según Marrish (1998) “La socialización es aquel proceso psicosocial en que el individuo se desarrolla históricamente como persona y como miembro de una sociedad, fuera de esto es un proceso de desarrollo de la identidad personal y social”.

2.2.5 Áreas de evaluación del desarrollo psicomotor

Colmenares et. al citado por Andía (2015) sostiene que la evaluación del desarrollo psicomotor nos permite conceptualizar el comportamiento observado durante el desarrollo según una clasificación amplia, que va desde movimientos reflejos mecánicos y automáticos hasta movimientos coordinados complejos. El desarrollo psicomotor, o la adquisición gradual de habilidades por parte de los niños, es una manifestación externa de la maduración del sistema nervioso central.

La evaluación del desarrollo psicomotor permite conceptualizar la conducta observada durante el desarrollo según una clasificación amplia, que va desde movimientos reflejos mecánicos y automáticos hasta movimientos coordinados complejos. Los métodos desarrollados para evaluar este proceso involucran diferentes opciones metodológicas, conceptos teóricos y diferentes aspectos de enfoque. Por un lado, existen instrumentos tradicionales destinados a lograr objetivos de desarrollo global y, por otro, existen procedimientos utilizados para evaluar áreas específicas de desarrollo. (Márquez, 1992).

La valoración del desarrollo psicomotor considera cuatro áreas de desarrollo:

- a) **Motora.** Cidoncha y Diaz (2012) El desarrollo motor puede dividirse en dos categorías generales. La primera incluye la locomoción y el desarrollo postural que concierne al control del tronco del cuerpo y la coordinación de brazos y pies, para moverse. La segunda categoría es la presión, habilidad para usar las manos como instrumentos para cosas tales como comer, construir y explorar. La adquisición de estas capacidades motoras proporciona a los bebés infinitamente más opciones para actuar sobre su mundo.
- b) **Lenguaje.** Rodríguez (2018) A medida que los niños y las niñas crecen, su conocimiento y experiencia del mundo se expanden y sienten más curiosidad por el

significado de las palabras. Este conocimiento será cada vez más preciso y específico. En esta etapa comienza el aprendizaje de la lectura y la escritura, y están preparados para reconocer símbolos gráficos de sonidos, aunque todavía son conocimientos preliminares. Otro fenómeno importante es la internalización del habla: niños y niñas piensan en su propia lengua, y es habitual que mantengan conversaciones separadas durante el juego. Esto ayuda a que el lenguaje se vuelva más sofisticado en cuanto a su usabilidad y expresividad, es decir, comienzan a comprender el propósito del lenguaje y saben que tiene múltiples usos.

- c) **Social.** Gummer (2015) Cuando los niños ingresan al cuarto año, comienzan a interactuar de manera decidida con otros niños. La comunicación se desarrolla y habilidades como la cooperación y la toma de turnos se convierten en una parte cada vez más importante de su juego con los demás. Ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales es una de las cosas más valiosas que los padres pueden hacer para preparar a sus hijos para la escuela. Cuando los niños vienen a la escuela y pueden compartir y, a su vez, interactuar con otros niños, no sólo se adaptan mejor, sino que también pueden aprender de sus compañeros.
- d) **Coordinación.** Es la capacidad para ejercer control simultáneo de componentes corporales, puesto que implica ejercitar paralelamente distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja. Pacheco (2015) afirmó que “la coordinación es la capacidad para dominar los pequeños músculos con la finalidad de realizar movimientos específicos, estos movimientos requieren mayor precisión, en el cual ponen en juego el rol de la visualización del objeto y la motivación para realizar la tarea encomendada (p. 32).

2.2.6 Factores que influyen en el desarrollo psicomotor.

Factores Biológicos. Casio (2018) Se trata de factores con una alta carga genética y reflejan una maduración neuronal. En este contexto, creemos que el sistema nervioso es un aspecto importante a considerar en el desarrollo psicomotor, que actualmente es materia de neurociencia. (p.46) Segura (2022) menciona que el factor biológico está formado por lo genético, neuroendocrino y metabólico. Estos componentes tienen una influencia permanente en la determinación del tamaño y la maduración del individuo y están sujetos a la acción de condiciones ambientales y se caracterizan por su mayor influencia sobre el proceso de crecimiento del niño(a).(p.13)

Factores ambientales o psicosociales. Cano et al (2015) Son el medio a través del cual las personas se conectan con el mundo de la existencia y los objetos. Estos factores se dividen, en primer lugar, en estímulos que provocan desviaciones y estímulos que provocan cambios en el desarrollo. El desarrollo específico del niño está determinado por factores culturales que crean mayores incentivos en ciertos aspectos, en segundo lugar, existen sentimientos y contextos que se atribuyen al desarrollo emocional, social y equilibrado en el trabajo; tercero, normas de crianza que crean hábitos, interacción con cada miembro de la familia, grado de independencia y autonomía; cuarto, los factores socioeconómicos y culturales que determinan los patrones de comportamiento específicos del niño, el estado de los valores sociales y religiosos. , materializando así las posibilidades de educación, motivación y valores.

2.2.7 Niveles de desarrollo psicomotor

a) Desarrollo psicomotor normal

Martínez (2018) El desarrollo psicomotor normal es un proceso continuo que va de la concepción a la madurez, con una secuencia similar en todos los niños, pero con un ritmo variable. Mediante este proceso el niño adquiere habilidades en distintas áreas: lenguaje, motora, manipulativa y social, que le permiten una progresiva independencia y adaptación al medio. El desarrollo psicomotor normal depende de la maduración correcta del sistema nervioso central (SNC), de los órganos de los sentidos y de un entorno psicoafectivo adecuado y estable.

b) Riesgo de desarrollo psicomotor

INEAVA (2012) Los niños en riesgo de sufrir EP tardía se definen como niños que, debido a antecedentes prenatales, perinatales o posnatales, tienen más probabilidades de experimentar problemas de desarrollo cognitivo, motor o sensorial en los primeros años de vida. y/o comportamiento y puede ser temporal o permanente. Estos factores pueden causar o influir en el retraso de la DP, pero no significan que exista o vaya a existir. Por esta razón, se recomienda realizar pruebas periódicas del desarrollo neurológico a estos niños si aparecen señales de advertencia.

c) Retraso de desarrollo psicomotor

García y García (2018) El retraso en el desarrollo psicomotor se refiere a la incapacidad de adquirir habilidades apropiadas para la edad cronológica del niño promedio, teniendo en cuenta el rango normal de cambios que deben recordarse en las

características de todos los niños. Es una desviación significativa del "proceso de desarrollo" causada por eventos de salud o condiciones ambientales que obstaculizan la evolución biológica, psicológica y social. Algunos retrasos en el desarrollo pueden compensarse o revertirse espontáneamente y la intervención a menudo determina la naturaleza temporal de la enfermedad. Los niños con retraso en el desarrollo psicomotor son aquellos cuyos coeficientes de desarrollo están más de dos desviaciones estándar por debajo del promedio.

2.2.8 Desarrollo psicomotor en niños de 5 años.

MINEDU (2011) enfatiza que los niños de esta edad son mejores con los gestos finos y pueden cortar, picar o pegar en línea recta sin salirse de ella. Sin embargo, el rendimiento de los gráficos sigue siendo pobre y el rendimiento del lápiz sigue siendo torpe. En cinco o seis años será exacto. Bailó y bailó sin esfuerzo. Puede superar una barra de equilibrio con un ancho de 4 cm, una altura de 60 cm o una pendiente de 30 cm. Puede pararse sobre una pierna y permanecer de puntillas durante unos segundos. El lenguaje de un niño ya está muy desarrollado y su estructura y forma ya están completas. Sus respuestas fueron más concisas y específicas a la pregunta. Además, sólo pide conocerse a sí mismo, sus preguntas son razonables y más significativas y tiene una verdadera sed de conocimiento. Es pragmático y está definido con fines utilitarios. Aventuras demasiado poco realistas lo molestaban y confundían. Puede aislar una palabra y preguntar su significado.

Lora (1991), refiere que los primeros años de la vida del niño es una etapa de gran importancia, ya que en ella va construyendo una gran cantidad de experiencias que le servirán de apoyo para generar pensamientos y sentimientos. El niño; tal como refería Piaget, vive su proceso intelectual de lo concreto a lo abstracto empezando por las experiencias corporales y también descubre y hace notar que la estructuración del yo es predominantemente corporal. Por lo general, los niños progresan de una etapa del desarrollo a la siguiente en una secuencia natural y predecible. Pero cada niño crece y adquiere habilidades a su propio ritmo. Algunos niños pueden estar adelantados en un área, como el lenguaje, pero atrasados en otra, como el desarrollo sensorial y motor.

Desarrollo cognitivo: Wallon (1959) La construcción del conocimiento en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales, que constituyen su medio natural y social. La interacción del niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno le permiten descubrir

cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos; el lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo, serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos. El aprendizaje es un proceso continuo donde cada nueva adquisición tiene su base en esquemas anteriores, y a la vez, sirve de sustento a conocimientos futuros. Son capacidades de concentración, pensamiento, razonamiento, memorización y habilidades creativas. Para cuando tienen 5 años de edad, la mayoría de los niños:

- 1) Saben su dirección y número de teléfono.
- 2) Reconocen la mayoría de las letras del alfabeto.
- 3) Pueden contar 10 o más objetos.
- 4) Saben los nombres de al menos 4 colores.
- 5) Comprenden los conceptos básicos del tiempo.
- 6) Saben para qué se usan los objetos de la casa, como dinero, comida o aparatos electrodomésticos.

Desarrollo social: Wallon (1959) coincide con Vygotsky al afirmar que el niño es un ser social desde que nace y que en la interacción con los demás va a residir la clave de su desarrollo. Para Wallon, la individuación se produce gracias al papel que desempeña la emoción en el niño. En las interrelaciones con las personas, se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de los hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Para cuando tienen 5 años de edad, la mayoría de los niños:

- 1) Quieren agradar a sus amigos y ser aceptados por ellos, aunque a veces pueden ser malos con los demás.
- 2) Obedecen las reglas la mayor parte del tiempo.
- 3) Manifiestan independencia.
- 4) Tienen mayor capacidad de distinguir entre la fantasía y la realidad, pero disfrutan de los juegos de simulación y de disfrazarse.
- 5) Tienen maneras características de jugar de acuerdo al género. La mayoría de los niños varones de 5 años juegan de manera brusca o físicamente activa. Las niñas de la misma edad tienden más a participar de juegos sociales.

Desarrollo motor: Wallon (1959) menciona que, a través del movimiento de su cuerpo, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permite tener un mayor dominio y

control sobre sí mismo y descubre las posibilidades de desplazamiento con lo cual paulatinamente, va integrando el esquema corporal, también estructura la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo. En la realización de actividades diarias del hogar y jardín de niños, el niño va estableciendo relaciones de tiempo, de acuerdo con la duración y sucesión de los eventos y sucesos de su vida cotidiana. Para cuando tienen 5 años de edad, la mayoría de los niños:

- 1) Hacen volteretas y posiblemente sepan andar a los saltos.
- 2) Se balancean y trepan.
- 3) Saltan en un pie.
- 4) Copiar triángulos y otras figuras geométricas.
- 5) Dibujar una persona con cabeza, cuerpo, brazos y piernas.
- 6) Vestirse y desvestirse solos, aunque todavía pueden necesitar ayuda para atarse los cordones de los zapatos.
- 7) Escribir algunas letras minúsculas y mayúsculas del alfabeto.
- 8) Comer con tenedor, cuchara y, posiblemente, un cuchillo plano.

2.2.9 Dimensiones de la variable desarrollo psicomotor

a) **Motriz:** Haeussler y Marchant (2009) Hacen referencia que todo su entorno de un niño se encuentra en constante movimiento y aprendizaje; para lograr un buen desarrollo de coordinación y realizar diversas prácticas es preciso que el sistema nervioso, los músculos y el cerebro del cuerpo tienen que trabajar juntos. El cerebro del niño madura mucho en las áreas que se encargan del movimiento. Es un proceso llamado mielinización de las neuronas motoras, lo que permite mucho mayor control del cuerpo, más coordinación, movimientos más “finos” y con ello, muchos deseos de tu hijo de hacer de todo: saltar, escalar, patinar, bailar, deslizarse, nadar pueden aplicar a sus movimientos nociones tales como lento y rápido, cerca o lejos, atrás o adelante. En general, en todos sus movimientos muestra más velocidad, coordinación, ritmo y orientación. Muestran más habilidad para saltar, correr, girar. (p.13)

b) **Cognitivo:** Quintuña (2019) menciona que el desarrollo cognitivo es una habilidad que el niño alcanza a medida que va creciendo, son capacidades que funcionan en el aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas. A medida que pasa el tiempo, el niño va asociando la información que recibe por los diferentes canales sensoriales, así lograr resolver dudas e inquietudes propias de su edad, ya que va evolucionando sus facultades

mentales. Las capacidades cognitivas son aquellas habilidades por las que el cerebro del niño le permite aprender, prestar atención, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender. Es decir, puede llevar a cabo cualquier acción o tarea en su día a día, desde lo más sencillo a lo más complejo. (p. 25)

c) **Interacción Social:** El niño desde muy temprana edad es capaz de captar las intenciones de los demás y de esta manera es como aprende a actuar en un marco de interacciones y relaciones sociales. Ortiz (2020) menciona que, la comunicación en los niños se transforma en uno de los primordiales puntos de desenvolvimiento emocional, ya que gracias a esta capacidad el niño tiene la posibilidad de conocer las diversas características de otros individuos. El niño necesita relacionarse no solo con iguales de su misma edad, sino también con adultos que ayudan al desarrollo de su lenguaje.

2.2.10 Variable: Juegos lúdicos

López (2018), indica que el juego lúdico favorece el acto creativo, se trata de un “impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial”. (p.120)

Jiménez (2003) sostiene que los juegos son actividades amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, el alumnado las realiza con agrado; no percibe el esfuerzo y sí la distracción. En muchos casos, el juego es un medio para poner a prueba los conocimientos de un individuo, favoreciendo de forma natural la adquisición de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran relevancia para el desarrollo tanto personal como social.

Por lo tanto, se podría decir que los juegos lúdicos como estrategia en la vida del niño son formas que los ayudan a expresar y aprender en todas disciplinas y áreas del saber, es por ello que se debe considerar la necesidad del niño por jugar y la importancia que posee como un factor determinante en su formación cognitiva, afectiva y psicomotriz.

2.2.11 Teorías del juego

Vigotsky (1966) el juego nace para crear contacto con los demás, cuenta con propósitos precisos y es muy importante para que el niño se vaya desarrollando. Indica también, que cada niño va aprendiendo a jugar desde una temprana edad, pero lo hacen

de manera muy natural sin ningún objetivo, ya cuando llegan a edad preescolar realizan estos actos con la finalidad de tener un buen aprendizaje (P.133)

Este planteamiento indica que el ser humano es capaz de adaptarse a reglas dentro del juego, por ello se considera conveniente trabajar el respeto hacia las normas dese una actividad tan placentera como lo es el juego

Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

2.2.12 El juego como estrategia metodológica

El Ministerio de Educación (2009), precisa que, en la etapa preescolar, comprendido de los tres a los cinco años, toda actividad realizada por el niño, toma como base el juego, en tal sentido jugar constituye la actividad principal de los niños comprendidos en esta etapa escolar. Es así que los docentes deben apropiarse de las estrategias que garanticen la realización del juego de manera que permitan promover actividades significativas en la construcción del aprendizaje de los niños.

En este sentido Dunyó (2004), añade que los docentes deben estar convencidos de la gran importancia que poseen los juegos lúdicos en la vida del niño, como una forma para expresar y aprender en todas disciplina y área del saber, es por ello que se debe considerar la necesidad del niño por jugar y la importancia que posee como un factor determinante en su formación cognitiva, afectiva y psicomotriz. Por lo tanto, el docente constituye el ser clave para la estimulación, observación y dirección de los juegos, educativos, en los cuales se determinan los objetivos predeterminados y así se puede

ejecutar actividades que divierten y educan a la vez, en caso adverso los niños asumirán el juego como una tarea impuesta que deben cumplir como obligación.

2.2.13 Aportación del juego al desarrollo integral del niño:

El desarrollo integral del niño está directamente relacionado con el juego, por lo que no puede considerarse una actividad inútil o menos importante. Como se mencionó anteriormente, los niños necesitan desarrollar y fortalecer su personalidad a través del juego.

Chateau (1895) hace mención que el juego es esencial en el desarrollo del niño por lo que esté a su vez está ligado al desarrollo del conocimiento, afectividad, motricidad y socialización de los niños. Con esto se pretende explicar que el niño se desarrolla mediante el juego. Por lo tanto, el juego contribuye en gran medida al desarrollo psicomotor, potenciando en lo cognitivo, afectivo y es un medio primordial en la socialización de los niños, donde el juego se convierte en un vehículo para aprender nuevas habilidades a través de su propia experiencia. Asimismo, desarrolla el cuerpo y los sentidos musculares, control muscular, equilibrio, todo ello sirve para su desenvolvimiento de la actividad lúdica.

UNICEF (2018) El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción.

2.2.14 ¿Porque el niño juega?

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad

lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño. El niño actúa en forma positiva el aspecto social al compartir; en el afectivo ya que se conoce más a sí mismo y a los demás y en el cognoscitivo pues desarrolla su intelecto y destrezas. Hay distintos tipos de juegos para las diferentes edades. Por ejemplo, el juego funcional que es más que todo de manipulación y exploración hasta los seis meses de edad; de uno a dos años el juego de autoafirmación donde el niño conquista una mayor habilidad motora que le va a dar confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa. Krauss (1990) dice que el niño no entra en la vida completamente listo. Tiene un periodo de desarrollo y de crecimiento, esto comprende un tiempo de aprendizaje, un periodo de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos. El juego tiene por objeto desarrollar instintos útiles en la vida, el desarrollo de los órganos y los instintos se debe a la selección natural.

El niño a través del juego explora, aprende, descubre el mundo que le rodea por lo tanto se le debe brindar un adecuado espacio para su libre movimiento y exploración, una atmosfera alegre y el material debe estar adecuado y al alcance de ellos

2.2.15 Importancia de juegos lúdicos

Monteza (2021) El juego en el desarrollo infantil es muy importante, ya que, gracias a ello, el niño logra desenvolver y engrandecer su imaginación, creatividad, se vuelve más observador, y consigue ejercitar la atención, concentración y memoria. Además de ser muy divertido para todo aquel que lo practique, esto ayuda a que grandes y pequeños puedan relacionarse e interactuar con los demás de manera significativa. (P.19)

Chamorro y Hilares (2021) El juego es indispensable para todos niños y niñas porque mediante el juego ellos se comunican unos a otros, necesario para el crecimiento físico intelectual y social del niño. Es recomendable iniciar siempre con juegos sencillos, para luego realizar juegos complejos que ayuden a los niños a desenvolverse cada vez que lo intente. (p.13)

Moreno (2002) La importancia del juego en la educación infantil es fuente de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso control del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad. Siendo clave para el desarrollo Integral del niño, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, siempre y cuando se respete el principio de la motivación”. El juego en la educación infantil se entiende como

la actividad más interesante y entretenida. De esta manera se liberan tensiones, se desarrollan habilidades y el juego se vuelve creativo y espontáneo. Los juegos se realizan por diversión, lo que explica que los juegos sean una estrategia de aprendizaje muy útil.

Los juegos lúdicos motivan a los niños a integrarse en toda la actividad como: el dibujo, el canto, las danzas, las dramatizaciones y los concursos, así los niños se vuelven los protagonistas de su aprendizaje. El docente debe profundizar en las actividades lúdicas acercándose más al educando, brindándole confianza personal, para obtener unos resultados positivos y motivantes. En ese sentido recurrir al juego facilita el logro de los aprendizajes en el contexto socioemocional, además este aprendizaje facilita el logro de cambios frecuentes en cuanto a las experiencias cotidianas.

2.2.16 Clasificación de los juegos lúdicos en función de sus objetivos:

A. Juegos cooperativos:

El Juego cooperativo es una propuesta que pretende lograr la reducción de los comportamientos agresivos durante el juego al promover actitudes que permiten cooperar, comunicar y mostrar solidaridad. Permite que todos participen en la busca de objetivos comunes, sacrificando el interés personal, afrontan retos y desafíos, no a otros. (Pérez, 2008, p. 2). Al referirnos al juego cooperativo, debemos destacar que en ella no existen ganadores ni perdedores; porque todos ganan y no exige la derrota de otros para beneficiar a unos. En esta actividad lúdica, todos los participantes cooperan para lograr un objetivo común, en beneficio del grupo, por ello todos participan para garantizar el triunfo y no la competencia. (Velázquez, 2001, p. 56).

B. Los juegos motores:

Estos tipos de juegos, aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Así pues, como expresa (Blanco, 1983). “tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.”

C. El juego manipulativo:

En los Juegos manipulativos, según indica (Blanco, 2012), intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger,

encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance.

D. Los juegos de imitación:

En los juegos de imitación, para (Blanco, 2012), los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de – palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

E. Los juegos verbales:

En ese sentido, favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

F. Juegos de memoria:

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

2.2.17 Relación entre variable juegos lúdicos y variable desarrollo psicomotor

Garaigordobil (1990) se refiere al juego como actividad que divierte a niño y fortifican sus músculos, al desenvolverse en este tipo de actividades pierde miedo y gana confianza en sí mismo, ya sea para movilizar su cuerpo y socializar con sus compañeros. Se puede observar también que a medida que el niño va creciendo adquiere nuevas habilidades, ya que muestra una evolución en la forma que realiza sus acciones de juego. (p. 03)

San Vicente (2021) De acuerdo con estudios recientes, las actividades lúdicas, o sea, jugar al aire libre, retozar y hasta darse uno que otro sentón, permiten al niño desarrollar empatía y control sobre sus emociones. Así, el niño aprende a coordinar sus movimientos, a imaginar y a medir los riesgos, lo que le ayuda a que en la adultez se sufra menos estrés y ansiedad, además de poseer mayores habilidades sociales. En suma, el juego ayuda a que el cerebro se desarrolle mejor. El juego busca la diversión y el placer y su magia es que en ese regocijo los niños desarrollan habilidades sociales que

los ayudarán a ser adultos plenos, libres de depresión y ansiedad, además de permitirles desarrollar su mente y cuerpo. (p. 46)

Jugar permite desarrollar el control postural, el esquema corporal, la lateralidad y direccionalidad. Representa un momento lúdico en donde se desarrollan procesos psicomotrices y neurológicos fundamentales para los niños. Más que una oportunidad para divertirse, el juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de una manera muy importante, ya que incide en su desarrollo y sano crecimiento. Jugar mejora en nuestros más pequeños su capacidad para planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones.

2.3 Hipótesis

Hipótesis alterna (Hi): Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de san Luis, Áncash-2024

Hipótesis nula (Ho): Los juegos lúdicos como estrategia no influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de san Luis, Áncash-2024.

III Metodología

3.1 Tipo, nivel y diseño de la investigación

El estudio utilizó la metodología de tipo cuantitativa. Segura (2022) menciona que es cuantitativa porque los datos recolectados son medidos y analizados estadísticamente, ya que todos los datos recolectados en esta investigación tendrán como resultado números.

El nivel que se empleó fue explicativo; según Briceño (2017) indica que es explicativo porque es un estudio que va más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, desde el punto de vista analítico, y explica el comportamiento de una variable dependiente en función de la variable independiente; además requiere de control, la finalidad del control es descartar las asociaciones aleatorias, causales o espurias.

En la investigación se asumió el diseño preexperimental, el cual se conoce como diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo. Izquierdo (2020) indica que es preexperimental, porque controla algunas condiciones, por ello no pueden sacarse conclusiones seguras de investigación, además de ello deben derivarse estudios más profundos y establece relación entre variables.

A un grupo se le aplicó una prueba previa al desarrollo psicomotor, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo. Este diseño se diagrama así:

G : 01 ----- X ----- 02

G: Es el grupo de estudio.

O1: Representa el pre prueba del desarrollo psicomotor

X: Aplicación de juegos lúdicos

O2: Representa el post prueba relacionado al desarrollo psicomotor.

3.2 Población

La población estuvo constituida por los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N°1544, ubicado en el distrito de San Luis, provincia Carlos Fermín Fitzcarrald, región Áncash, y cuenta con dos aulas de 5 años sección A denominado Aula Amistad y la sección B denominado Aula Alegría, haciendo un total de 35 estudiantes, según se muestra en el cuadro tabla 1. De acuerdo a Briceño (2017), la población es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, eventos, situaciones, etc.) en los que se desea investigar algunas propiedades. La población es el conjunto de individuos que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo. (p. 34)

Tabla 1

Población de educación inicial

Edades	Aula	Cantidad
5 años A	Amistad	18
5 años B	Alegría	17

Fuente: Nómina de matrícula 2024

3.3 Muestra

La muestra estuvo constituida por los niños (as) de la I.E.I N°1544, ubicado en el distrito de San Luis, provincia Carlos Fermín Fitzcarrald, región Áncash, de la edad de 5 años llamado el aula Amistad, que cuenta con 18 niños (as), pertenecientes a la sección A. “Se considera como muestra el número de elementos del centro de educación inicial a quienes se le aplicarán las técnicas de investigación para poder recopilar información relevante en el trabajo investigativo”. Carrasco (2006)

Tabla 2

Muestra de estudio

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad	Aula	N° de niños/as
I.E.I. N° 1544	C.F.F.	5 años	Amistad	Niños 7 Niñas 11
Total				18

Fuente: Nómina de matrícula 2024

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia, el cual permite seleccionar aquellos únicos casos accesibles que acepten ser incluidos a la investigación. Según el autor Gonzales (2020) en lugar de utilizar métodos aleatorios, los investigadores elegirán a los participantes basándose en criterios específicos, como conveniencia, accesibilidad o experiencia relevante.

Criterio de inclusión:

Se considera criterio de inclusión, como:

Estudiantes de 5 años cumplidos.

Estudiantes matriculados en la nómina de matrícula

Padres que autorizan mediante el consentimiento informado

Criterios de exclusión, como:

Padres de familia que no firmaron el consentimiento informado.

Estudiantes que tienen más de tres faltas durante la recolección de datos.

3.4 Operacionalización de las variables

Juegos lúdicos:

El juego lúdico favorece el acto creativo, se trata de un “impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial”. López (2018 p.120)

Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor es una cualidad fundamental de una persona, mediante el cual va superándose dentro y fuera de su entorno, ya que logra adquirir aptitudes y habilidades psíquicas y físicas, lo cual es muy importante durante la infancia, porque los niños están en una constante transformación que irán mejorando a lo largo de su vida Cabezuelo y Frontera (2016 p.56)

Título: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en los niños de la Institución Educativa Inicial N°1544, Áncash-2024

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Juegos Lúdicos	Son todas aquellas actividades que se relacionan con el juego, la recreación, el ocio, el entretenimiento y la diversión. Son juegos que se desarrollan con el propósito de disfrutar y divertirse, pero también pueden tener un componente educativo.	Juegos cooperativos	Desarrollo de habilidades sociales y emocionales	Ordinal	Bajo Medio Alto
		Juegos motores	Adquiere coordinación y destreza		
			Desarrolla el equilibrio		
		Juego manipulativo	Logra realizar movimientos con precisión		
		Juegos de imitación	Desarrolla la imaginación y la creatividad		
		Juegos verbales	Mejora las habilidades comunicativas		
		Juegos de memoria	Desarrolla capacidades cognitivas Mejora la concentración		
			Habilidades de motricidad fina		

Desarrollo Psicomotor	Es un proceso de cambios continuos que está relacionado con la maduración de la niña o el niño, asimismo va adquiriendo habilidades motoras, manipulativas, comunicativas y sociales, que le permiten una progresiva independencia y adaptación al medio.	Motriz	habilidades motoras gruesas	Ordinal	Bajo
		Cognitivo	Capacidades de concentración		Medio
			Desarrollo del lenguaje		Alto
		Interacción social	Comunicación		
			habilidades de interacción social		

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: En la investigación la técnica que se empleó fue la observación, de esta manera se registraron los hechos a través del instrumento, según Hernández et al. (2020), “Esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo” (p.174).

Instrumento: El instrumento que se usó fue la escala de estimación, la cual sirvió recopilar información del desarrollo psicomotor del niño Izquierdo (2020), dicha herramienta estuvo constituido por tres dimensiones cognitivo, motriz e interacción social, cada una de ellas tuvo 6 preguntas siendo un total de 18, de los cuales tuvieron como alternativas de respuesta Alto, medio y bajo, representado con valores de (1 el de menor proporción denominado bajo, seguido por el 2 en medio y finalmente el puntaje de 3 para la categoría alto).

Validez: El instrumento de escala de estimación fue validado a través de un juicio de expertos. Jimeno (2018) El juicio de expertos es cuando llamas a un experto para obtener una opinión calificada ya que es una persona con mucha experiencia en un determinado campo, y será él quien valide el instrumento de recolección de datos (p.54).

Tabla 3

Validez de instrumento de expertos

Nombres y Apellidos	Grado	Aplicabilidad
Priscila Hildaaura Guerra Collazos	Licenciada en educación inicial	Aplicable
Nora Pilar Huamán Moreno	Licenciada en educación inicial	Aplicable
Flavia Maritza Collazos Roca	Licenciada en educación inicial	Aplicable

Fuente: Validación de expertos

Confiabilidad: Para la confiabilidad se aplicó una prueba piloto y la prueba estadística. Según Izquierdo (2020), la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado (p.58).

La confiabilidad del instrumento se realizó a través del programa estadístico Alfa de Cronbach, el cual arrojó un valor de 0.74 siendo un instrumento apto para ser aplicable.

Tabla 4*El baremo utilizado según la información de los datos.*

Categoría	Descripción	Escala
Bajo	Cuando el niño muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado.	(1-18)
Medio	Cuando el niño está próximo o cercano al nivel esperado respecto a la competencia.	(19-36)
Alto	Cuando el niño evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.	(37-54)

Fuente: puntaje de evaluación de los datos

3.6 Método de análisis de datos

El recojo de la información se inició solicitando autorización a la directora de la institución educativa inicial N°1544 para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado se procedió con el permiso de los padres de familia para que los niños formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos:

El primero (pre prueba) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento lista de cotejo para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 15 sesiones de aprendizaje en las que se llevó a cabo la observación de los niños mientras la docente realizaba las sesiones de aprendizaje en la cual observe el desarrollo psicomotor de cada uno.

El segundo momento del recojo de información, ocurrió después de haber desarrollado la intervención con sesiones de aprendizaje, también se aplicó el instrumento para evaluar el aprendizaje de los niños sobre la creatividad.

Para el análisis de los datos recogidos en este estudio realizado se utilizó diferentes programas que permitan procesar y analizar los datos recolectados, como por ejemplo el Microsoft Excel y el SPSS Statistics versión 29.0. Se describen a continuación algunas técnicas a usar:

- Estadística descriptiva: Esta estadística permitió realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con

ella se logró presentar una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de las tablas y figuras.

- Estadística inferencial: se aplicó una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, concluyendo con la aceptación de la hipótesis nula, por ello se aplicó una prueba de estadística Wilcoxon.

3.7 Aspectos Éticos

El estudio que se realizó se basó en los siguientes principios y valores éticos que se encuentran establecidos en el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación (2024).

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Para proteger a los estudiantes que participaron en la investigación se solicitó a la dirección de la institución educativa el permiso para recoger la información, así mismo se cuidó que en los instrumentos de recolección de datos se coloque el código del estudiante, reemplazando así sus datos personales; además en la base de datos se colocó el código que se le asignó a cada estudiante para proteger su identidad, y los resultados que se presentaron fueron de manera agrupada.

Cuidado del medio ambiente: En este principio no se utilizó el medio ambiente, por cuanto la investigación se orientó a tener como sujeto de intervención durante este proyecto a niños y niñas.

Beneficencia, no maleficencia: Se aseguró el bienestar de los estudiantes de 5 años del nivel inicial que participaron en la investigación siendo muestra de estudio en esta investigación. Se cuidó en todo momento disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia: Se emitió juicios razonables, asegurando que cada uno de los integrantes que participarán tengan acceso a la información y un trato equitativo.

Libre participación por propia voluntad: Se le solicitó amablemente el consentimiento de los estudiantes, docentes y padres de familia, así mismo se le indicó que en caso tuviesen alguna duda respecto al estudio que se estaba realizando, esta sería resuelta al instante, pues están en todo su derecho.

Integridad y honestidad: Se aplicó los valores con una conducta moral apropiada, manteniendo con firmeza y mostrando responsabilidad, respeto y solidaridad en todo momento de la ejecución.

IV Resultados

4.1 Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1544, distrito de San Luis”, Áncash-2024, a través de un pre test.

Tabla 5

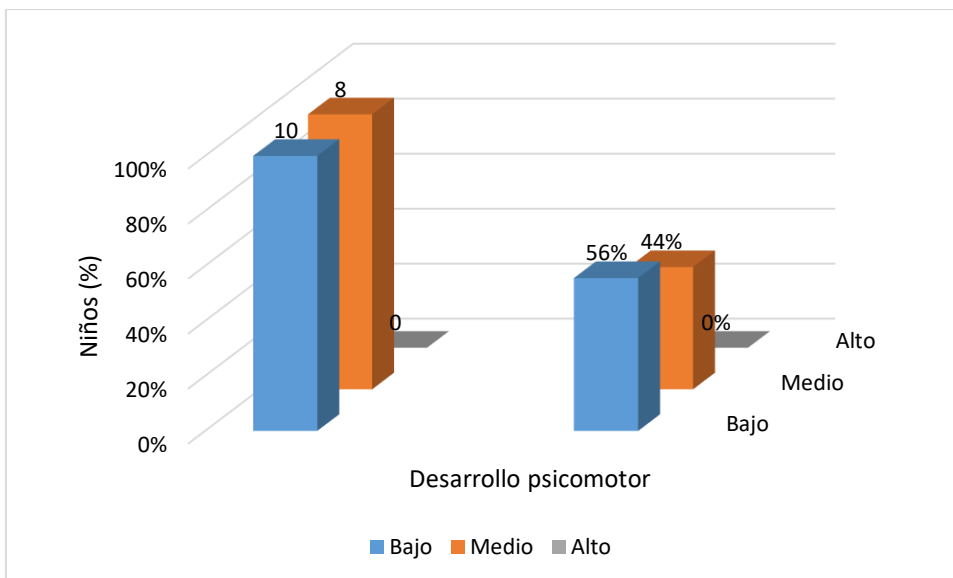
Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años según pre test

Niveles	Fi	%
Bajo	10	56 %
Medio	8	44 %
Alto	0	0 %
Total	18	100 %

Nota: Escala de estimación de desarrollo psicomotor aplicada a los niños de 5 años de la I.E.I. N°1544-San Luis.

Figura 1

Nivel de desarrollo psicomotor en el pre test



Fuente: Tabla 5

Interpretación

En la tabla 5, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños de 5 años de la I.E.I. N°1544, distrito de San Luis. Se obtuvo como resultado que el 56% de los niños y niñas se encuentran en el nivel bajo. Se puede concluir que la gran mayoría de los niños muestran dificultad para desarrollar habilidades psicomotoras como

hacer recortes con tijeras, escribir su nombre, mantener el equilibrio y llevar una buena interrelación con sus compañeros.

4.2 Aplicar los juegos lúdicos como estrategia mediante sesiones de aprendizaje para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1544, distrito de San Luis, Áncash-2024.

Tabla 6

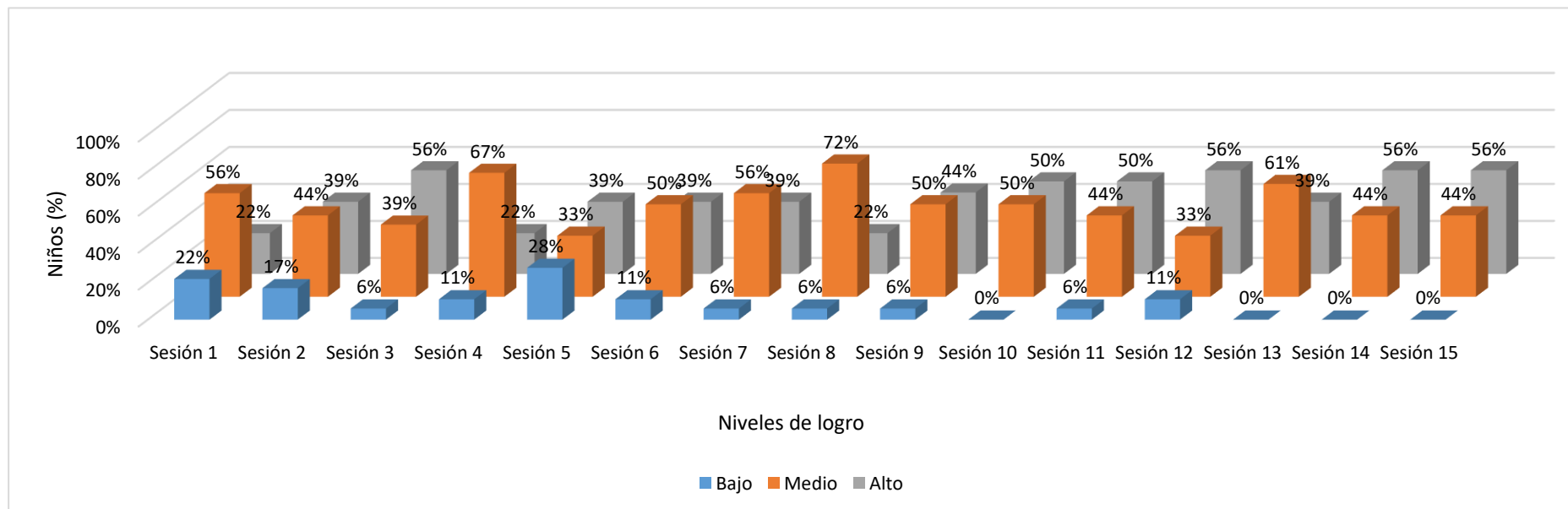
Aplicación de sesiones de juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor

Niveles	D. COGNITIVO						D. MOTRIZ						D.INTERACCIÓN SOCIAL																	
	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10	Sesión 11	Sesión 12	Sesión 13	Sesión 14	Sesión 15															
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%								
Bajo	4	22%	3	17%	1	6%	2	11%	5	28%	2	11%	1	6%	1	6%	1	6%	0	0%	1	6%	2	11%	0	0%	0	0%	0	0%
Medio	10	56%	8	44%	7	39%	12	67%	6	33%	9	50%	10	56%	13	72%	9	50%	9	50%	8	44%	6	33%	11	61%	8	44%	8	44%
Alto	4	22%	7	39%	10	56%	4	22%	7	39%	7	39%	7	39%	4	22%	8	44%	9	50%	9	50%	10	56%	7	39%	10	56%	10	56%
Total	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

Nota: Sesiones de juegos lúdicos como estrategia aplicada a los niños de 5 años de la I.E.I N°1455.

Figura 2

Aplicación de sesiones de juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor



Fuente: Tabla 6

Interpretación

En la tabla 6 y figura 2, al aplicar las sesiones de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños (as), en la dimensión cognitiva se obtuvo como resultado que un 28% se encontraba en el nivel bajo, un 33% en el nivel medio y un 39% en el nivel alto; con respecto a la dimensión motriz resulta que un 0% se encontró en el nivel bajo y un 50% en el nivel de medio y alto; y en la dimensión interacción social los resultados fueron que un 0% estaban en el nivel bajo, un 44% en el nivel medio y un 56% en el nivel de alto. Se concluye que la aplicación de sesiones de juegos lúdicos es favorable en los niños de 5 años, ya que los niños obedecen indicaciones al momento de jugar, amplían la expresión corporal, estimulan la concentración y agilidad mental.

4.3 Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544, distrito de San Luis, Áncash-2024, a través de un post test.

Tabla 7

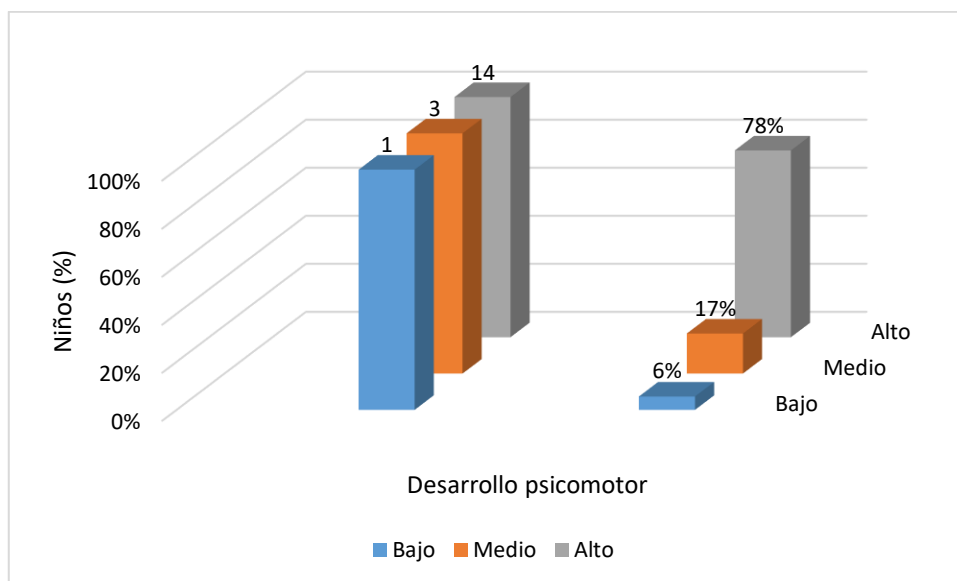
Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años según post test

Niveles	Fi	%
Bajo	1	6 %
Medio	3	17 %
Alto	14	78 %
Total	18	100 %

Nota: Escala de estimación de desarrollo psicomotor aplicada a los niños de 5 años de la I.E.I. N°1544.

Figura 3

Gráfico de barras del nivel de desarrollo psicomotor en el post test



Fuente: Tabla 7

Interpretación

En la tabla 7 y figura 3, en la variable desarrollo psicomotor luego de aplicar el post test se obtuvo como resultado que un 17% de los niños y niñas se encuentran en el nivel Medio, así mismo un 78% de niños y niñas se encuentran en el nivel Alto. Se concluye que los niños alcanzaron mejorar sus habilidades motrices básicas como correr, saltar, atrapar, además de regular su conducta y lograr la capacidad de razonar.

4.4 Comprobar el nivel alcanzado al comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544, distrito de San Luis”, Áncash-2024.

Tabla 8

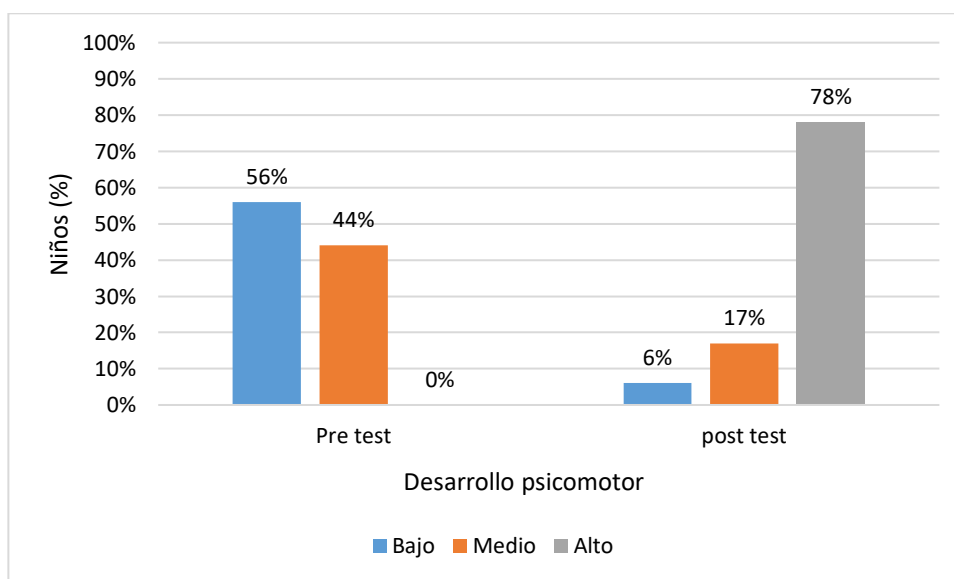
Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años al comparar los resultados del pre y post test

	PRE TEST		POST TEST	
	Fi	%	Fi	%
Bajo	10	56 %	1	6 %
Medio	8	44 %	3	17 %
Alto	0	0 %	14	78 %
Total	18	100 %	18	100 %

Nota: Escala de estimación aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°1544.

Figura 4

Nivel de desarrollo psicomotor en el pre test y el post test



Fuente: Tabla 8

Interpretación

En la tabla 8 y figura 4, al comprobar el nivel alcanzado con respecto al desarrollo psicomotor al aplicar el pre test y post test se obtuvo como resultado que al aplicar el pre test un 56% de los estudiantes estuvieron en el nivel bajo, y al aplicar el post test los resultados variaron, siendo así que un 17% se encontraron en el nivel medio y un 78% en el nivel alto. Se muestra que hay una diferencia significativa ya que la gran mayoría de niños se encontraban en el nivel bajo en el pre test y elevaron su porcentaje en el nivel medio y alto luego de las sesiones.

4.5 Explicar en qué medida los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1544, distrito de San Luis, Áncash-2024.

Tabla 9

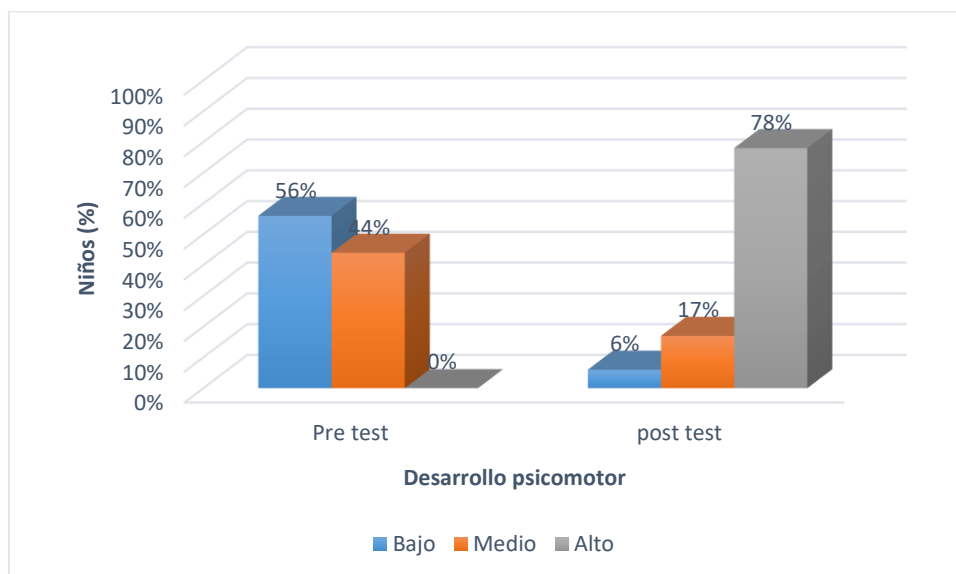
Nivel del desarrollo psicomotor a través de juegos lúdicos como estrategia

	PRE TEST		POST TEST	
	Fi	%	Fi	%
Bajo	10	56 %	1	6 %
Medio	8	44 %	3	17 %
Alto	0	0 %	14	78 %
Total	18	100 %	18	100 %

Nota: Escala de estimación aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°1544

Figura 5

Nivel del desarrollo psicomotor a través de juegos lúdicos como estrategia



Fuente: Tabla 9

Interpretación

En la tabla 9 y figura 5, respecto al nivel de desarrollo psicomotor a través de los juegos lúdicos como estrategia, los resultados que se obtuvieron fueron que un 78% de los niños y niñas de 5 años se encuentran en el nivel alto, ya que lograron desarrollar sus habilidades mediante las sesiones de juegos lúdicos, y un 17% de niños y niñas están en el nivel medio, demostrando de esta forma que las sesiones planteadas facilitan a que el niño(a)

con la constante practica pueda ir mejorando su movimiento corporal, a su vez promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación.

4.6 Análisis inferencial

4.6.1 Prueba de normalidad

Para poder determinar si los datos cumplen o no una distribución normal, en primer lugar, se calcula la diferencia entre las medias del pre y post test. Una vez calculado ello, se procede a ejecutar la prueba de normalidad.

H_i : Los datos de la muestra provienen de una distribución normal.

H_o : Los datos de la muestra no provienen de una distribución normal.

Nivel de significancia: 0,05

Estadístico de Prueba: Sig. < 0,05, rechazar H_o

Sig. > 0,05, aceptar H_o

Tabla 10
Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	.179	18	.133	.928	18	.178
POSTEST	.396	18	<.001	.717	18	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Datos procesados del SPSS

De acuerdo con la cantidad de datos evaluados, se procedió a considerar la información del estadígrafo de Shapiro-Wilk. Donde nos muestra que la significancia del pre y post test posee un valor < 0.05 (no paramétrico). por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa, los datos de la muestra no provienen de una distribución normal, por lo tanto, para probar las hipótesis planteadas se usará el estadígrafo Wilcoxon.

4.7 Prueba de Hipótesis

1) Hipótesis General

En la presente investigación se formuló la hipótesis general con la finalidad de comprobar si los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo psicomotor en niños de cinco años en la institución educativa inicial N°1544, distrito de san Luis, Áncash-2024. De este modo, se llevó a cabo la prueba de normalidad, lo cual para el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, de tal modo, de acuerdo a la muestra de estudio y las características conllevó a realizar la prueba de wilcoxon, y así se realice la comparación de medias utilizando el SPSS Vs 25.

a) Planteamiento de la hipótesis

Ha: Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°1544, distrito de san Luis, Áncash-2024

Ho: Los juegos lúdicos como estrategia no influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°1544, distrito de san Luis, Áncash-2024

b) Nivel de Significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de wilcoxon

d) Desarrollo de la prueba estadística

Tabla 11

Prueba de Rango de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	17 ^b	9.00	153.00
	Empates	1 ^c		
	Total	18		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Tabla 12

<i>Estadísticos de prueba^a</i>	
	POSTEST - PRETEST
Z	-3.628^b
Sig. asin. (bilateral) <.001	

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) Interpretación de la prueba de hipótesis

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°1544, distrito de san Luis, Áncash-2024

V DISCUSIÓN

En relación al primer objetivo específico, **identificar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1544, distrito de San Luis, Áncash-2024**, a través de un pre test. Los resultados arrojan que el 56% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo, por tanto, se puede concluir que la mayoría de los niños presentan dificultades en las dimensiones cognitiva, motriz e interacción social.

A partir de los resultados encontrados, se logró demostrar que el 56% de los niños presentan dificultades para elaborar tareas de coordinación, concentración y no muestran buena interacción con sus compañeros. Estos resultados guardan relación con Guazha (2021) quien realizó una investigación titulada “Estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor,” y obtuvo en su mayor resultado un nivel bajo, debido que, al realizar la prueba del pre test, la gran mayoría de sus participantes evidencian problemas en su desarrollo.

Para Doussoulin (2003) el desarrollo psicomotor es una fase un cambio continuo, donde el niño inicia a desafiar niveles cada vez más complicados en cuanto a movimiento, pensamiento, logra interactuar mejor con los demás, con los objetos y el medio ambiente. Además, afirma que una vez logrado nuevas habilidades ésta mejora cada vez más. (p.70). De acuerdo a esta cita es preciso mencionar que los niños van mejorando progresivamente, ya que cada niño posee su propia secuencia de desarrollo que está en directa relación con su maduración, por lo cual puede variar en características y calidad entre un niño u otro.

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que, el desarrollo psicomotor puede mostrar variaciones según el progreso que cada niño vaya experimentando, en diferentes lugares, puesto que no todos tienen la misma capacidad de desarrollar diversas habilidades dentro y fuera de su entorno, estas variaciones individuales se refieren a factores como la configuración biológica de cada niño y el ambiente en el que se desarrollen.

Con respecto al segundo objetivo específico, **aplicar los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 5 años en la institución educativa inicial N°1544, distrito de San Luis, Áncash-2024**. Al realizar las sesiones arrojó como resultado que en un 28% estuvo en el nivel bajo, luego de las sesiones un 50% llegaron alcanzar el nivel medio; y un 56% el nivel alto; demostrando así que los estudiantes logran aprender a través de sesiones de juegos lúdicos y realizan sus actividades de manera adecuada.

Los resultados del estudio arrojaron que la mayoría de niños fueron mejorando a medida que las sesiones iban avanzando, y han podido desarrollar habilidades, por lo cual se asemeja con los resultados del autor Izquierdo (2020) quien en la ciudad de Huánuco realizó

una investigación titulada: Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la institución educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Donde el resultado fue que un 64% de niños se ubican en el nivel logro alcanzado después de ejecutar las sesiones de juegos lúdicos, debido a que estas actividades permiten que los niños adquieran habilidades que fortalecen el trabajo en equipo, fomenten la creatividad y la innovación.

Ausbel (1978) menciona que el aprendizaje va en aumento a medida que los participantes de los juegos lúdicos proponen ideas y/o expresan lo que realmente les gustaría realizar, ya que cada niño siempre tiene un juego preferido; es necesario saber escuchar para luego adaptar cada actividad a una estrategia de aprendizaje para los alumnos. Así mismo poder enseñarles nuevas actividades de juegos y puedan descubrir por sí mismos lo que van aprendiendo. (p.62). Este autor expresa la importancia de incluir diferentes actividades que ayuden a los niños a ir evolucionando en cada etapa.

De esta manera se puede evidenciar que la ejecución de sesiones de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor contribuye satisfactoriamente, ya que el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos y de esta manera ayuda a los niños a aprender mucho mejor y a despertar sus capacidades para ir mejorando día a día y lograr un buen perfeccionamiento de sus habilidades.

En relación al tercer objetivo específico, **identificar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1544, distrito de San Luis”, Áncash-2024**, a través de un post test. Se obtuvo como resultado que en la variable desarrollo psicomotor luego de aplicar el post test arrojó como resultado que un 17% de los estudiantes se encuentran en el nivel en medio, y un 78% en el nivel alto. Podemos concluir que el mayor porcentaje de niños fueron capaces de realizar las tareas que se les asigna, ya sea motriz, cognitiva o interacción social.

A partir de los resultados encontrados se muestra que la mayor parte de los niños van superando sus dificultades, a través del control de sus movimientos y los impulsos emocionales que muestran al interactuar con los demás. Estos resultados guardan relación con Segura (2022) quien realizó una investigación titulada: Nivel del desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años durante el confinamiento por la pandemia del COVID 19. el cual arrojó como resultado que un 54.35% se encuentra en el nivel normal de desarrollo psicomotor, asimismo señala que el desarrollo va a depender de la maduración y del aprendizaje; es en ese momento cuando entra en juego el factor entrenamiento, la práctica

para que el niño aprenda a usar los músculos de una forma coordinada y consiga el dominio de la habilidad.

Cabezuelo y Frontera (2016) definen el desarrollo psicomotor como una cualidad primordial en los niños, mediante el cual va destacando dentro y fuera de su ambiente, ya que logra obtener talentos y destrezas psíquicas y físicas, es muy importante durante la infancia, porque los niños están en una constante transformación que irán mejorando a lo largo de su vida (p.56) Para los autores, el niño es una constante transformación que mejorará a lo largo de su vida, sobre todo madurarán sus órganos y aparatos que forman el cuerpo.

Podemos concluir, que luego del post test los juegos lúdicos tienen mucha importancia para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, ya que muestran señales de que aprenden a través del juego, por ello se puede afirmar que los juegos lúdicos favorecen su desarrollo, además el juego fomenta la creatividad y la imaginación, ambos elementos clave que le permiten al niño afrontar las cosas, disfrutar e innovar.

En relación al cuarto objetivo específico **comprobar el nivel alcanzado al comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1544, distrito de San Luis, Áncash-2024**. Se obtuvo como resultado en el pre test que el 100% se encontraban en el nivel inicio y al realizar el post test luego de las sesiones de juegos lúdicos los estudiantes mostraron buenos resultados ya que un 72% llegó al nivel proceso y un 28% al nivel logro.

Los resultados del estudio arrojaron que un buen porcentaje de niños incrementaron sus habilidades psicomotoras, de esta manera podemos afirmar que el juego es un factor muy importante en el desarrollo psicomotor del niño, pues les ayuda a descubrir y crear su propio aprendizaje dentro y fuera del aula. Estos resultados se asemejan a los de Izquierdo (2020) quien realizó una investigación titulada: Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la institución educativa N° 348 de alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018; donde en los resultados luego del desarrollo de las actividades experimentales, se observa que un 64% se encontró en el nivel logro alcanzado, mostrando una mejor coordinación (logrando que los brazos, piernas y el cuerpo trabajen juntos).

Haeussler y Marchant (2009) mencionan que el desarrollo psicomotor es la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación con tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria. (p.13). Se considera que el

desarrollo psicomotor es fundamental para que los niños puedan moverse, interactuar con su entorno y adquirir habilidades motoras y cognitivas que les haga crecer y convertirse en adultos sanos y fuertes que todos queremos que sean.

En conclusión, se logra observar la diferencia que existe entre el pre y post test de los estudiantes que fueron evaluados, pues muestran una gran mejoría al realizar las actividades de juegos lúdicos, lograron alcanzar un buen nivel en su desarrollo; asimismo estos juegos constituyen una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales.

Explicar en qué medida los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1544, distrito de San Luis, Áncash-2024, con los hallazgos encontrados podemos decir que aceptamos la hipótesis general ya que indica un nivel de significancia de $p= 0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. A partir de los resultados encontrados se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de los juegos lúdicos como material didáctico en las sesiones de aprendizaje.

Con los hallazgos encontrados podemos decir que aceptamos la hipótesis general ya que un buen porcentaje de niños lograron obtener habilidades que los ayudaron en su desarrollo psicomotor. Los resultados tienen similitud con Montes (2023) quien realizó una investigación titulada: los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa miguel y zbigniew N° 86066 Pariacoto-Ancash, 2021, donde se observó que los resultados fueron que el 100 % se ubica en un nivel de logro destacado luego de la aplicación de las sesiones; ya que los niños muestran mayor habilidad con herramientas sencillas y útiles de escritura.

Según Vigotsky (1966) el juego nace para crear contacto con los demás, cuenta con propósitos precisos y es muy importante para que el niño se vaya desarrollando. Indica también, que cada niño va aprendiendo a jugar desde una temprana edad, pero lo hacen de manera muy natural sin ningún objetivo, ya cuando llegan a edad preescolar realizan estos actos con la finalidad de tener un buen aprendizaje. (P.32). También consideraba que el juego tiene una función social, dentro de este contexto, el verdadero juego es el simbólico o de representación, porque en él, el niño no solo representa roles y funciones de carácter social, sino que también mediante él asimilan la cultura social que el contexto transmite.

Con los resultados obtenidos podemos afirmar que tiene mucha significancia que los docentes apliquen estrategias de juegos lúdicos que ayudan a mejorar el desarrollo psicomotor en cada niño, pues los estudiantes mostraron mejoría en muchas actividades los

cuales consistían en realizar movimientos corporales, hacer trabajos de cortes, embolillados, pintura, y aprendieron a regular su conducta.

En cuanto a las limitaciones de la investigación, una de ellas fue al momento de aplicar las sesiones ya que el tiempo fue insuficiente para la recolección de datos, a causa del tiempo que brindaba la institución educativa para desarrollar las sesiones y evaluar a los niños (as). El tamaño de la muestra fue otra de las limitaciones ya que es muy difícil de realizar las generalizaciones significativas a partir de los datos. Además de ello, otra limitación fue que el estudio sea preexperimental, ya que el inconveniente de estos diseños es que no se puede saber con certeza después de llevar a cabo la investigación, que los efectos producidos en la variable dependiente se deben exclusivamente a la variable independiente.

VI Conclusiones

Se identificó mediante el pre test que el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años fue un nivel bajo. Lo más relevante fue conocer que los niños mostraron dificultad para clasificar objetos por su tamaño o forma; asimismo no lograban seguir instrucciones, o recordar lo que se les decía. Por lo tanto, es necesario implementar estrategias que puedan promover el desarrollo psicomotor en los niños.

Se logró la aplicación de juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años. Donde se evidenció que los niños aprendieron a forjar vínculos con los demás, a compartir, y resolver conflictos, además de adquirir habilidades motrices. De manera que las estrategias aplicadas durante las sesiones de juegos lúdicos tienen un papel importante en esta etapa del desarrollo infantil, ya que estimulan el desarrollo psicomotor del niño.

Se identificó a través de un post test el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años donde mostraron un porcentaje alto al realizar la evaluación. Lo más relevante fueron las actividades que se realizaron en los juegos lúdicos, así como desplazamientos, saltos, giros, dibujos, creatividad, entre otros; se evidenció que el uso de los juegos lúdicos tiene una relación directa con el desarrollo psicomotor de los niños.

Se comprobó el nivel alcanzado al comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años. Lo más relevante fue que se observaron diferencias significativas respecto al desarrollo psicomotor antes y después de la intervención de juegos lúdicos, de esta manera se puede concluir que las actividades realizadas sí influyen de manera positiva, siendo muy relevante en el progreso de las habilidades básicas de aprendizaje de cada niño.

Se explicó en qué medida los juegos lúdicos como estrategia mejoraron el desarrollo psicomotor en niños de 5 años. Se logró demostrar que el juego es un importante vehículo que tienen los niños/as para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias; por ello podemos decir, sin temor a equivocarnos, que es un instrumento primordial para la educación. Por ende, se concluye que los juegos lúdicos son un mecanismo agradable y espontáneo que ayuda al niño a aprender habilidades sociales, motoras y a desarrollar el pensamiento cognitivo.

VII Recomendaciones

1. A la institución educativa, realizar talleres con los padres de familia sobre los juegos lúdicos y enseñarles de qué manera pueden trabajar en casa con sus niños. Además, distribuir los espacios para trabajar los juegos lúdicos donde los niños puedan desarrollar de manera significativa su aprendizaje.
2. A los docentes, llevar una capacitación para utilizar de manera adecuada los juegos, promoviendo el desarrollo de la motricidad en los alumnos. Asimismo, deben aplicar los juegos lúdicos dentro de las diferentes áreas, con la finalidad de desarrollar de manera creativa su aprendizaje de forma innovador y creativo.

VIII REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andia, L. (2015). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la institución educativa inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno*. [Tesis de licenciada, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación. Chimbote, Perú].
- Blanco, A. (1983). Evaluación de las Habilidades Sociales. En R. Fernández Ballesteros y JA Carrobbles (Eds.), *Evaluación conductual: metodología y aplicaciones*. (pp. 567-606). Madrid:
- PirámideBriceño, G. (2017). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa n° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017*. [Tesis de licenciada, Universidad Católica los Angeles de Chimbote, Pucallpa, Perú]
- Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2016). *El desarrollo psicomotor* (1st ed.). Narcea Ediciones.(pp.26-29). NARCEA.
<https://formacionib.org/noticias/IMG/pdf/catalogo2019-educacion.pdf>
- Chateau, J. (1895). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires.
<https://es.scribd.com/document/470719941/El-juego-segun-Jean-Chateau>
- Escudero, C. (2018). *Efectos de actividades motrices y juegos lúdicos en la interacción socio–afectivo en niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono en centro CREAD Galvarino*. [Tesis de Magister, Universidad Mayor, Chile.]
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid, Seco Olea.
https://jabega.uma.es/permalink/34CUBA_UMA/1o1oa5r/alma991004342429704986
- Guazha, C. (2021). *Estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor*. [Tesis de Magister, Universidad Central de Ecuador, Machala-Ecuador]
- González et al. (2022). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños*. *Ciencias de la Educación*, No 2 (2022), Volumen - 7
<https://www.polodelconocimiento.com/>
- González, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Arequipa, Perú.
<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Hilares, L. C. (2021). *Juegos andinos como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. inicial 642 Pillcopata, Cusco*. [Tesis para bachiller, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]

- INEAVA (2012). *El niño con riesgo en el desarrollo psicomotor*.
<http://www.ineava.es/blog/infantil/sedestacion-funcional-y-sedestacion-no-funcional>
- Instituto Serca. (2023). La importancia del Desarrollo Psicomotor en la Infancia. *Portal Psicología y Mente*.
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/importancia-de-desarrollo-psicomotor-en-infancia>
- Izquierdo, S. (2020). *Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la institución educativa n° 348 de alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018*. Huánuco.[Tesis de Licenciada, Universidad Católica los Angeles de Chimbote]
- Jaimes, J. (2006). *Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años*. [Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.]
- Jimeno, M. (2018). *Los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo psicomotor en los niños/as de 4 años de la I.E.I. N° 1544 divino niño Jesús de Praga, San Luis – 2018*. [Tesis de Licenciada, Universidad Católica los Angeles de Chimbote]
- Lipa, M. (2020). *Desarrollo psicomotor de los niños de cinco años de la institución educativa inicial los ángeles del distrito de Ananea, provincia de san Antonio de Putina región puno- Perú 2019*. [Tesis de Licenciada, Universidad Católica los Angeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/>
- Lora, J. (1991): *La educación corporal*. Barcelona: Paidotribo.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77321592017>
- Haeussler, I., & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años*. [Tesis de Licenciada, Universidad Católica de Chile].
- Minedu. (2016). Currículo nacional de la educación básica. Obtenido de
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Marrish, I. (1998). *Introducción a la socialización en la educación*. Madrid: Editorial mc. Graw-Hill.
- Montes, Y. (2023). *Los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa miguel y zbigniew n° 86066 Pariacoto-Ancash, 2021*. [Tesis de Licenciada, Universidad Católica los Angeles de Chimbote].
- Monteza, D. (2021). *Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial*. [Tesis para segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].

- Moore, R. (1996). *Evaluación del Desarrollo Psicomotor*. Apuntes de Pediatría Pontificia. 28957. <https://www.marcialpons.es/libros/el-nacimiento-de-la-inteligencia-en-el-nino/9788484328957/>
- Pacheco (2015). *La psicomotricidad en educación inicial*. Quito, Ecuador
- Piaget, J. (1969). *Los orígenes de la inteligencia de los niños*. Editorial Crítica (pp. 576). C. Ares y Mares
<https://piagetflix.com/wp-content/uploads/2020/02/2-El-Nacimiento-de-La-Inteligencia-en-El-Nino-Jean-Pieget.pdf>
- Quintuña, L. (2019). *La estimulación temprana en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial*. [Tesis de Licenciada, Universidad Técnica de Ambato]
- Ramírez G., Olivo J. & Cetre R. (2021) Polo del conocimiento [Edición núm. 58, No 08]
Proceso de desarrollo psicomotor infantil desde el enfoque de la actividad física. Vol. 6, 14 (8)
- Rodríguez, S. (1979). *EEDP : Escala de evaluación del desarrollo psicomotor de 0-24 meses* (3a. ed.). Galdoc.
- San Vicente (2021). La importancia del juego en el desarrollo psicomotor.[Universidad Nacional Autónoma de México]
- Segura, K. (2022). *Nivel del desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años*. Lima, Perú. [Tesis de Licenciada, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]
- Tarazona, E. (2020). *Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 1143 “Semillitas del saber”, C.F.F., San Luis, 2020*. [Tesis de Licenciada, Universidad Católica los Angeles de Chimbote].
- Tarazona, V. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 niño Jesús –del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021*. [Tesis de Licenciada, Universidad Católica los Angeles de Chimbote].
- Tenemaza, M. (2022). *Juegos ancestrales en el desarrollo de la psicomotricidad infantil en los niños de educación*. [Tesis de Licenciada, Universidad Católica de Cuenca].
<https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/511c8431-a2cb-4294-8029-13f997fd8a6e/content>
- UNICEF. (2018) Acción humanitaria para la infancia. Madrid, España
<https://www.unicef.org/media/48816/file/Humanitarian-action-for-children-2019-sp.pdf>

ULADECH. (2021). Reglamento de integridad científica en la investigación. *Principios y lineamientos*, (pp. 05) Chimbote, Perú.

Urrea, M. (2009). *El desarrollo psicomotor de los niños*. Mérida. Venezuela
<http://www.slideshare.net/escuso/desarrollo-psicomotor-en-los-niños>

Vigotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño de los procesos psicológicos superiores*. (pp. 662-664).

<https://www.ie42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/LIBR-NIV326122022175849.pdf>

IX Anexos

Anexo 01: Carta de recojo de datos



Chimbote, 19 de agosto del 2024

CARTA N° 0000001185- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

NORA PILAR HUAMAN MORENO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°1544 DIVINO NIÑO JESUS DE PRAGA

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°1544 DISTRITO SAN LUIS, ÁNCASH - 2024, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, a cargo de IRMA JUDITH AYALA FERNANDEZ, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 47542422, durante el período de 20-08-2024 al 25-09-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



Recibi 20-08-24
HORA : 12:00 PM.

Anexo 02: Documento de autorización



**"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS
BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"**



CONSTANCIA

**LA QUE SUSCRIBE, LIC. HUAMAN MORENO NORA PILAR DIRECTORA
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1544 "DIVINO NIÑO JESÚS
DE PRAGA":**

HACE CONSTAR:

Que, la estudiante **IRMA JUDITH AYALA FERNANDEZ** con código de matrícula 1207142017 de la carrera profesional de educación inicial en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - ULADECH, realizó la aplicación de su instrumento de su proyecto de tesis titulado "Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de la institución educativa inicial N°1544, distrito San Luis, Ancash 2024" en el aula de 5 años sección A durante el periodo de 20 de agosto al 25 de setiembre del 2024.

Se expide la presente Constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime por conveniente.

San Luis, 30 de setiembre del 2024.



Anexo 03: Matriz de consistencia

Título: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash 2024

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash 2024?</p>	<p>Objetivo general Explicar en qué medida los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash 2024.</p>	<p>Ha: Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de san Luis, Áncash 2024</p> <p>Ho: Los juegos lúdicos como estrategia no influyen significativamente en el desarrollo</p>	<p>Variable Independiente Juegos Lúdicos</p> <p>Dimensiones Juegos cooperativos Los juegos motores El juego manipulativo</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: Preexperimental</p> <p>G: O1 X O2</p>
	<p>Objetivos específicos Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash 2024, a través de un pre test.</p> <p>Aplicar los juegos lúdicos como estrategia mediante sesiones de</p>			

	<p>aprendizaje para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash 2024.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash 2024, a través de un post test.</p> <p>Comprobar el nivel alcanzado al comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544 distrito de San Luis, Áncash 2024.</p>	<p>psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1544, distrito de san Luis, Áncash 2024</p>	<p>Motriz</p> <p>Cognitivo</p> <p>Interacción social</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Escala de estimación</p>
--	---	--	--	--

Anexo 04: Instrumento de recolección de datos



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESCALA DE ESTIMACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR**

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.:
- 1.2. LUGAR:
- 1.3. CÓDIGO DEL ESTUDIANTE:
- 1.4. EDAD: 5 Años
- 1.5. AULA Y SECCIÓN:
- 1.6. FECHA:

II. OBJETIVO GENERAL: Explicar en qué medida los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en niños de la Institución Educativa Inicial N° 1544, distrito de San Luis, Ancash-2024.

III. VALORACIÓN: Bajo (1), Medio (2) y Alto (3)

IV. INSTRUCCIONES: Marcar con una (X) en las proposiciones según corresponda. Cuidando de marcar una sola vez.

V. ESTRUCTURA

N°	Ítems	Valoración		
		Bajo	Medio	Alto
	Dimensión Cognitiva			
1	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)			
2	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones cognitiva			
3	Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños			
4	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)			
5	Escribe sobre la línea de su cuaderno			
6	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo			
	Dimensión Motriz			
7	Salta con los dos pies en el mismo lugar			
8	Lanza la pelota a una dirección determinada			
9	Se para en un pie sin apoyo durante 10 segundos			
10	Camina hacia atrás topando punta y talón			
11	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo			
12	Camina en puntas de pies, seis o más pasos			
	Dimensión interacción Social			
13	Le gusta jugar con otros niños y comparte			
14	Entiende las reglas sencillas y toma turnos			
15	puede diferenciar sus pertenencias y respetar las ajenas			
16	Manifiestan independencia			
17	Puede distinguir la fantasía de la realidad			
18	Le gusta cantar, bailar y actuar			

Anexo 05: Ficha técnica de los instrumentos

Nombre	Escala de estimación del desarrollo psicomotor													
Objetivo del instrumento	Conocer el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1544, distrito San Luis, Áncash, 2024.													
Autor	Ayala Fernandez Irma Judith													
Administración	Individual – Colectiva													
Materiales	Lápiz, borrador y hoja impresa cuando es física													
Duración	20 a 25 minutos													
Número de ítems	18													
Sujetos de aplicación	Niños de 5 años de la sección A de la institución educativa inicial N°1544, distrito San Luis, Áncash, 2024.													
Validez y confiabilidad	<p>Validez La validez se realizó tomando en cuenta el juicio de tres expertos,</p> <p>Confiabilidad Con respecto a la confiabilidad se aplicó el instrumento en una muestra piloto de 10 estudiantes donde al usar la prueba de Alfa de Cronbach se obtuvo un coeficiente de 0.74293, siendo confiable el instrumento</p>													
Índice de valoración	Bajo (1), Medio (2) y Alto (3)													
Calificación	<p>Escala general y por dimensiones de la variable Nivel alcanzado en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1544, distrito San Luis, Áncash, 2024.</p> <table border="1" data-bbox="486 1400 1428 1630"> <thead> <tr> <th>Niveles de logro</th> <th>Por dimensiones (cognitivo, motriz e interacción social)</th> <th>Por variable</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bajo</td> <td>(1 – 6)</td> <td>(1 – 18)</td> </tr> <tr> <td>Medio</td> <td>(7 – 12)</td> <td>(19 -36)</td> </tr> <tr> <td>Alto</td> <td>(13 – 18)</td> <td>(37 -54)</td> </tr> </tbody> </table>		Niveles de logro	Por dimensiones (cognitivo, motriz e interacción social)	Por variable	Bajo	(1 – 6)	(1 – 18)	Medio	(7 – 12)	(19 -36)	Alto	(13 – 18)	(37 -54)
Niveles de logro	Por dimensiones (cognitivo, motriz e interacción social)	Por variable												
Bajo	(1 – 6)	(1 – 18)												
Medio	(7 – 12)	(19 -36)												
Alto	(13 – 18)	(37 -54)												

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: PRISCILA HILDAURA GUERRA COLLAZOS

N° DN/CE: 42583723 Edad: 40

Teléfono/ Celular: 925413505 Email: pguerracollazos@gmail.com

Título profesional:

LICENCIADA

Grado académico: Maestría _____ Doctorado _____

Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL

Institución que labora: I. E. I. N° 1544 - CANINACO

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

Los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1544, Áncash-2024

Autor: Ayala Fernandez Irma Judith

Programa académico: Escuela profesional de Educación Inicial.

Firma



Huella Digital

Ficha de Identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: NORA PILAR HUAMAN MORENO

N° DNI/CE: 72447590 Edad: 32

Teléfono/ Celular: 932312170 Email: nora huaman 21@gmail.com

Título profesional:

LICENCIADA

Grado académico: Maestría _____ Doctorado _____

Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL

Institución que labora: I.E.I.N°1544 "DIVINO NIÑO JESÚS DE PRAGA"

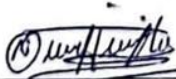
Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

Los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en los niños de la Institución Educativa Inicial N°1544, Áncash-2024

Autor: Ayala Fernandez Irma Judith

Programa académico: Escuela profesional de Educación Inicial.



Firma



Huella Digital


Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: FLAVIA MARITZA COLLAZOS ROCA
N° DNI/CE: 32.73.742.8 Edad: 51
Teléfono/ Celular: 956.120.842 Email: maris.roca.13@gmail.com

Título profesional:
LICENCIADA
Grado académico: Maestría _____ Doctorado _____
Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL
Institución que labora: I.E.I. N° 1143 "SEMILLITAS DEL SABER"

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:
Los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo psicomotor en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1544, Áncash-2024
Autor: Ayala Fernandez Irma Judith
Programa académico: Escuela profesional de Educación Inicial.


Firma


Huella Digital

Validez del instrumento

FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la institución educativa inicial N°1544, distrito San Luis, Ancash - 2024								
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	
Dimensión 1: Cognitiva								
1	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	X		X		X		
2	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones cognitivas	X		X		X		
3	Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños	X		X		X		
4	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)	X		X		X		
5	Escribe sobre la línea de su cuaderno	X		X		X		
6	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo	X		X		X		
Dimensión 2: Motriz								
7	Salta con los dos pies en el mismo lugar	X		X		X		
8	Lanza la pelota a una dirección determinada	X		X		X		
9	Se para en un pie sin apoyo durante 10 segundos	X		X		X		
10	Camina hacia atrás topando punta y talón	X		X		X		
11	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo	X		X		X		
12	Camina en puntas de pies, seis o más pasos	X		X		X		
Dimensión 3: Interacción Social								
13	Le gusta jugar con otros niños y comparte	X		X		X		
14	Entiende las reglas sencillas y toma turnos	X		X		X		
15	puede diferenciar sus pertenencias y respetar las ajenas	X		X		X		
16	Manifiestan independencia	X		X		X		
17	Puede distinguir la fantasía de la realidad	X		X		X		
18	Le gusta cantar, bailar y actuar	X		X		X		

Recomendaciones: _____

Opinión de experto: Aplicable [] Aplicable después de modificar [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del experto. Dr/ Mg: PRISCILA HILDAURA GUERRA COLLAZOS DNI: 42587723



Firma



FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la institución educativa inicial N°1544, distrito San Luis, Ancash - 2024								
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	
	Dimensión 1: Cognitiva							
1	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	X		X		X		
2	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones cognitivas	X		X		X		
3	Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños	X		X		X		
4	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)	X		X		X		
5	Escribe sobre la línea de su cuaderno	X		X		X		
6	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo	X		X		X		
	Dimensión 2: Motriz							
7	Salta con los dos pies en el mismo lugar	X		X		X		
8	Lanza la pelota a una dirección determinada	X		X		X		
9	Se para en un pie sin apoyo durante 10 segundos	X		X		X		
10	Camina hacia atrás topando punta y talón	X		X		X		
11	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo	X		X		X		
12	Camina en puntas de pies, seis o más pasos	X		X		X		
	Dimensión 3: Interacción Social							
13	Le gusta jugar con otros niños y comparte	X		X		X		
14	Entiende las reglas sencillas y toma turnos	X		X		X		
15	puede diferenciar sus pertenencias y respetar las ajenas	X		X		X		
16	Manifiestan independencia	X		X		X		
17	Puede distinguir la fantasía de la realidad	X		X		X		
18	Le gusta cantar, bailar y actuar	X		X		X		

Recomendaciones: _____

Opinión de experto: Aplicable [] Aplicable después de modificar [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del experto. Dr/ Mg: NORA PILAR HUAMAN MORENO..... DNI: 72447590.....


Firma



FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la institución educativa inicial N°1544, distrito San Luis, Ancash - 2024								
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	
Dimensión 1: Cognitiva								
1	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	X		X		X		
2	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones cognitivas	X		X		X		
3	Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños	X		X		X		
4	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)	X		X		X		
5	Escribe sobre la línea de su cuaderno	X		X		X		
6	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo	X		X		X		
Dimensión 2: Motriz								
7	Salta con los dos pies en el mismo lugar	X		X		X		
8	Lanza la pelota a una dirección determinada	X		X		X		
9	Se para en un pie sin apoyo durante 10 segundos	X		X		X		
10	Camina hacia atrás topando punta y talón	X		X		X		
11	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo	X		X		X		
12	Camina en puntas de pies, seis o más pasos	X		X		X		
Dimensión 3: Interacción Social								
13	Le gusta jugar con otros niños y comparte	X		X		X		
14	Entiende las reglas sencillas y toma turnos	X		X		X		
15	puede diferenciar sus pertenencias y respetar las ajenas	X		X		X		
16	Manifiestan independencia	X		X		X		
17	Puede distinguir la fantasía de la realidad	X		X		X		
18	Le gusta cantar, bailar y actuar	X		X		X		

Recomendaciones: _____

Opinión de experto: Aplicable Aplicable después de modificar [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del experto. Dr/ Mg: FLAVIA MARITZA COLAZOS ROCA DNI: 32737428



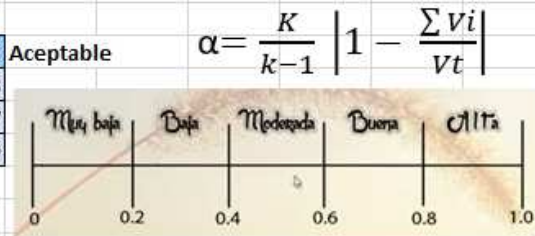
Firma



Confiabilidad del instrumento

	ESCALA DE ESTIMACIÓN																		TOTAL
	ÁREA COGNITIVA						ÁREA MOTRIZ						ÁREA INTERACCIÓN SOCIAL						
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	
Niño 01	2	2	3	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	39
Niño 02	2	1	2	1	1	1	3	2	2	1	1	2	1	2	3	2	2	2	31
Niño 03	1	1	2	1	1	2	3	2	1	1	1	2	1	1	3	2	2	3	30
Niño 04	2	1	2	2	1	1	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	33
Niño 05	2	2	3	2	1	1	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	32
Niño 06	2	1	2	1	1	2	3	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	28
Niño 07	2	1	2	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	2	3	2	1	3	32
Niño 08	2	2	3	2	1	2	3	3	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	38
Niño 09	1	1	2	3	1	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	34
Niño 10	2	1	2	1	1	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	1	2	32
Varianza	0.16	0.21	0.21	0.44	0	0.21	0	0.24	0.24	0	0.24	0	0.24	0.16	0.24	0	0.24	0.24	

a(alfa)=	0.74293
K(numero de ítems)=	18
Vi(varianza de cada ítems)=	3.07
Vt(varianza total)=	10.29



Conclusión: El instrumento de medida tiene una confiabilidad aceptable, debido a que el coeficiente se encuentra dentro del rango 0.7 al 0.8.

Anexo 06: Formato de Consentimiento informado u otros

PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

(Ciencias de la educación)

Título del estudio: Juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la institución educativa inicial N° 1544, Distrito San Luis, Ancash-2024

Investigador (a): Ayala Fernandez Irma Judith

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

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

Esta investigación tiene como finalidad..... a partir de esta investigación dar las pautas y recomendaciones para que los niños y niñas; se desenvuelvan de manera natural e espontanea demostrando sus habilidades para poder relacionarse con su entorno social, educativo y familiar sin miedo.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

Riesgos: (Si aplica)

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

Costos y/ o compensación:

Confidencialidad:

Derechos del participante:

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

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo **ciei@uladech.edu.pe**

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y Hora