



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

**JUEGO LÚDICO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 14761 DE PIURA, 2024**

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR

**ESPINOZA CHAPILLIQUEN, PAZ ABIGAIL
ORCID:0000-0003-0872-5324**

ASESOR

**AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS
ORCID:0000-0002-0474-3843**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0421-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **11:30** horas del día **26** de **Diciembre** 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:

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Presidente
PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Miembro
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **Juego lúdico y el desarrollo psicomotor en niños de cinco años la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024**

Presentada Por :
(0407191108) **ESPINOZA CHAPILLIQUEN PAZ ABIGAIL**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, 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:

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Presidente

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Miembro

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
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: Juego lúdico y el desarrollo psicomotor en niños de cinco años la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024 Del (de la) estudiante ESPINOZA CHAPILLIQUEN PAZ ABIGAIL, asesorado por AGUILAR POLO ANICETO ELIAS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 6% 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, 27 de Enero del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Quiero agradecer primeramente a Dios por darme la oportunidad y la sabiduría desde que inicie mis estudios académicos hasta el día de hoy y por haber permitido llegar a cumplir este logro, por bendecirme y también por haberme dado la fortaleza para no rendirme.

A mi madre y mi padre por ser ese apoyo incondicional que me han brindado durante el tiempo que he venido estudiando, por ser mi motor y motivo para salir adelante, ya que gracias a ellos e podido hacer posible mis sueños y lograr cumplirlos.

A mi familia y mis abuelitos que también fueron el motor y motivo de salir adelante por sus palabras de aliento y su apoyo constante.

Agradecimiento

Agradecer, a las asesoras por haberme guiado de principio a fin para poder culminar este trabajo de investigación.

Agradecer A la Institución Educativa 14761 de Macacara por abirme las puertas, al director a los profesores y a mis niños de 5 años.

Agradecer, a mi familia a mis abuelos por hacer lo posible de cumplir mis sueños.

Índice general

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	4
2.1. Antecedentes	4
2.2. Bases teóricas	7
2.3. Hipótesis	17
III. METODOLOGÍA	19
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	19
3.2. Población y muestra	20
3.3. Variables. Definición y operacionalización	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	23
3.5. Método de análisis de datos	24
3.6. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
ANEXOS	45

Anexo 01. Matriz de consistencia.....	46
TÍTULO: Juego lúdico y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024.....	46
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	47
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos	49
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	51
Anexo 05. Consentimiento informado.....	65
Anexo 06. Documento de aprobación de institución para la recolección de información 67	
Anexo 07. Evidencias de ejecución	68

Lista de tablas

Tabla 1	20
<i>Distribución de la población de estudiantes de la institución educativa N° 14761 Macacara.</i>	
Tabla 2	20
<i>Muestra de estudio de tres años de la institución educativa N° 14761 Macacara.</i>	
Tabla 3	26
<i>Nivel que caracteriza los juegos lúdicos y sus dimensiones en niños</i>	
Tabla 4	27
<i>Estadístico del nivel que caracteriza el desarrollo psicomotor y sus dimensiones en niños</i> 27	
Tabla 5	28
<i>Distribución de normalidad entre juego lingüístico y lenguaje oral y sus dimensiones en estudiantes preescolares</i>	
Tabla 6	29
<i>Correlación de Rho de Spearman entre juego lúdico y el desarrollo psicomotor en niños</i>	
	29
Tabla 7	31
<i>Estadístico de correlación de Rho de Spearman entre dimensiones de juego lúdico entre el desarrollo psicomotor en niños</i>	
	31

Lista de figuras

Figura 1	26
<i>Gráfico de barras del nivel que caracteriza los juegos lúdicos y sus dimensiones en niños</i>	26
Figura 2	27
<i>Gráfico de barras del desarrollo psicomotor y sus dimensiones en niños</i>	27
Figura 3	29
<i>Estadístico de normalidad de distribución entre juego lingüístico y lenguaje oral en estudiantes preescolares</i>	29
Figura 4	30
<i>Gráfico de dispersión de juego lúdico y el desarrollo psicomotor en niños</i>	30

Resumen

El objetivo del estudio fue determinar la relación entre el juego lúdico y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura, 2024, cuya metodología fue de tipo básica, descriptiva observacional con un nivel de alcance correlacional de corte transversal y cuantitativo con un diseño no experimental, con una muestra probabilístico de tipo muestreo de aleatorio simple de 20 niños a las que se aplicó dos instrumentos: escala de juego lúdico con una confiabilidad de α .838 y el desarrollo psicomotor que tiene una confiabilidad de α .809 y validados por expertos. Los resultados indican que las dimensiones de juego lúdico como: motor ($Rho = 0,261$), simbólico ($Rho = -0,058$), construcción ($Rho = 0,002$) y manipulación ($0,246$) no se relacionan con el desarrollo psicomotor por tener una significancia de $p < 0.05$. Asimismo, el nivel que caracteriza es bajo de juego lúdico (80.0%) y desarrollo psicomotor es bajo (70.0%) y se concluye que, si existe un grado de correlación positiva y lineal de Rho de Spearman $Rho = 0,342$ y con una significancia de $p > 0.05$ entre el objeto de estudio.

Palabras clave: Construcción, juego, manipulación, motor, simbólico

Abstract

The objective of the study was to determine the relationship between playful play and psychomotor development in five-year-old children at Educational Institution 14761 in Piura, 2024. The methodology was basic, descriptive observational, with a correlational cross-sectional reach level and quantitative, non-experimental design. The sample was probabilistic, using simple random sampling of 20 children to whom two instruments were applied: a playful play scale with a reliability of $\alpha = 0.838$ and psychomotor development with a reliability of $\alpha = 0.809$, both validated by experts. The results indicate that the dimensions of playful play, such as motor (Rho = 0.261), symbolic (Rho = -0.058), construction (Rho = 0.002), and manipulation (Rho = 0.246), are not related to psychomotor development due to a significance of $p < 0.05$. Additionally, the level of playful play is low (80.0%) and psychomotor development is low (70.0%). It is concluded that there is a positive and linear degree of correlation with Spearman's Rho = 0.342 and a significance of $p > 0.05$ between the study variables.

Keywords: Construction, play, manipulation, motor, symbolic

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según Rappoport, Rodríguez y Bressanello (2021), citando un informe de la ONU (2020), la pandemia de COVID-19 también afectó a la infancia, exacerbando situaciones de vulnerabilidad que ya existían, debido a los impactos socioeconómicos derivados de la crisis sanitaria global. A nivel global se reconoce la importancia de implementar políticas de protección infantil para reducir los impactos adversos en aspectos como la salud, la educación, la nutrición y el bienestar infantil. Además, el cierre de escuelas ha traído consigo serios problemas para los niños, tales como la falta de socialización, dificultades en el desarrollo motriz, apego ansioso, malestares físicos y emocionales, retrocesos en su desarrollo y cambios en su comportamiento, así como una disminución en su rendimiento académico y pérdida de nuevas habilidades. Para abordar la educación en la primera infancia, proponen algunos objetivos clave, como promover el desarrollo social y personal, ampliar los repertorios culturales, fomentar habilidades expresivas y afectivas, permitir la exploración del entorno familiar y social, iniciar el aprendizaje lógico-matemático y tecnológico, comenzar el proceso de alfabetización oral y escrita, crear experiencias lúdicas y guiar a los niños para que conozcan su cuerpo y el de los demás.

En el Perú, la situación educativa durante la pandemia no fue distinta a la que vivieron muchos otros países. La educación pasó a ser virtual como consecuencia del aislamiento social, lo que trajo consigo diversos problemas en el desarrollo infantil, el aprendizaje y especialmente en la salud mental y física de los niños. Hincapié, López-Boo y Rubio-Codina (2020) ya advertían hace dos años que la falta de rutinas, el sedentarismo y el confinamiento en casa disminuían considerablemente la actividad física y las oportunidades de aprendizaje de los niños. También mencionaban el aumento del tiempo frente a pantallas, patrones irregulares de sueño y una dieta menos saludable. Lo más preocupante es que su bienestar socioemocional, estrés y ansiedad podrían haber empeorado por la falta de interacción con cuidadores, compañeros y educadores. Después de dos años de confinamiento y educación remota, la situación de los niños varió entre zonas urbanas y rurales. En las áreas urbanas, el encierro fue más estricto, restringiendo la movilidad, la actividad física y la socialización. Mientras tanto, en las zonas rurales, el mayor desafío fue la falta de conectividad, lo que impidió que muchos niños tuvieran acceso a la educación.

En contraste, en las zonas urbanas, el acceso a dispositivos electrónicos contribuyó a un estilo de vida más sedentario, con largas horas frente a una pantalla.

En la región de Piura, especialmente en la comunidad de Macacará, esta realidad también se evidenció. A pesar de ser una población urbana con acceso a internet y medios de comunicación, la implementación del programa educativo “Aprendo en Casa” del Estado peruano no logró cubrir todas las dimensiones del desarrollo infantil. Esto plantea preguntas importantes: ¿Hasta qué punto este servicio educativo logró atender las diversas necesidades de los niños en términos de su desarrollo humano? ¿Cuántos niños de 3, 4 y 5 años realmente accedieron a él? Según la UNESCO (2021), el bienestar y desarrollo integral de los niños depende de una serie de factores interrelacionados que abarcan distintas áreas de su vida y su interacción con el entorno. El desarrollo psicomotor es clave en este proceso, pues está vinculado con el desarrollo emocional, del lenguaje y la coordinación. Tras dos años de estas adversas condiciones, se hace necesario realizar estudios diagnósticos que faciliten intervenciones pedagógicas adecuadas. Ante esta realidad, surge la pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, en 2024?

Este estudio se justifica en el contexto social debido a su enfoque en un aspecto esencial del desarrollo infantil: el desarrollo psicomotor, el cual es clave para el crecimiento de otras habilidades y competencias necesarias para la vida, el desarrollo cognitivo, y la formación socioemocional. Explorar la posible relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor en niños de 3, 4 y 5 años, luego de dos años de confinamiento y educación a distancia, es crucial. Durante este periodo, los niños fueron especialmente afectados por la falta de conectividad, la excesiva exposición a pantallas de computadoras y televisores, y el confinamiento en espacios reducidos, lo que comprometió su desarrollo. Realizar un diagnóstico actualizado sobre las condiciones de desarrollo de los niños es vital para abordar estos retos.

Desde el punto de vista teórico, este estudio contribuirá al entendimiento de las actividades lúdicas y su posible relación con el desarrollo psicomotor. Aunque existen investigaciones previas sobre estas variables, este estudio aporta una perspectiva única, dado que se realiza tras dos años de aislamiento social, con todos los efectos que tuvo la educación a distancia y la virtualidad en el aprendizaje.

Metodológicamente, la investigación es relevante porque permitirá la aplicación de dos instrumentos renovados y validados: la ficha de observación sobre juegos lúdicos y el test de desarrollo psicomotor TEPSI, ampliamente utilizado en el ámbito de la Salud y Educación. Esta aplicación podría generar nuevas modificaciones o confirmar la vigencia de estos instrumentos en la evaluación del desarrollo psicomotor infantil.

El propósito de la investigación es determinar la relación entre el juego lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa y significativa en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura, 2024; de la misma forma se ha considerado los objetivos específicos como: determinar la relación entre el juego Motor, Simbólico, de construcción y de manipulación lúdico y desarrollo psicomotor niños y a su vez medir el nivel que caracteriza ambas variables de estudio.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En Urubamba, Rodrigo (2020) llevó a cabo una investigación titulada **Juego tradicional y desarrollo psicomotriz en niños de 5 años en una institución pública**, con el propósito de explorar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz en niños de esa edad. El estudio utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño descriptivo no experimental, orientado a evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor. El estudio incluyó a 52 niños y niñas de una institución pública en Urubamba durante el año 2022. El análisis estadístico reveló una correlación moderada entre las variables, con un coeficiente de correlación de Pearson de 0.476, lo que sugiere una relación significativa entre el juego tradicional y el desarrollo psicomotriz. El valor p obtenido fue de 0.000, lo que respalda la relevancia estadística de los hallazgos. Por lo tanto, se acepta la hipótesis propuesta, concluyendo que el juego tradicional contribuye al desarrollo de la motricidad fina, gruesa y la coordinación viso-motriz en los niños.

Andía (2020) llevó a cabo una investigación con el objetivo de determinar el nivel de psicomotricidad en niños y niñas de 4 y 5 años, utilizando el instrumento TEPSI. Los resultados mostraron que el 76% de los niños alcanzaron un nivel normal, el 19% estaban en riesgo y el 5% presentaron retraso. En este sentido, la psicomotricidad juega un papel crucial en los primeros años de vida, ya que influye de manera significativa en el desarrollo integral del niño, impactando positivamente en sus aspectos sociales, afectivos e intelectuales. La mayoría de los niños evaluados mostraron un nivel adecuado en este aspecto.

Vargas, Elzel y Casas (2020) llevaron a cabo una investigación titulada **Evaluación del desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 a 24 meses: Jardines Infantiles de Fundación Integra, Chile**, realizada en la Universidad de Los Lagos de Chile. El propósito del estudio fue analizar el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 0 a 24 meses utilizando la Escala de Evaluación del Desarrollo Psicomotor. Se trató de un estudio descriptivo, básico y no experimental, con un diseño transeccional, que incluyó a 13 niños y 7 niñas como muestra. Los resultados iniciales mostraron que las niñas obtuvieron mejores calificaciones que los niños. Sin embargo, tras seis meses o más, los niños superaron a las niñas en las evaluaciones. Los resultados de la escala EEDP revelaron un retraso en el desarrollo psicomotor, lo que afectó la adquisición de aprendizajes. Este hallazgo subraya la necesidad

de programas de estimulación temprana adecuados para mejorar el desarrollo de las capacidades de los niños/as.

Antecedentes nacionales

A nivel nacional, Añamuru (2019) llevó a cabo una investigación titulada *El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol, Puno 2019*, realizada en la Universidad Nacional del Altiplano de Puno. El objetivo fue analizar el impacto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en una institución educativa de Puno. Este estudio de enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental y un solo grupo, trabajó con una muestra de 23 niños y niñas. Los resultados mostraron que, antes de la intervención con los juegos lúdicos, la media del desarrollo psicomotor era 28.25, mientras que después de la aplicación, la media aumentó a 56.26, evidenciando el impacto positivo del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los niños.

Silva (2021) realizó una investigación en Lima con el objetivo de analizar las diferencias en el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en dos Instituciones Educativas. En una se implementaba un proyecto de innovación en psicomotricidad vivencial, mientras que en la otra se aplicaba el enfoque tradicional del Ministerio de Educación. La muestra estuvo compuesta por 60 niños (30 de cada institución), quienes fueron evaluados mediante la prueba TEPSI. El estudio, de tipo aplicado y explicativo, concluyó que existían diferencias significativas entre ambas muestras, siendo más favorable el desarrollo psicomotor en la institución que aplicaba el proyecto innovador, lo que destaca la importancia de utilizar estrategias y recursos adecuados en las instituciones de educación inicial para potenciar el desarrollo psicomotor.

Adrián Enrique Quirola Yanza (2024) llevó a cabo una tesis titulada *El juego y la motricidad en niños de 4 y 5 años*, con el objetivo principal de analizar la relevancia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. La investigación utilizó un diseño no experimental y un enfoque mixto. Como parte de un proyecto más grande, se recolectaron datos de 31 instituciones y 465 niños. Para el estudio particular, se seleccionó una población de 16 personas, con una muestra de 6 niños y 2 docentes mediante muestreo no probabilístico. Se emplearon métodos descriptivos, analíticos, sintéticos e inductivos-deductivos. Las técnicas empleadas incluyeron observación, encuestas a docentes

y la escala abreviada de desarrollo de Nelson Ortiz. Los resultados indicaron que el 67% de los niños enfrentaban dificultades en motricidad gruesa, como caminar en línea recta, saltar con un pie o atrapar una pelota, debido a la falta de estimulación y espacios adecuados. Finalmente, se concluyó que el 100% de los docentes empleaban estrategias didácticas como experiencias de aprendizaje, rincones y talleres, sin embargo, el juego se utilizaba solo como una actividad recreativa sin un propósito específico.

Chara-Góngora (2019) llevó a cabo un estudio en Lima con el objetivo de evaluar la efectividad de un programa de psicomotricidad basado en el ritmo toril para niños de cinco años. La muestra consistió en 29 niños, 14 varones y 15 mujeres, de la institución educativa Mundo del Saber en San Juan de Lurigancho. Se aplicaron listas de cotejo al inicio y al final del programa. El estudio, de tipo aplicado y explicativo, concluyó que el programa propuesto fue altamente efectivo, destacando el uso del ritmo toril como herramienta clave para mejorar la integración del ritmo psicomotor en los preescolares de cinco años.

A nivel regional, Guidotti y Granados (2019) realizaron un estudio titulado *Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Bigote*, llevado a cabo en la Universidad Nacional de Piura. El propósito de la investigación fue analizar cómo los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en esta institución educativa. Se trató de un estudio aplicado y explicativo, con un diseño preexperimental, que incluyó a 20 estudiantes de cinco años como muestra. Los resultados indicaron que los juegos infantiles concretos tienen un efecto positivo en el desarrollo psicomotor de los niños, ya que en el pre test ninguno alcanzó el nivel "bueno", pero tras la implementación de los juegos, 13 niños (52% de la muestra) alcanzaron este nivel en el post test. La prueba de Wilcoxon evidenció una correlación significativa entre las mediciones.

Casavilca (2019) llevó a cabo un estudio titulado *Los juegos didácticos para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de una institución educativa inicial*, realizado en la Universidad Nacional de Huancavelica. El objetivo fue examinar cómo los juegos didácticos pueden favorecer el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la institución Saco Olivareros, Piura, en 2017. Este estudio cuantitativo y aplicado, de diseño preexperimental y nivel explicativo, incluyó a 16 niños como muestra. Los resultados indicaron que los juegos didácticos mejoraron significativamente el desarrollo psicomotor, con un aumento de 15,56 puntos, lo que representa un incremento del 49%.

2.2. Bases teóricas

Juegos lúdicos

Los juegos lúdicos son actividades espontáneas y recreativas que, principalmente, se crean para el placer, la diversión y el entretenimiento. Aunque su finalidad sea el ocio, también contribuyen de forma clara al desarrollo global del ser humano, en especial en la primera infancia. Se favorecen, en efecto, el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico, porque cuando se juegan comportan creatividad, imaginación y sociabilidad (Huizinga, 1949; Vygotsky, 1978). Para este autor, el juego lúdico permite a los niños actuar por encima de su actual nivel de desarrollo, erigiéndose como una herramienta para ejercitar habilidades futuras (Vygotsky, 1978).

El juego lúdico es en buena medida un instrumento completo del que el ser humano puede servirse para fomentar el crecimiento de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños. Permite, en efecto, a los niños imaginar situaciones futuras, haciendo que crezca la creatividad y que vayan desarrollándose las resoluciones de los problemas (Vygotsky, 1978). Bruner (1976) sostiene que el juego muestra una interpretación simplificada de la realidad y puede realizar posibles procesos complejos, como por ejemplo la toma de decisiones. Freud (1920) subraya que el juego tiene un corte terapéutico, ya que otorga la seguridad de poder llegar a explorar emociones.

Freud consideraba que el juego lúdico puede permitir a los niños procesar la materialidad de los conflictos emocionales, así como permitirles expresar sus deseos ocultos e inconscientes de forma simbólica. Desde su perspectiva psicoanalítica, el juego tiene una función catártica, en medida que ayuda a los niños a motivar emociones reprimidas como pueden ser la ansiedad o la frustración. Un niño que juega a ser un superhéroe puede estar en forma de metáfora o representación, enfrentando temores a la vez que siente el poder de la situación, el control de él mismo (Freud, 1920). Asimismo, Freud consideraba el juego como una de las herramientas terapéuticas de la niña o del niño, ya que podría llegar a ayudarlo en la catequesis de las emociones mediante la escenificación de situaciones difíciles.

Según lo que sostiene Jerome Bruner, la actividad lúdico-juguetona constituyó un aprendizaje constructivista mediante la cual los niños y las niñas van construyendo conocimiento a partir de la exploración y la experimentación, ya que el lúdico-juguetón

consiste en que los niños y las niñas simplifican la realidad de los conceptos complejos y favorecen directa o indirectamente la adquisición de habilidades en la resolución de problemas y en el pensamiento crítico (Bruner, 1976). También, el lúdico-jugueteo facilita la incorporación de ciertas reglas y de ciertas normas sociales y, por tanto, también promueve el desarrollo cultural.

Según Huizinga (1949) el lúdico-jugueteo es considerado un fenómeno cultural muy importante, el cual tiene la condición de trascender la simple utilidad práctica y se convierte en experiencias muy enriquecedoras en lo que hace a creatividad, socialización y significantes simbólicos. Vygotsky (1978), por su parte, sostiene que el lúdico-jugueteo permite que los niños y las niñas practiquen habilidades futuras mediante la creación de situaciones ficticias / imaginarias y las integren en su desarrollo cultural y cognitivo.

El juego también se lo describe como lúdico-jugueteo por ser espontáneo, al nacer de la curiosidad y del deseo intrínseco del jugador/a y por su estructura flexible, en contraposición a lo que sucedería en actividades con reglas estrictas u objetivos preestablecidos (Sutton-Smith, 1997). El lúdico-jugueteo es una actividad que se lleva a cabo con fines y objetivos lúdicos-jugueteos y con fines de aprendizaje, así como también por ser voluntario, libre y reglado. Históricamente, ha habido muchos autores que han trabajado el concepto de juego, pero cada uno de ellos lo ha hecho de acuerdo con su propia perspectiva disciplinaria, ya sea filosófica, psicológica, pedagógica o antropológica.

Teorías sobre el juego lúdico

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky considera el juego lúdico como un medio esencial para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Vygotsky argumenta que el juego está íntimamente relacionado con la zona de desarrollo próximo (ZDP), ya que permite a los niños realizar actividades que aún no dominan completamente, con la ayuda de la imaginación y la interacción social. A través del juego simbólico, los niños no solo exploran su entorno, sino que también interiorizan normas y roles culturales, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales (Vygotsky, 1978). Por ejemplo, un niño que simula ser maestro no solo juega, sino que también explora normas y comportamientos asociados a este rol.

Vygotsky (1978) desde la teoría sociocultural, Vygotsky considera el juego lúdico como esencial para el desarrollo cognitivo. Argumenta que, a través del juego, los niños

operan en su zona de desarrollo próximo (ZDP), practicando habilidades que aún no dominan de manera independiente. Para él, el juego lúdico es una forma de explorar y comprender roles sociales y normas culturales.

Jean Piaget propuso que el juego lúdico está estrechamente vinculado al desarrollo cognitivo y pasa por tres etapas principales: el juego sensoriomotor, el juego simbólico y el juego de reglas. Durante la etapa sensoriomotora, los niños exploran el mundo mediante sus sentidos y movimientos. En la etapa simbólica, usan la imaginación para crear escenarios ficticios. Finalmente, el juego de reglas emerge en la niñez tardía, cuando los niños comprenden y respetan normas establecidas, lo cual refleja su desarrollo lógico y social (Piaget, 1962). Estas etapas demuestran que el juego no solo es una actividad de entretenimiento, sino una herramienta de aprendizaje fundamental.

Piaget (1962) desde su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget describe el juego lúdico como un reflejo del proceso de asimilación y acomodación. Según él, los niños utilizan el juego para integrar nuevas experiencias en sus esquemas mentales, favoreciendo el aprendizaje y la imaginación. Freud (1920) destacó el aspecto emocional del juego lúdico, viéndolo como un mecanismo para procesar deseos inconscientes y resolver conflictos internos. A través del juego, los niños expresan y liberan emociones reprimidas, promoviendo la estabilidad emocional. Karl Groos (1898) argumentó que el juego es una forma de "práctica preparatoria" para la vida adulta. Según él, actividades lúdicas como correr, imitar y construir son fundamentales para desarrollar habilidades necesarias en el futuro. Tanto Vygotsky (1978) como Jean Piaget consideran que el juego está íntimamente vinculado al desarrollo cognitivo, no obstante, ambos refuerzan aspectos diferentes del mismo.

Jean Piaget considera que el juego pasa por tres etapas de desarrollo, las cuales son: el juego sensoriomotor, el juego simbólico y el juego de reglas. En el primer tipo de juego, que se corresponde con el desarrollo cognitivo del niño en la etapa de juego sensoriomotor, el niño explora la realidad a través de sus sentidos y movimientos. El segundo tipo de juego, el simbólico, surge a partir de la etapa anterior, y se caracteriza por la utilización de la imaginación para crear mundos ficticios. Para Piaget, el juego de reglas se produce en la niñez tardía, cuando el niño empieza a comprender las reglas sociales que llevan a cabo, lo que a la postre indica que existe un desarrollo lógico y social (Piaget, 1962). En resumen, este autor sostiene que el juego no es únicamente entendido como forma de entretenimiento,

sino que se debe interpelar y formular el juego como herramienta participativa de aprendizaje.

Paralelamente, Vygotsky sostiene que, a partir del juego, se puede operar dentro de la zona de desarrollo próximo (ZDP) lo que supone una práctica de destrezas que el niño aún no ha adquirido de manera independiente. Por ello, el juego también se puede entender como acceso a los modos de comprender roles sociales y normas culturales o a través del juego los niños exploran también las normas en el rol social, lo que se conoce como desarrollo social y cognitivo (Vygotsky, 1978). Un niño que imita el rol de maestro no es sólo un niño que juega, sino que al mismo tiempo está explorando normas sobre ese rol.

Piaget (1962) en su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget habla de este tipo de juego lúdico como una manifestación del proceso de la asimilación y acomodación. En opinión de Piaget, los niños utilizan el juego para coordinar estas experiencias nuevas en sus esquemas mentales, favoreciendo, de esta forma, el proceso de aprendizaje y la imaginación. Freud (1920) por su parte destacó el carácter emocional de esto, considerándolo como un mecanismo para resolver deseos inconscientes y conflictos personales. El juego permite a los niños expresar y liberar emociones reprimidas, fomentando con ello la estabilidad emocional. Por su parte, Karl Groos (1898) hablaba de que el juego es una forma de "práctica preparatoria" para la vida; según él, el propio juego, a través de actividades lúdicas como correr, imitar o construir, era una forma de desarrollar habilidades necesarias para el futuro.

Dimensiones del juego lúdico

El juego lúdico también tiene diversas dimensiones de carácter cultural, psicológica, social y educativa. En los juegos lúdicos, las dimensiones de manipulación, construcción, simbólico y motor hacen referencia a diferentes tipos de las interacciones que los jugadores desarrollan con los objetos, las ideas y con su realidad a la hora del juego. Cada una de estas dimensiones de juego tiene un enfoque diverso en el desarrollo de habilidades y en la forma en que los jugadores se relacionan con el juego que se está llevando a cabo.

Motor: esta dimensión hace referencia a la utilización de habilidades físicas en el juego; se refiere a saber correr, saltar, bailar o cualquier otra actividad que suponga el movimiento del cuerpo. Bajo la opinión de Erikson, el desarrollo motor está estrechamente ligado a la autoestima y a la confianza de los niños, ya que a través del control del propio cuerpo los jugadores van desarrollando su independencia o su conciencia corporal.

La dimensión motora del juego lúdico se refiere a la interacción física del niño con el entorno mediante actividades que requieren el uso del cuerpo; puesto que el juego motriz es esencial para que los niños desarrollen sus habilidades físicas, cognitivas y sociales; además, se refiere a la capacidad de los niños para utilizar su cuerpo y movimientos en actividades de juego. Incluye el desarrollo de habilidades motoras gruesas (como correr, saltar) y finas (como manipular objetos pequeños) (Gallahue & Ozmun, 2020), estas acciones favorecen el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, como el equilibrio, la coordinación y la fuerza. La participación en juegos motores permite a los niños mejorar sus capacidades físicas mientras interactúan socialmente con sus pares y favorecen la actividad motriz no sólo son importantes para el desarrollo físico, sino también para la socialización, la cooperación en el juego.

Simbólico: el juego simbólico es aquel en el que los jugadores ejercen su representación de situaciones de la vida real o inventan mundos de ficción, otorgando a los objetos - reales o ficticios - un sentido y significado que no poseen en la realidad. De esta forma hace referencia a la capacidad de los niños para usar objetos, palabras o gestos para representar otros objetos o situaciones a través del juego simbólico, los niños adquieren destrezas cognitivas esenciales, como la resolución de problemas y el uso de la imaginación para crear narrativas (Ginsburg, (2019), el juego simbólico permite a los niños recrear situaciones cotidianas, desarrollando su capacidad de pensar abstractamente.

La dimensión simbólica del juego lúdico involucra el uso de la imaginación y la representación de objetos o situaciones que no están presentes en la realidad, ya que la forma de juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y la creatividad. El juego simbólico fomenta la creatividad y el pensamiento abstracto (Bjorklund, 2020). Es el juego que tiene un carácter básico en el proceso de desarrollo social y emocional, tal como señala Lev Vygotsky, señalando que la práctica del juego sustitutivo es clave en el desarrollo de la imaginación y la capacidad de comprender los puntos de vista de las otras personas. Con esta práctica, los niños explican y entienden las normas sociales, cómo se asumen las cosas o cómo se organizan las relaciones interpersonales.

Constitución: en esta dimensión el juego admite la mezcla o constitución de estructuras, bien sean bloques o materiales, piezas de construcción o cualquier material. La constitución ayuda a estimular la creatividad, razonamiento lógico y resolución de problemas. Los juegos de construcción permiten a los niños mejorar su capacidad de

planificar y organizar, promoviendo el pensamiento lógico y el desarrollo de habilidades motoras finas, se refiere a la base biológica y psicológica que influye en el desarrollo de los niños durante el juego (Panksepp, 2020). Por ejemplo, tal como manifiesta Vygotsky, los juegos de construcción son juegos fundamentales para el desarrollo del pensamiento abstracto pues aquellos permiten al niño experimentar con relaciones espaciales y la organización de un mundo gestionado por medio de las acciones que se realizan en él mediante los objetos.

La dimensión de construcción en el juego lúdico se refiere a la actividad de construir, ya sea con bloques, materiales o el propio entorno; este tipo de juego promueve habilidades cognitivas y de resolución de problemas, al permitir a los niños experimentar con estructuras y formas. La construcción en el juego facilita la comprensión de conceptos espaciales, como el equilibrio y la simetría, incluye factores como la genética, la salud y el bienestar, que impactan el rendimiento en el juego y la participación (Cordero & Rivera, 2021).

Manipulación: esta dimensión hace alusión al uso de las manos y de los sentidos para apoderarse de los objetos dentro del entorno del juego. Se refiere al saber controlar, mover y/o transformar deliberadamente los objetos; concepto que atañe a los juegos de mesa, a los juguetes o a las actividades físicas que conllevan una destreza manual. El juego de manipulación promueve la exploración activa del entorno, facilitando la comprensión de las propiedades físicas de los objetos (Hernández et al., 2022), así como la manipulación de objetos en el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades motoras finas y mejora su capacidad de percepción táctil (Goodway & Branta, 2022).

La dimensión de manipulación en el juego lúdico está relacionada con el uso de objetos y materiales por parte de los niños para interactuar y explorar su entorno. La manipulación promueve el desarrollo de la motricidad fina y la coordinación visomotriz. La manipulación en el juego implica la interacción física con objetos, lo que ayuda a desarrollar destrezas motoras finas, coordinación y comprensión de las propiedades de los objetos (Barros & García, 2019). En este sentido el juego de manipulación, a modo de Jean Piaget, es un juego fundamental para el desarrollo cognitivo ya que mediante la acción directa sobre los objetos el niño desarrolla conceptos relacionados con la causalidad y su desarrollo motor.

Desarrollo psicomotor

La progresión de las habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales que tiene lugar desde la infancia hasta la adultez, el desarrollo psicomotor se encuentra claramente caracterizado por unos modelos esperables que dependen de lo biológico, pero también del medio. Amatruda (1947) consideran el desarrollo psicomotor como secuencias predecibles y organizadas de patrones de maduración, es decir, el desarrollo psicomotor va acompañado de un cronógrafo genéticamente determinado, aunque influido por los factores externos. Mencionan la importancia de conocer los hitos del desarrollo motor: el niño que se sienta, el que gatea, etc.

Piaget, (1952), a pesar de ser más célebre en sus teorías de desarrollo cognitivo, reconoce la relación estrecha entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje de habilidades cognitivas, para Piaget los movimientos motores y la relación física con el medio han de prevalecer para ir construyendo esquemas de aprendizaje entre las personas.

Vygotsky (1978), desde su enfoque sociocultural, responde a una determinación del desarrollo psicomotor, la cual pone de manifiesto que el desarrollo de la praxia, no sólo es el resultado de lo biológico sino también de la investigación social y de un aprendizaje mediado culturalmente (el uso de herramientas y el lenguaje, etc.).

Erikson (1963), en su teoría centrada en lo psicosocial, destaca que, aunque no es su enfoque principal, el desarrollo motor temprano puede desempeñar un papel importante en la generación de confianza y autonomía en las primeras etapas de la vida. El desarrollo psicomotor se evidencia en la psicomotricidad de los niños, que se manifiesta a través de dos componentes: uno relacionado con la maduración del cerebro (un componente biológico) y otro vinculado a las relaciones que se establecen mediante el movimiento y las acciones (un componente social). Este desarrollo resulta de la interacción entre la maduración cerebral y las relaciones que los niños establecen tanto con su entorno como con las personas.

En el estudio actual, se utiliza la teoría del desarrollo psicomotor propuesta por Haeussler y Marchant (2009), basada en investigaciones de autores como Wallon (1976, 1968), Gesell (1956), Osterrieta (1960), Ajuriaguerra (1970) y Piaget (1969, 1970). Estos investigadores coincidieron en la existencia de tres dimensiones clave en el desarrollo psicomotor: motricidad, coordinación y lenguaje. A partir de estas dimensiones, los autores

desarrollaron y estandarizaron el instrumento "Desarrollo 2-5 años" (TEPSI), utilizado para evaluar el desarrollo psicomotor en niños preescolares.

Haeussler y Marchant (2009) señalaron que la coordinación, en términos generales, implica la manipulación de objetos, la percepción visual del movimiento, la imitación de acciones y la representación gráfica. Además, destacaron que estas funciones psicológicas son fundamentales en el desarrollo humano, ya que permiten la comunicación de pensamientos, emociones, significados y solicitudes, facilitando la organización del pensamiento y la expresión emocional. También enfatizaron que la conducta motriz está estrechamente relacionada con el movimiento y el espacio, un proceso que impacta todos los niveles de la psicología y el desarrollo mental, siguiendo un proceso ascendente y complejo, como lo plantean las leyes fundamentales de Cobos (1995).

Estas dimensiones no funcionan de forma separada, tampoco se desarrollan de un modo automático; van siguiendo un camino ascendente, ser complejo similar al que expresa la de las dos leyes fundamentales de Cobos (1995): ley cabeza-cola: la ley de cabeza-cola, según estas dos leyes básicas, el cuerpo se controla cerca del eje de la cabeza (las manos se controlan antes que las piernas, y el eje proximal-distal, por tanto, controla primero aquellas partes del cuerpo que se encuentran más cercanas al eje del cuerpo o a la línea imaginaria que lo divide en dos mitades simétricas de arriba a abajo (controla primero las manos, después los dedos). (pág. 23).

Esto también lo comparte Ibáñez, Mudarra y Alfonso (2004) cuando afirman que el desarrollo psicomotor es el paso de una fase inicial del control del cuerpo -rígido, excesivo, descoordinado- hasta un ritmo espontáneo y controlado de movimientos más complejos, rítmicos, sutiles, eficientes de flexión, extensión, locomoción, etc. (p. 112).

Teorías del desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor es estudiado a través de diferentes teorías propuestas por autores que analizan la relación entre el movimiento, el aprendizaje y la interacción social. Estas teorías destacan aspectos biológicos, cognitivos y socioculturales, explicando cómo los niños adquieren habilidades motoras y cognitivas esenciales a lo largo de su vida.

Arnold Gesell desarrolló la teoría de la maduración, que sostiene que el desarrollo psicomotor sigue un patrón predecible basado en la maduración biológica del sistema nervioso central. Según Gesell, el progreso en habilidades como gatear, caminar o manipular

objetos depende principalmente de factores genéticos, aunque reconoce que el entorno puede influir en la velocidad del desarrollo. Esta teoría resalta la importancia de los hitos del desarrollo para evaluar el crecimiento infantil.

Jean Piaget, desde su teoría del desarrollo cognitivo, vinculó el desarrollo psicomotor con la construcción de esquemas mentales. Según Piaget, las acciones motoras del niño, como explorar objetos o manipular su entorno, son esenciales para el desarrollo de las estructuras cognitivas. En las primeras etapas, el niño aprende a coordinar sus movimientos a través de la interacción con el ambiente, lo que facilita su aprendizaje y adaptación.

Lev Vygotsky, en su enfoque sociocultural, argumentó que el desarrollo psicomotor está profundamente influenciado por el contexto social y cultural. Según Vygotsky, las habilidades motoras y cognitivas no se desarrollan de manera aislada, sino mediante la interacción con otras personas, quienes actúan como mediadores del aprendizaje. Las actividades guiadas y la comunicación con los cuidadores son esenciales para que los niños avancen en su desarrollo psicomotor.

Erik Erikson, aunque su enfoque se centra más en el desarrollo psicosocial, señala que el desarrollo psicomotor es fundamental durante las primeras etapas de la vida. Por ejemplo, habilidades como caminar o manipular objetos contribuyen a la construcción de la autonomía y la confianza en uno mismo, especialmente en las etapas iniciales de su teoría del desarrollo psicosocial.

En conjunto, estas teorías muestran que el desarrollo psicomotor no solo depende de factores biológicos, sino que también está influenciado por el aprendizaje, el contexto cultural y las interacciones sociales.

Dimensiones del desarrollo psicomotor

La dimensión de coordinación; es esencial para el desarrollo psicomotor ya que permite ejecutar movimientos de forma eficiente. Esta dimensión se descompone a su vez en coordinación motriz gruesa y coordinación motriz fina. La motricidad gruesa incluye actividades como correr, saltar, girar, etc. Y es la base que permite al individuo alcanzar un cierto control postural y un desplazamiento; La coordinación psicomotriz se refiere a la capacidad para organizar y controlar movimientos físicos de manera eficiente y precisa. Es fundamental para realizar tareas que requieren una sincronización de acciones, como lanzar una pelota o escribir (Gabbard & Cupps, 2020).

Las habilidades de motricidad gruesa comienzan a desarrollarse en los primeros meses de vida, cuando el niño o la niña aprende a sostener la cabeza, sentarse y gatear. Por otro lado, la motricidad fina se desarrolla de manera más gradual, ya que implica movimientos más pequeños y precisos, como abotonar, usar tijeras o dibujar. Este desarrollo es más lento porque requiere un mayor control de los músculos pequeños, especialmente los de las manos y los dedos, así como una mejor coordinación entre la visión y las acciones que se pueden realizar. La práctica y la estimulación son fundamentales para un buen nivel de coordinación motriz, dado que la repetición de las mismas actividades permite reforzar los circuitos neuronales asociados.

La dimensión del lenguaje; es una dimensión que integra habilidades cognitivas sociales y motoras. El lenguaje receptivo comienza antes de nacer dado que el feto es capaz de ir escuchando los sonidos del entorno; posteriormente al nacer, los bebés comienzan a entender palabras y frases simples, gradualmente van pasando a instrucciones más complejas. El lenguaje dentro del desarrollo psicomotor hace referencia a la capacidad de expresar y comprender sonidos, palabras y estructuras lingüísticas. La coordinación entre habilidades motoras y cognitivas es esencial para la adquisición del lenguaje, pues implica tanto la producción de sonidos como la comprensión y uso de palabras (Hargrove & Berninger, 2022).

El habla expresiva se va formando poco a poco, iniciando con balbuceos y sonidos que se producen entre los 2 y 3 meses de edad, y luego las primeras palabras aparecen alrededor del primer año de vida. Durante los años preescolares, los niños amplían su vocabulario y comienzan a formar oraciones más complejas. El desarrollo del lenguaje no solo depende de la maduración del cerebro, sino también de la interacción social y la estimulación del entorno. Actividades como leer cuentos, interactuar con los niños y exponerlos a ambientes ricos en vocabulario son fundamentales para esta área.

La dimensión motriz; abarca un conjunto de habilidades que permiten a una persona controlar sus movimientos para interactuar con su entorno. Las habilidades motoras incluyen las capacidades necesarias para moverse y explorar el mundo, como saltar, correr y lanzar. Estas habilidades se inician desde el nacimiento como reflejos innatos que posteriormente se convierten en acciones voluntarias. El desarrollo motriz implica la evolución de habilidades motoras gruesas (como caminar y correr) y finas (como escribir y manipular

objetos pequeños). Es crucial en las primeras etapas del desarrollo psicomotor, ya que establece la base para otras habilidades cognitivas y sociales (Cordero & Rivera, 2021).

Las habilidades motoras finas, requieren mayor precisión y se desarrollan a medida que el niño desarrolla el control de músculos pequeños. Habilidades como agarrar objetos, colorear o escribir requieren coordinación ojo-mano. El desarrollo de ambas habilidades motoras es gradual y depende de factores como la práctica y experiencia ambiental, además, son esenciales para ganar independencia y afrontar los desafíos de la vida diaria y escolar.

Estas dimensiones no se desarrollan de forma aislada, sino están interrelacionadas, ya que actividades como escribir o dibujar requieren habilidades motoras finas, que a su vez apoyan el aprendizaje del lenguaje escrito. Asimismo, es importante el desarrollo de la motricidad gruesa para la exploración del entorno, lo que fomenta el uso del lenguaje receptivo y expresivo al interactuar con los demás. Finalmente, un adecuado desarrollo de todas estas áreas es fundamental para lograr un desarrollo integral que favorezca el aprendizaje, la autonomía y la interacción social.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

Hi: Entre el Juego lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa y significativa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024.

Ho: Entre el Juego lúdico y desarrollo psicomotor no existe relación en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024.

Hipótesis específica

H₁: Entre el Juego motor lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024.

H₂: Entre el Juego simbólico lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024.

H₃: Entre el Juego de construcción lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024.

H₄: Entre el Juego de manipulación lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024.

H₅: El nivel que caracteriza el juego lúdico y el desarrollo psicomotor alto en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

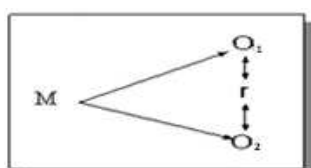
Ámbito temporal y espacial. El estudio tuvo lugar en el distrito de La Huaca, en la provincia de Paita, región Piura, específicamente en una zona llamada La Huaca, que alberga varias Instituciones de Educación Inicial. Esta investigación se desarrolló en 2024, con un grupo de niños y niñas de cinco años de la institución educativa escogida, dentro del aula asignada para el estudio "Los Cariñositos".

Tipo de investigación. Este trabajo se clasifica como una investigación básica, también conocida como fundamental o pura, tal como lo definen Sánchez y Reyes (2020). Este tipo de investigación busca generar nuevos saberes y recolectar información sobre un tema específico, con el objetivo de aportar al progreso del conocimiento científico en ese campo. El estudio no se enfoca en la aplicación directa de estos conocimientos, sino en la comprensión y el análisis de un fenómeno específico (p. 36). El propósito de este estudio fue analizar cómo los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años en el contexto de la Educación Inicial.

Nivel de investigación. De acuerdo con Sánchez y Reyes (2015), el estudio es de tipo descriptivo, ya que permitió examinar una situación concreta dentro de un contexto específico en términos de tiempo y espacio. Este enfoque busca recolectar información detallada sobre el estado actual del fenómeno en cuestión (p. 40). En este caso, se analizó la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, considerando si dicha relación era positiva, negativa, significativa o de escasa relevancia.

Diseño de investigación. Se adoptó un diseño descriptivo correlacional, según Sánchez y Reyes (2015), ya que se centró en identificar el grado de relación entre dos variables de interés dentro de una muestra específica, en este caso, los niños y niñas de cinco años de la Educación Inicial en el Distrito de La Huaca. El propósito fue determinar si existe una conexión entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

El esquema adoptado es el siguiente:



En este contexto:

M: Hace referencia a la muestra elegida, compuesta por niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 14761.

O₁: Representa la recopilación de información relacionada con la primera variable, que son las actividades lúdicas.

O₂: Indica la recolección de datos correspondientes a la segunda variable, el desarrollo psicomotor.

R: Señala la posible relación que puede existir entre ambas variables de estudio.

3.2. Población y muestra

La población estuvo compuesta por 20 niños y niñas de 5 años de Educación Inicial del Distrito de la Huaca. La muestra, también fue de 20 niños y niñas de 5 años de Educación Inicial del mismo distrito. El muestreo utilizado fue no probabilístico o dirigido, según lo mencionado por Hernández, Fernández y Baptista (2014), ya que se basa en un procedimiento de selección guiado por las características de la investigación, en lugar de seguir un criterio estadístico de generalización. (p. 189)

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de la institución educativa N° 14761 Macacará.

Nivel	F	M	Total
Inicial 5 años	13	7	20

Nota. *Nómina de matrícula, 2024.*

Muestra

La muestra estará constituida por 20 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14761 Macacara

Tabla 2

Muestra de estudio de tres años de la institución educativa N° 14761 Macacara.

Nivel	F	M	Total
Inicial 5 años	13	7	20

Muestreo

El muestreo que se utilizó fue por conveniencia, es un muestreo que ayudó al investigador a elegir su muestra de estudio, y a través de ello, le permitió observar las características más adecuada del investigado teniendo en cuenta la fiabilidad de los objetivos que se ha propuesto (Arias et al, 2022).

Criterios de selección de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Se incluyó en la muestra de estudio a aquellos estudiantes que cumplieron con los siguientes criterios: asistieron regularmente a clases sin registrar inasistencias injustificadas, lo cual garantizo su participación activa en las actividades programadas. Además, fue requisito indispensable que los padres de los estudiantes firmen el consentimiento informado, asegurando el conocimiento y la aceptación de su participación en el estudio. Finalmente, fueron seleccionados los estudiantes que se encontraron matriculados en la Institución Educativa N° 14761 Macacara. durante el año 2024.

Criterios de exclusión

Se excluyeron del estudio aquellos estudiantes que presentaron inasistencias recurrentes a las clases, ya que su participación inconsistente pudo afectar los resultados. También no participaron de la muestra los estudiantes cuyos padres no firmaron el consentimiento informado, este documento es esencial para garantizar los derechos y la ética en la investigación. Asimismo, no se consideró a los estudiantes con habilidades diferentes que puedan requerir enfoques o metodologías distintas, asegurando que la investigación sea homogénea en sus condiciones. Por último, se excluyeron a aquellos estudiantes que no estuvieron matriculados en la institución, ya que no forman parte del grupo objetivo de estudio

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Definición de variables

Variable 1:

Juegos lúdicos. La actividad lúdica es un motor de desarrollo porque ayuda a crear constantemente zonas de desarrollo próximo. Además, se establece que el juego tiene una naturaleza social, resultado de la cooperación. (Vygotsky, 1989).

Variable 2:

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” (Haeussler & Marchant, 2009).

VARIABLE	DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA	INSTRUMENTO
Juegos lúdicos	Motor	<ul style="list-style-type: none"> - Efectúa movimientos libres con seguridad - Corre libremente por el patio - Se desplaza por el patio libremente - Baila al compás de instrumento musical - Baila al a través de video musical - Sigue ejemplo del juego mostrado - Repite el juego de los demás - Salta en forma espontánea por patio - Salta con los dos pies en el patio 	Si (3) No (2) Desconoce (1)	Lista de cotejo
	Simbólico	<ul style="list-style-type: none"> - Representa personajes en juego de roles - Imita a su familia en juego de roles - utiliza materiales del aula para representar objetos de su entorno - Emplea materiales para representar a los seres vivos - Realiza sonidos onomatopéyicos de los animales 		
	Construcción	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza juegos con bloques o cubos - Utiliza cajas y cartones para jugar 		

		- Emplea juegos con enhebrados y ensarte		
	Manipulación	- Utiliza materiales de manera continua (semillas granos, etc.) - Emplea agua y arena para jugar - Realiza juguetes que se identifican		
Desarrollo psicomotor	Coordinación	- Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos) - Construye un puente con tres cubos como modelo - Construye una torre de 8 o más cubos (Doce cubos) - Desabotona (Estuche) - Abotona (Estuche) - Enhebra aguja (Aguja de lana; hilo) - Desata cordones (Tablero c/ cordón)	Si (1) No (2)	Test de desarrollo psicomotor

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para recolectar datos sobre la variable actividades lúdicas, se utilizó la observación, siguiendo la propuesta de Carrasco (2019), quien la define como un proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos sobre un objeto, evento o comportamiento humano, con el fin de procesarlos y convertirlos en información (p. 282). El instrumento aplicado fue una Lista de Cotejo, definida por Romo-Martínez (2015) como una herramienta útil para la evaluación mediante observación, donde se registran las características o aspectos relevantes para determinar su presencia o ausencia (p. 110).

El instrumento empleado consistió en una adaptación de la Ficha de Observación validada por Perea (2017), conocida como Lista de Cotejo, que abarcó 20 ítems distribuidos en dimensiones como motor, simbólico, construcción y manipulación. Esta lista fue aplicada de manera individual durante aproximadamente 25 a 30 minutos, utilizando opciones de verificación: Sí (2 puntos), No (1 puntos)

Para la variable desarrollo psicomotor, se utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos, según Carrasco (2019), quien la define como una técnica de investigación social para la exploración y recopilación de datos mediante preguntas

formuladas directamente o indirectamente a los participantes del estudio (p. 314). Como instrumento se aplicó el Test de Desarrollo Psicomotor, que se compone de reactivos estandarizados diseñados para inducir respuestas (Sánchez & Reyes, 2015, p. 151).

El Test de Desarrollo Psicomotor utilizado es el TEPSI, validado por Jimeno (2018) en su décima versión, con la autoría de Haeussler y Marchant (2009). Este test consta de 52 ítems y evalúa tres dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad. Está diseñado para niños y niñas de 2 a 5 años, y se aplica de manera individual en un lapso de 30 a 40 minutos, donde se asigna un punto (2) si la actividad se ejecuta correctamente y un punto (1) si no se realiza. (Ministerio de Salud, 2009, pp. 9-10)

3.5. Método de análisis de datos

Los datos obtenidos a través de la aplicación del instrumento fueron procesados utilizando el software estadístico SPSS v.25. Los resultados se presentaron inicialmente de forma descriptiva mediante tablas de frecuencia y gráficos, para luego realizar un análisis inferencial con el fin de establecer la relación entre las variables. Es decir, se aplicaron técnicas de estadística descriptiva e inferencial. Para determinar la correlación entre las variables, se utilizó la prueba de Rho de Spearman, con el objetivo de identificar el coeficiente de correlación. Según Niño (2011), el plan de análisis define los criterios a seguir, tales como el uso de números, tablas de frecuencias y gráficos para explicar las características de los datos, y tablas de distribución de frecuencias para mostrar la relación entre las variables.

3.6. Aspectos éticos

El estudio se alinea de acuerdo a los principios éticos de la ULADECH (2024), asegurando la integridad y el respeto hacia los participantes y el entorno.

Cuidado del medio ambiente: El estudio empleó materiales y recursos de manera responsable, minimizando el impacto ambiental y promoviendo un entorno limpio en las actividades con los niños.

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Se garantizó la protección de los derechos de los preescolares, manteniendo en confidencialidad de sus datos y asegurando que el estudio no genere ningún tipo de daño o incomodidad.

Beneficencia y no maleficencia: Las actividades del estudio se diseñó para contribuir positivamente al desarrollo psicomotor de los niños, evitando prácticas que puedan ser invasivas o que afecten su bienestar físico y emocional.

Libre participación por propia voluntad: Los padres y representantes de los preescolares decidieron la participación de los niños en el estudio sin presión alguna, y se les comunicó que podían retirarse en cualquier momento si así lo desean.

Justicia: El estudio buscó proporcionar igualdad de condiciones para todos los participantes, asegurando que cada niño tenga las mismas oportunidades de intervención y beneficios.

Integridad y honestidad: Los datos que se recolectaron y analizaron de manera ética, fue respetado de acuerdo a los resultados obtenidos sin realizar ninguna manipulación.

IV. RESULTADOS

Es esencial destacar los datos con los que se ha trabajado para el estudio por lo cual se aplica la estadística descriptiva.

Tabla 3

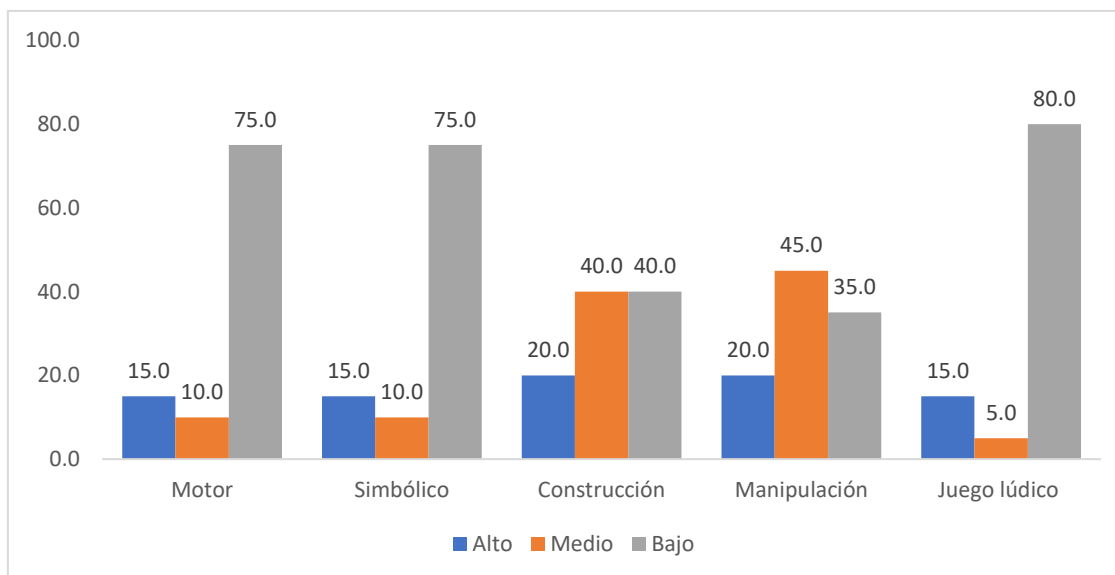
Nivel que caracteriza los juegos lúdicos y sus dimensiones en niños

	Alto		Medio		Bajo	
	fi	%	fi	%	fi	%
Motor	3	15.0	2	10.0	15	75.0
Simbólico	3	15.0	2	10.0	15	75.0
Construcción	4	20.0	8	40.0	8	40.0
Manipulación	4	20.0	9	45.0	7	35.0
Juego lúdico	3	15.0	1	5.0	16	80.0

Nota. A base de datos estadísticos

Figura 1

Gráfico de barras del nivel que caracteriza los juegos lúdicos y sus dimensiones en niños



Nota. A base de datos estadísticos

Los resultados de la investigación sobre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura muestran que la mayoría de los niños se ubican en el nivel bajo en las dimensiones motor (75.0 %), simbólico (75.0 %) y juego lúdico general (80.0 %). En la dimensión de construcción, los resultados están distribuidos equitativamente entre los niveles bajo (40.0 %) y medio (40.0 %), mientras que

en manipulación predomina el nivel medio (45.0 %), seguido del bajo (35.0 %). Este patrón evidencia un desempeño limitado en las habilidades psicomotoras generales y específicas, destacándose un porcentaje reducido de niños en el nivel alto en todas las dimensiones. Estos resultados reflejan una necesidad significativa de promover actividades lúdicas diseñadas para estimular el desarrollo psicomotor, especialmente en las dimensiones motoras, simbólicas y de juego lúdico integral.

Tabla 4

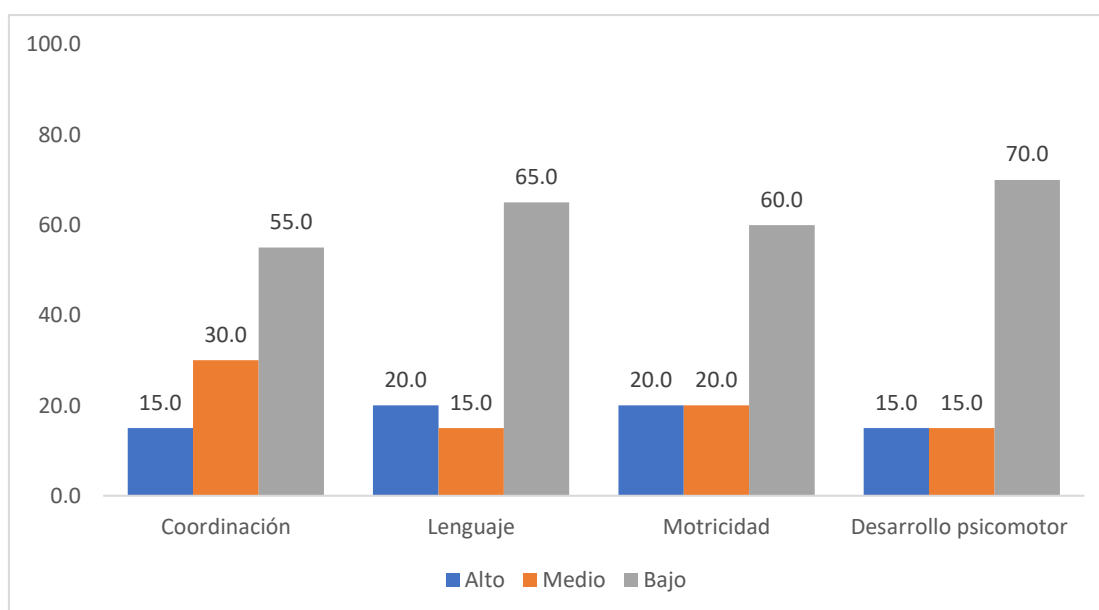
Estadístico del nivel que caracteriza el desarrollo psicomotor y sus dimensiones en niños

	Alto		Medio		Bajo	
	fi	%	fi	%	fi	%
Coordinación	3	15.0	6	30.0	11	55.0
Lenguaje	4	20.0	3	15.0	13	65.0
Motricidad	4	20.0	4	20.0	12	60.0
Desarrollo psicomotor	3	15.0	3	15.0	14	70.0

Nota. A base de datos estadísticos

Figura 2

Gráfico de barras del desarrollo psicomotor y sus dimensiones en niños



Nota. A base de datos estadísticos

Los resultados del estudio sobre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura evidencian que la mayoría de los niños presentan un nivel bajo en las dimensiones evaluadas: coordinación (55.0 %), lenguaje (65.0 %), motricidad (60.0 %) y desarrollo psicomotor general (70.0 %). Los niveles medio y alto presentan proporciones menores, siendo los valores más altos observados en coordinación (30.0 % en nivel medio) y lenguaje y motricidad (20.0 % en nivel alto cada uno). Estos resultados reflejan limitaciones significativas en el desarrollo psicomotor global y sus dimensiones específicas, lo que sugiere la necesidad de implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego lúdico para potenciar estas habilidades en los niños.

Distribución de la normalidad

Tabla 5

Distribución de normalidad entre juego lingüístico y lenguaje oral y sus dimensiones en estudiantes preescolares

Variable	Obs	W	V	z	Prob>z
Motor	20	0.90353	2.283	1.664	0.04805
Simbólico	20	0.94077	1.402	0.681	0.24796
Construcción	20	0.90059	2.353	1.725	0.04230
Manipulación	20	0.91459	2.022	1.419	0.07800
Juego lúdico	20	0.79838	4.772	3.150	0.00082
Coordinación	20	0.95582	1.046	0.090	0.46410
Lenguaje	20	0.96836	0.749	-0.583	0.71992
Motricidad	20	0.91427	2.029	1.426	0.07692
Desarrollo psicomotor	20	0.87775	2.894	2.141	0.01612

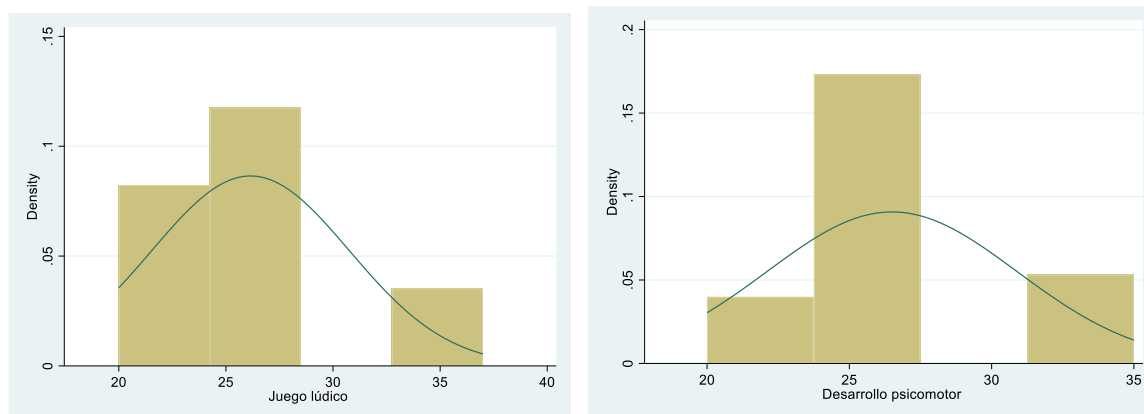
Nota. A base de datos estadísticos

Los resultados de la prueba de normalidad para las variables evaluadas en la investigación sobre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura muestran que las variables motor ($p = 0.04805$), construcción ($p = 0.04230$), juego lúdico ($p = 0.00082$) y desarrollo psicomotor ($p = 0.01612$) no cumplen con el supuesto de normalidad ($p < 0.05$). En contraste, las variables simbólico ($p = 0.24796$), manipulación ($p = 0.07800$), coordinación ($p = 0.46410$), lenguaje ($p = 0.71992$) y motricidad ($p = 0.07692$) presentan una distribución normal ($p > 0.05$). Dado que algunas variables no cumplen con el supuesto de normalidad, se recomienda el uso de la prueba no

paramétrica de Rho de Spearman para evaluar las correlaciones, ya que es más apropiada para datos con distribuciones no normales (fig. 3).

Figura 3

Estadístico de normalidad de distribución entre juego lingüístico y lenguaje oral en estudiantes preescolares



Nota. A base de datos estadísticos

Luego de aplicar esta prueba se decide a aplicar la prueba no paramétrica de Rho de Spearman para el contraste de la hipótesis como se procede:

H_i : Entre el juego lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa y significativa en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura

H_0 : Entre el juego lúdico y desarrollo psicomotor no existe relación en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura

Tabla 6

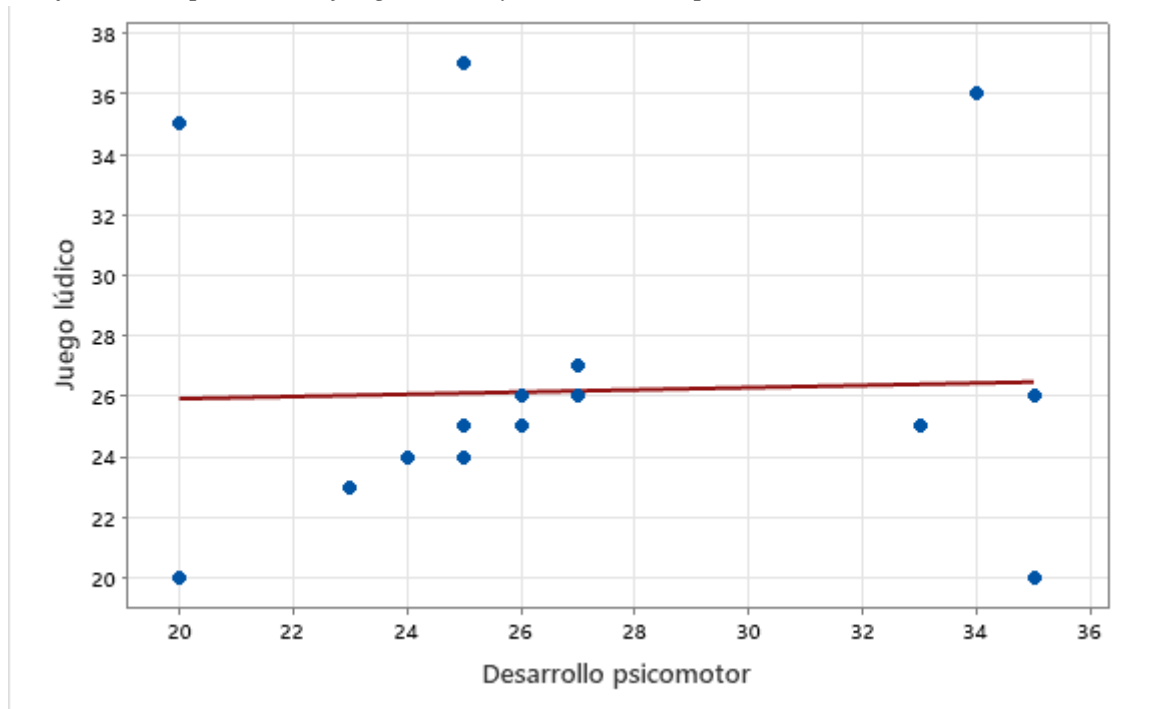
Correlación de Rho de Spearman entre juego lúdico y el desarrollo psicomotor en niños

		Juego lúdico
Rho de Spearman	Desarrollo psicomotor	
	Coefficiente de correlación	0.342
	Sig. (bilateral)	0.139
	N	20

Nota. A base de datos estadísticos

Figura 4

Gráfico de dispersión de juego lúdico y el desarrollo psicomotor en niños



Nota. A base de datos estadísticos MINITAB

Los resultados de la prueba de Rho de Spearman muestran un coeficiente de correlación de $r_s = 0.342$, indicando una correlación positiva baja entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura. Sin embargo, el valor de significancia bilateral es $p = 0.139$, mayor al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), lo que implica que no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula (H_0). Por lo tanto, se concluye que no se puede afirmar que exista una relación directa y significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en esta muestra de niños. Estos resultados sugieren que otros factores podrían estar influyendo en el desarrollo psicomotor, más allá de las actividades lúdicas evaluadas.

Luego se procede a determinar con el contraste entre las hipótesis específicas de H_1 , H_2 , H_3 y H_4 y como se estable las hipótesis a continuación:

Tabla 7

Estadístico de correlación de Rho de Spearman entre dimensiones de juego lúdico entre el desarrollo psicomotor en niños

		Motor	Simbólico	Construcción	Manipulación
Rho de Spearman	Desarrollo psicomotor	0.261	-0.058	0.002	0.246
	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	0.266	0.810	0.992	0.297
	N	20	20	20	20

Nota. A base de datos estadísticos

H₁: Relación entre el juego motor lúdico y el desarrollo psicomotor

El coeficiente de correlación de Spearman para el juego motor lúdico y el desarrollo psicomotor es $r = 0.261$, con un valor de significancia $p = 0.266$. Dado que $p > 0.05$, no se puede rechazar la hipótesis nula, lo que indica que no existe evidencia suficiente para afirmar una relación directa y significativa entre el juego motor lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños estudiados.

H₂: Relación entre el juego simbólico lúdico y el desarrollo psicomotor

El coeficiente de correlación para el juego simbólico lúdico y el desarrollo psicomotor es $r_s = -0.058$, con $p = 0.810$. Este valor, al ser mayor a $p > 0.05$, lleva a no rechazar la hipótesis nula, indicando que no hay relación directa ni significativa entre el juego simbólico lúdico y el desarrollo psicomotor en esta muestra de niños.

H₃: Relación entre el juego de construcción lúdico y el desarrollo psicomotor

El coeficiente de correlación para el juego de construcción lúdico y el desarrollo psicomotor es $r = 0.002$, con $p = 0.992$. Dado que $p > 0.05$, no se rechaza la hipótesis nula, lo que sugiere que no hay evidencia de una relación directa ni significativa entre el juego de construcción lúdico y el desarrollo psicomotor.

H₄: Relación entre el juego de manipulación lúdico y el desarrollo psicomotor

El coeficiente de correlación para el juego de manipulación lúdico y el desarrollo psicomotor es $r_s = 0.246$, con $p = 0.297$. Al igual que en las otras hipótesis, $p > 0.05$, por lo

que no se rechaza la hipótesis nula. Esto indica que no se puede establecer una relación directa ni significativa entre el juego de manipulación lúdico y el desarrollo psicomotor en esta población.

En conclusión, en ninguna de las dimensiones evaluadas del juego lúdico se encontró evidencia estadísticamente significativa de una relación directa con el desarrollo psicomotor en los niños de la muestra. Esto sugiere la necesidad de explorar otros factores que puedan influir en este desarrollo.

V. DISCUSIÓN

Determinar la relación entre el juego lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa y significativa en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura, 2024

Los resultados de la investigación sobre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, con un coeficiente de correlación de $Rho=0.342$ donde $p > 0.05$, indican una relación positiva baja pero no significativa, lo que contrasta con investigaciones como las de Manguashc (2024) y Salamanca (2024), que destacan el impacto positivo de las actividades lúdicas en el desarrollo lingüístico y la expresión oral en niños de educación inicial. Estas diferencias pueden atribuirse a que el desarrollo psicomotor integra dimensiones físicas y cognitivas más amplias que el lenguaje, lo que requiere estrategias pedagógicas más focalizadas para influir significativamente. Por otro lado, la teoría de Vygotsky (1978) y Halliday (2007) refuerzan la idea de que el juego es un motor esencial en el desarrollo infantil, no solo como actividad recreativa, sino como un medio para la construcción de habilidades cognitivas y lingüísticas, lo que sugiere que la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor podría ser más evidente en un diseño longitudinal o con estrategias específicas. Las fortalezas de este estudio incluyen la exploración de un tema relevante en educación inicial, mientras que sus limitaciones residen en el tamaño de la muestra y el posible sesgo en la implementación de las actividades lúdicas, lo que destaca la necesidad de futuras investigaciones para entender mejor estas dinámicas.

Determinar la relación entre el juego motor lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura.

Los resultados de la investigación, con un coeficiente de correlación $Rho= 0.261$ y una significancia de $p > 0.05$, indican una relación baja y no significativa entre el juego motor lúdico y el desarrollo psicomotor en niños de cinco años, lo que contrasta con estudios como el de Casavilca (2019), que encontró que los juegos didácticos tienen un impacto positivo en el desarrollo psicomotor de niños de cuatro años, y el de Quirola (2024), que subrayó la importancia del juego en la motricidad gruesa en edades tempranas. Mientras Erikson destaca que el desarrollo motor fortalece la autoestima y la confianza al fomentar el control corporal y la independencia, Vygotsky (1978) resalta que el juego opera en la Zona

de Desarrollo Próximo (ZDP), facilitando la adquisición de habilidades físicas, sociales y cognitivas. Además, Groos (1898) y Piaget (1952) enfatizan que el juego motor es una práctica preparatoria para la vida y fundamental para construir esquemas cognitivos a través de la interacción física con el entorno. Las diferencias en los resultados podrían atribuirse a factores como el diseño de las actividades lúdicas, la intensidad de su implementación o el contexto específico del grupo estudiado. A pesar de estas limitaciones, la investigación destaca la importancia de fomentar juegos motores estructurados para maximizar su impacto en el desarrollo psicomotor, siendo necesario realizar estudios más amplios y controlados para validar estos hallazgos.

Determinar la relación entre el juego simbólico lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura

Los resultados de la investigación muestran una correlación negativa muy baja ($Rho=-0.058$) y no significativa ($p=0.810$) entre el juego simbólico lúdico y el desarrollo psicomotor en niños de cinco años, lo que sugiere una ausencia de relación directa en el contexto estudiado. Estos hallazgos contrastan con investigaciones como las de Añamuru (2019), quien destacó que los juegos lúdicos favorecen el desarrollo psicomotor integral, y de Rodrigo (2020), quien encontró que los juegos tradicionales potencian habilidades motoras en niños de cinco años. Teóricos como Vygotsky (1978) y Piaget (1952) sostienen que el juego simbólico es esencial en el desarrollo social, emocional y cognitivo, permitiendo a los niños explorar roles, comprender normas sociales y practicar habilidades futuras. Sin embargo, la falta de correlación significativa en este estudio podría atribuirse a factores como la intensidad o diseño de las actividades simbólicas, las características del grupo estudiado o incluso limitaciones en la medición del impacto del juego en el desarrollo psicomotor. A pesar de esta discrepancia, el juego simbólico sigue siendo una herramienta valiosa en el desarrollo infantil, fomentando la creatividad, la imaginación y la empatía, aunque su influencia específica en el desarrollo psicomotor podría requerir intervenciones más estructuradas y estudios adicionales para comprender plenamente su alcance.

Determinar la relación entre el juego de construcción lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura

Los resultados obtenidos en esta investigación, que muestran un coeficiente de correlación de $Rho=0.002$ y una significancia $p > 0.05$, indican que no existe una relación

significativa entre el juego de construcción lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura. Este hallazgo contrasta con la teoría de Vygotsky (1978), quien sostiene que los juegos de construcción son fundamentales para el desarrollo del pensamiento abstracto, al permitir a los niños experimentar con relaciones espaciales y organizar su mundo mediante acciones con objetos. Además, Piaget (1952) vinculó las acciones motoras del niño con la construcción de esquemas mentales, sugiriendo que el juego de construcción es esencial para la coordinación motora y el desarrollo cognitivo. Aunque investigaciones como la de Guidotti & Granados (2019) y Chara-Góngora (2019) han demostrado la eficacia de actividades lúdicas y programas de psicomotricidad en el desarrollo psicomotor, en este estudio la ausencia de una correlación significativa podría estar influenciada por factores como la falta de intervención estructurada en el juego de construcción, la variabilidad en el tipo de juegos realizados o las limitaciones en la medición del impacto de estas actividades en el desarrollo motor. A pesar de esto, la teoría y otros estudios respaldan que el juego de construcción es valioso en el desarrollo infantil, aunque sus efectos específicos pueden depender del contexto y la forma en que se implementen las actividades.

Determinar la relación entre el juego de manipulación lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura

Los resultados de esta investigación, que muestran un coeficiente de correlación de $Rho = 0.246$ y una significancia de $p > 0.05$, sugieren que existe una relación débil, pero no estadísticamente significativa, entre el juego de manipulación lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura. Este hallazgo contrasta con otras investigaciones que han encontrado asociaciones más fuertes. Por ejemplo, en el estudio de Vargas, Elzel & Casas (2020), se destacó la importancia del juego en el desarrollo psicomotor desde edades tempranas, promoviendo habilidades motoras y cognitivas clave. De manera similar, Guidotti & Granados (2019) en su investigación sobre los juegos infantiles en el desarrollo psicomotor resaltaron la importancia de las actividades que involucran manipulación de objetos para mejorar la motricidad fina y la coordinación, lo que refuerza la idea de que estos juegos son cruciales en el desarrollo de los niños. Piaget (1952) también subrayó que la manipulación de objetos es esencial para el desarrollo cognitivo y motor, permitiendo a los niños aprender sobre la causalidad y las relaciones espaciales a través de la interacción directa con su entorno.

Además, Vygotsky (1978) desde un enfoque sociocultural, sostiene que el desarrollo motor se ve influenciado por factores sociales y culturales, como el uso de herramientas y el lenguaje, lo que implica que el contexto educativo y el acompañamiento en los juegos de manipulación podrían tener un rol importante en la eficacia de estos juegos. La correlación débil observada en esta investigación podría deberse a factores como la heterogeneidad de las actividades de manipulación lúdica, la falta de una intervención estructurada o la corta duración de las observaciones. Sin embargo, los hallazgos refuerzan la importancia de seguir explorando cómo la manipulación de objetos puede influir en el desarrollo psicomotor, considerando un enfoque más integral y culturalmente mediado.

Medir el nivel que caracteriza el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura

Los resultados de la investigación, que indican que el nivel de juego lúdico es bajo (80.0%) y el desarrollo psicomotor también es bajo (70.0%) en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, reflejan una situación preocupante en cuanto al impacto de las actividades lúdicas sobre el desarrollo psicomotor. Este hallazgo podría estar relacionado con factores como la falta de estimulación adecuada, limitaciones en los recursos disponibles para los juegos lúdicos o una programación insuficiente de actividades que favorezcan tanto el desarrollo motor como cognitivo. En contraste con estudios como el de Gesell, quien indicó que el desarrollo psicomotor depende de factores genéticos, aunque influido por el entorno, y de Amatruda, quien subraya que el desarrollo psicomotor sigue secuencias predecibles influenciadas por el entorno, los resultados podrían sugerir que el entorno educativo no ha proporcionado las oportunidades necesarias para fomentar adecuadamente el desarrollo psicomotor. A su vez, teóricos como Vygotsky (1978) y Bruner (1976) afirman que el juego lúdico es crucial para el desarrollo cognitivo, emocional y social, ya que permite a los niños experimentar con situaciones futuras, desarrollar creatividad y tomar decisiones. Por lo tanto, la baja calidad del juego lúdico observada podría estar limitando el crecimiento en estas áreas, lo que repercute en el desarrollo psicomotor. No obstante, este resultado también destaca la necesidad de fortalecer las intervenciones pedagógicas que promuevan una mayor interacción lúdica, así como la mejora en las condiciones del entorno educativo para asegurar un desarrollo psicomotor más adecuado en los niños.

VI. CONCLUSIONES

Se acuerdo al estudio realizado, se concluye que:

1. No existe relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, los resultados de la correlación de $Rho = 0.342$ ($p > 0.05$) indican una relación positiva baja. Esto sugiere que, aunque existe una tendencia de relación, no es estadísticamente significativa.
2. La investigación muestra una correlación baja ($Rho = 0.261$) con una significancia de $p > 0.05$, lo que indica que no existe una relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura.
3. Los resultados muestran una correlación negativa muy baja ($Rho = -0.058$) y no significativa ($p = 0.810$), lo que sugiere que no existe una relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura.
4. No existe una correlación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor ($Rho = 0.002$ y una significancia $p > 0.05$) en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura.
5. Los resultados de la investigación indican una relación débil ($Rho = 0.246$) pero no significativa ($p > 0.05$) entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura.
6. Se observó que el nivel de juego lúdico es bajo (80.0%) y el desarrollo psicomotor también es bajo (70.0%) en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, lo que indica una deficiencia en ambos aspectos.

VII. RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos se recomienda:

1. A los docentes y administradores de la institución educativa fortalecer el uso de juegos lúdicos en actividades pedagógicas para promover el desarrollo psicomotor, acompañados de estrategias de evaluación más sistemáticas.
2. Que la institución educativa implemente programas de juegos lúdicos más estructurados y evaluados, involucrando a los padres y a especialistas en desarrollo infantil para fomentar la estimulación psicomotora adecuada.
3. Que es necesario revisar las estrategias de enseñanza y aumentar la variedad de juegos lúdicos en el currículo, enfocándose en aquellos que favorecen el desarrollo psicomotor, a cargo de los educadores y psicopedagogos.
4. Que la institución educativa reevalúe sus métodos pedagógicos y busque la implementación de enfoques más efectivos y variados en el uso del juego lúdico para promover el desarrollo psicomotor en los niños.
5. Se sugiere que los docentes y autoridades educativas fortalezcan la implementación de actividades lúdicas más estructuradas y variadas, así como una mayor capacitación en técnicas de estimulación psicomotora.
6. Es urgente que la institución educativa revise su enfoque pedagógico y el entorno de aprendizaje, incrementando la cantidad y calidad de las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguinaga, H. G. (2012). Desarrollo psicomotor en un grupo de estudiantes de 4 años de Educación Inicial de la Red 06 Callao. Lima, Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Anderson, J., & Bailey, S. (2017). La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. Montana State University.
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en Educación Inicial *Journal of Science and Research*, 5(2), 132- DOI: <https://zenodo.org/record/3820949>
- Añamuru, E. R. (2019). El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niñas de 5 años de la institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol Puno 2019. Puno. Perú: Universidad Nacional del Altiplano de Puno.
- Aquino, F., & Sánchez, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de Educar*, 1(2), 131-153. DOI: <https://www.redalyc.org/articulo.σελιό»5110020/>
- Barros, J., & García, E. (2019). El papel de la manipulación en el aprendizaje infantil. *Journal of Early Childhood Education*, 45(2), 231-245.
- Bjorklund, D. F. (2020). *Children's thinking: Cognitive development and individual differences*. Cengage Learning.
- Cabañes, E. (2012). *Del juego simbólico al videojuego la evolución de los espacios de producción simbólica*. *Revista de estudios de Juventud*, 12(98), 61-76 DOI: http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_5
- Carrasco, S. (2019). Metodología de la investigación Científica. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Casavilca, F. O. (2017). Los juegos didácticos para el desarrollo psicomotor en niñas de 4 años de edad de una institución educativa inicial. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Cobos, P. (1995). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Ediciones Pirámide S.A.

- Cordero, J., & Rivera, M. (2021). *El desarrollo motriz en la infancia y su relación con el aprendizaje escolar*. Revista de Psicología Infantil, 17(3), 45-58.
- Cordero, J., & Rivera, M. (2021). *El desarrollo motriz en la infancia y su relación con el aprendizaje escolar*. Revista de Psicología Infantil, 17(3), 45-58.
- Coronel, D. (2015). El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado. Naganagua: Universidad de Carabobo.
- Coutiño, B. (2002). Desarrollo psicomotor. Revista Mexicana de Medicina Física y Rehabilitación (14), 58-60. DOI: https://www.medigraphic.com/pdfs/fisica/mt-2002/mf02-2_4g
- Delgado, L., & Montes, R. (2017). Perfil y desarrollo psicomotor de los niños españoles entre 3 Y 6 años Sportis DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2017.3.3.2002> Scr ३३. 454-470.
- Delgado-Lobete, L., & Montes-Montes, R. (2017). Perfil y desarrollo psicomotor de los niños españoles entre 3 y 6 años. Scientific Technical Journal, 3(3), 454-470. DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2017.3.3.2002>
- Fernández, J. R. (2018). El juego y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de Educación inicial de la institución Educativa Padre Carlos-San Juan de Lurigancho 2017, Lima, Perú: Universidad Nacional Federico Villarreal.
- Flórez, R., Castro, J., Camelo, I., Martelo, F., & Salazar, I. (2019). El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas, Bogotá, Colombia: Politécnico Grancolombino, Universidad de Colombia
- Franco, A., & Ayala, J. (2011) Aportes de la motricidad en la enseñanza. Revisto Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 7(2), 95-119. DOI: <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134125454002>
- Gabbard & Cupps, K. R. (2020). *Motor learning and control: From theory to practice*. McGraw-Hill Education.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2020). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, and adults*. McGraw-Hill.

- Gallardo, J. A. (2018). Teorías del Juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa, (págs. 1-12).
- Ginsburg, K. R. (2019). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds*. *Pediatrics*, 143(1), e20182058.
- Goodway, J. D., & Branta, C. F. (2022). *Developing motor skills in children: A guide for parents and educators*. Human Kinetics.
- Guidotti, M., & Granados, M. (2019). Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Haeussler, I. M., & Marchant, T. (2009). TEPSEI. Test de desarrollo psicomotor 2-5 años. Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Hargrove, J. M., & Berninger, V. W. (2022). Developmental language skills and motor control. *Journal of Learning Disabilities*, 55(2), 120-134.
- Hernández, A., Pérez, B., & Gómez, C. (2022). *El juego de manipulación y su impacto en el desarrollo cognitivo infantil*. Editorial educativa.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill Education.
- Hincapié, D., López-Boo, F., & Rubio-Codina, M. (2020). El alto costo del COVID-19 para los niños. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Ibáñez, P., Mudarra, M., & Alfonso, C. (2004). La estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estesiológico multisensorial de atención temprana. *Educación XX1*(7), 111-113. DOI: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70600706>
- Jimeno, M. D. (2018). Los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo psicomotor en los niños/ñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga, San Luis 2018. Huaraz, Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 19-37. DOI: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP>

- Medina, M., Caro, I., Muñoz, P., Leyva, J., Moreno, J., & Vega, S. (2015). Neurodesarrollo infantil: Características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años. *Revista Perú Med. Exp. Salud Pública*, 32(3), 565-573. DOI: <http://www.scielo.org.pe/pdf/rins/v32n3/a22v32n3>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*, Educación, 25(2), 113-124. DOI: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44>
- Ministerio de Salud. (2009). TEPSI Test de desarrollo psicomotor. Sub Programa de Crecimiento y Desarrollo.
- Miranda, N. E. (2018). Evaluación del desarrollo psicomotor mediante el Test de Aprendizaje y Desarrollo Infantil TADI, en niños desde e meses hasta 6 años, pertenecientes a una comunidad Pehuenche situada en Alto Hio Bio Concepción, Chile: Universidad Andrés Bello.
- Moreno, J., & Rodríguez, P. (1996). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Universidad de Murcia.
- Morillas, V. (2014). La manipulación y la experimentación en Educación Infantil. Universidad de Cádiz.
- Panksepp, J. (2020). *Affective neuroscience: The foundations of human and animal emotions*. Oxford University Press.
- Perea, E. (2017). El juego en forma libre y el desarrollo psicomotor en los niños de 2 y 3 años en la Red Sayón Ugel N 09 - de Huaura Región Lima Provincia, 2016. Lima, Perú: Universidad César Vallejo
- Perez, L., & Palacio, K. (2018). El juego como estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma Inglés en Básica Primaria. Barranquilla: Universidad de la Costa CUC
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Rappoport, S., Rodríguez, M., & Bressanello, M. (2021). Enseñar en tiempos de Covid-19. Una guía teórico-práctica para docentes de primera infancia. Paris, Francia: UNESCO.

- Robles, H. (2008). La coordinación y motricidad asociada a la madurez mental en niños de 4 a 8 años. AV PSICOL, 16(1), 139-154 DOI: <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2008/coordinacionmotricidad>
- Romo-Martínez, J. E. (2015). La lista de cotejo como herramienta para la lectura crítica de artículos de investigación publicados. Rev. Enferm. Inst-Mex. Seguro Soc., 23(2), 109- 113. DOI: <https://www.medigraphic.com/pdts/enfermeriaimss/eim-2015/eim152h>
- Sáez, C. (2018). *El juego motor en la etapa de Educación Infantil*. Universidad de Cantabria. Sainz, P. (2009). *Una propuesta metodológica para el aula de niños y niñas de 2 años*. Participación Educativa, DOI: <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/91883>
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima, Perú: Editorial Visión Universitaria.
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. Educación, 44(2), 1-16. DOI: <https://doi.org/10.1551//revedu.v4412.4056/>
- JNESCO. (06 de Agosto de 2021). Primera infancia: la vida de los niños y niñas antes, durante pandemia. Obtenido y después de la de <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/es/portal/primera-infancia-la-vida-de-los-ninos-v-ninas-antes-durante-v-despues-de-la-pandemia>
- Vargas, M., Elzel, L., & Casas, J. (2020). Evaluación del desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 a 24 meses: Jardines Infantiles de Fundación Integra, Chile. Journal of Sport and Health Research, 12(1), DOI: <http://www.journalshr.com/papers/Vol%2012 N%201/JSHR%20V12 1 03.pdf>
- Vericat, A., & Orden, A. (2013). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico. Ciencia & Saúde Colectiva, 18(10), 2977-2984. DOI: <https://www.redalyc.org/pdf/630/63028210023>
- Vidarte-Claros, J., Vélez, C., & Parra-Sánchez, J. (2018). Coordinación motriz e índice de masa corporal en escolares de seis ciudades Colombianas. Rev. U.D.C.A Act. & div.

Cient., 21(1), 15-22. DOI: <http://www.scielo.org.co/pdf/rudca/v21n1/0123-4226-rudca-21-01-00015>

Vila, B., & Cardo, C. (2007). *Material Sensorial*. Editorial Graó.

Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Routledge.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. Norton.

Schiller, F. (1795). *On the aesthetic education of man*.

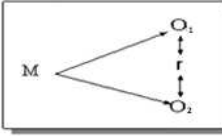
Spencer, H. (1873). *The principles of psychology*. D. Appleton and Company.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

TÍTULO: Juego lúdico y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta general ¿Qué relación existe entre el Juego lúdico y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre el juego lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa y significativa en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura, 2024</p>	<p>Hipótesis general H_i: Entre el Juego lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa y significativa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024 H₀: Entre el Juego lúdico y desarrollo psicomotor no existe relación en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024</p>		<p>Tipo: Cuantitativo y básica Nivel: Explicativo Diseño: No experimental de la forma:</p>  <p>De donde: M = Muestra seleccionada. O₁ = Variable: Juego lúdico O₂ = Variable: desarrollo psicomotor Población y muestra Población: 60 estudiantes Muestra: De 20 docentes de tipo muestreo aleatorio simple</p>
<p>Preguntas específicas ¿Qué relación existe entre el Juego motor lúdico y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024? ¿Qué relación existe entre el Juego simbólico lúdico y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024? ¿Qué relación existe entre el Juego de construcción lúdico y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024? ¿Qué relación existe entre el Juego de manipulación lúdico y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024? ¿Cuál es el nivel que caracteriza el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura?</p>	<p>Objetivos específicos Determinar la relación entre el juego motor lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura Determinar la relación entre el juego simbólico lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura Determinar la relación entre el juego de construcción lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura Determinar la relación entre el juego de manipulación lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura Medir el nivel que caracteriza el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura</p>	<p>Hipótesis específica H₁: Entre el Juego motor lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024 Entre el Juego simbólico lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024 Entre el Juego de construcción lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024 Entre el Juego de manipulación lúdico y desarrollo psicomotor existe relación directa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 14761 de Piura, 2024 El nivel que caracteriza el juego lúdico y el desarrollo psicomotor alto en los niños de cinco años de la institución educativa 14761 de Piura</p>	<p>Variable 1 Juego lúdico</p> <p>Dimensiones Motor Simbólico Construcción Manipulación</p> <p>Variable 2 Desarrollo psicomotor</p> <p>Dimensiones Coordinación Lenguaje Motricidad</p>	

INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS

Autora: ESPINOZA CHAPILLIQUEN PAZ ABIGAIL (Sullana, Perú - 2024)

Instrucciones:

Estimada/o estudiante, sírvase contestar las expresiones que las personas usan para describirse aparecen abajo. Lea cada afirmación y marque con un aspa (X) o (✓) la respuesta que cree conveniente a sí mismo en estos momentos. No hay contestaciones buenas o malas. Trate de dar la respuesta que mejor describa sus sentimientos ahora. Los datos obtenidos solo sirven para cuestiones de investigación y se reservan todo su contenido.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE:

.....

FECHA:

GENERO:

.....

ACTIVIDADES LUDICAS	Escala	
	Sí	No
DIMENSION 1: Motora		
1. Efectúa movimientos libres con seguridad.		
2. Corre libremente por el patio.		
3. Se desplaza por el patio libremente.		
4. Baila al compás de instrumento musical.		
5. Baila al a través de video musical.		
6. Sigue ejemplo del juego mostrado.		
7. Repite el juego de los demás.		
8. Salta en forma espontánea por patio.		
9. Salta con los dos pies en el patio.		
DIMENSION 2: Simbólico	Sí	No
10. Representa personajes en juego de roles.		
11. Imita a su familia en juego de roles.		
12. utiliza materiales del aula para representar objetos de su entorno.		
13. Emplea materiales para representar a los seres vivos.		
14. Realiza sonidos onomatopéyicos de los animales.		
DIMENSION 3: Construcción	Sí	No
15. Realiza juegos con bloques o cubos.		
16. Utiliza cajas y cartones para jugar.		
17. Emplea juegos con enhebrados y ensarte.		
DIMENSIÓN 4: Manipulación	Si	No
18. Utiliza materiales de manera continua (semillas granos, etc.).		
19. Emplea agua y arena para jugar.		
20. Realiza juguetes que se identifican.		

**INSTRUMENTO DE EVALUACION A LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA 14761, MACACARA**

DESARROLLO PSICOMOTOR		
DIMENSIÓN 1: Coordinación	Sí	No
1. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos).		
2. Construye un puente con tres cubos como modelo.		
3. Construye una torre de 8 o más cubos (Doce cubos).		
4. Desabotona (Estuche).		
5. Abotona (Estuche).		
6. Enhebra aguja (Aguja de lana; hilo).		
7. Desata cordones (Tablero c/ cordón).		
DIMENSION 2: LENGUAJE	Sí	No
8. Definir palabras		
9. Verbalizar acciones		
10. Describir		
11. Nombrar objetos		
12. Comprender preposiciones		
13. Razonar por analogías		
DIMENSION 3: MOTRICIDAD	Sí	No
14. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar		
15. Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)		
16. Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)		
17. Se para en un pie sin apoyo 10 seg. O más		
18. Se para en un pie sin apoyo 5 seg. O más		
19. Se para en un pie 1 seg. O más		
20. Camina en punta de pies seis o más pasos		
21. Salta 20 cms con los pies juntos (hoja re.)		
22. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		
23. Coge una pelota (pelota)		
24. Camina hacia delante topando talón y punta		
25. Camina hacia atrás topando punta y talón		
26. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar		
27. Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)		
28. Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)		
29. topando talón y punta		
30. Camina hacia atrás topando punta y talón		

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos

Ficha técnica de instrumento que mide el juego lúdico

Nombre original del instrumento	Escala de juego lúdico
Autora	Espinoza Chapiiliquen, Paz Abigail (Piura, Perú - 2024)
Objetivo del instrumento	Evaluar y medir el nivel de juego lúdico en preescolares en edad de cuatro y cinco años
Usuarios	Instrumento de observación administrado de manera individual a sujetos en edad preescolar de cuatro y cinco
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach á. 0.838

Ficha técnica de instrumento que mide el desarrollo psicomotor

Nombre original del instrumento	Escala de juego lúdico
Autora	Espinoza Chapiiliquen, Paz Abigail (Piura, Perú - 2024)
Objetivo del instrumento	Evaluar y medir el nivel de desarrollo psicomotor en preescolares en edad de cuatro y cinco años
Usuarios	Instrumento de observación administrado de manera individual a sujetos en edad preescolar de cuatro y cinco
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach á. 0.838

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

Juego lúdico

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,838	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	24,7000	19,063	,442	,830
VAR00002	24,8000	19,116	,453	,829
VAR00003	24,7500	18,934	,481	,828
VAR00004	24,8500	19,713	,325	,835
VAR00005	24,8000	19,853	,275	,838
VAR00006	24,9000	18,726	,616	,822
VAR00007	25,0000	20,211	,288	,836
VAR00009	24,7000	19,274	,392	,832
VAR00010	25,0000	20,421	,223	,838
VAR00011	24,8500	18,555	,621	,821
VAR00012	24,8000	18,695	,557	,824
VAR00013	24,8000	19,853	,275	,838
VAR00014	24,9000	18,937	,558	,825
VAR00015	24,9500	21,945	-,214	,855
VAR00017	24,8000	18,695	,557	,824
VAR00018	24,8500	18,766	,566	,824
VAR00019	24,9000	19,779	,333	,835
VAR00021	24,8000	19,221	,427	,830
VAR00022	24,8000	18,589	,584	,823
VAR00023	24,9000	19,253	,472	,828

Desarrollo psicomotor

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,809	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	25,1000	16,937	,514	,792
VAR00002	25,1000	17,779	,303	,805
VAR00003	25,2000	18,274	,204	,810
VAR00004	25,1500	17,397	,411	,798
VAR00005	25,0500	16,682	,569	,789
VAR00006	25,2000	18,379	,178	,811
VAR00007	25,3000	18,747	,113	,813
VAR00009	25,0500	16,997	,489	,794
VAR00010	25,2500	16,934	,597	,789
VAR00011	25,1000	16,832	,541	,791
VAR00012	25,2000	18,484	,151	,812
VAR00013	25,1500	17,608	,358	,801
VAR00014	25,2000	16,800	,595	,788
VAR00015	25,3000	20,011	-,235	,828
VAR00017	25,2000	17,326	,452	,796
VAR00018	25,1000	16,832	,541	,791
VAR00019	25,2000	17,326	,452	,796
VAR00020	25,2000	17,747	,340	,802
VAR00021	25,1000	16,516	,624	,785
VAR00022	25,3500	18,555	,198	,808

Data

Juego lúdico

N	MOTOR							SIMBÓLICO							CONSTRUCCIÓN			MANIPULACIÓN			TOTAL				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20					
1	2	2	2	1	2	2	1	12	2	2	2	2	1	2	1	12	2	2	2	6	2	2	1	5	35
2	2	2	2	2	2	2	1	13	2	1	2	2	2	2	1	12	2	2	1	5	2	2	2	6	36
3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	3	1	1	1	3	20	
4	2	1	2	1	2	1	1	10	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	3	1	1	1	3	25
5	1	1	2	1	1	1	2	9	2	1	1	1	1	1	8	2	1	2	5	1	2	1	4	26	
6	2	1	1	2	2	1	1	10	1	1	2	1	2	1	9	1	1	1	3	1	1	2	4	26	
7	1	2	1	2	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	3	2	1	1	4	24	
8	2	1	1	1	1	2	1	9	2	1	1	2	1	1	9	1	1	1	3	1	2	1	4	25	
9	2	2	2	2	1	2	2	13	2	1	2	2	2	2	12	2	2	2	6	2	2	2	6	37	
10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	3	1	1	1	3	20	
11	2	1	2	1	1	1	1	9	2	1	1	1	1	1	8	2	1	1	4	2	1	1	4	25	
12	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	2	1	1	9	1	1	2	4	1	1	1	3	24	
13	1	1	1	2	2	1	1	9	1	2	1	2	2	1	10	1	1	1	3	1	2	1	4	26	
14	1	2	1	1	1	1	1	8	2	1	1	1	1	2	9	1	2	1	4	1	1	1	3	24	
15	2	1	1	1	1	1	2	9	1	2	1	2	1	1	10	2	1	1	4	1	1	2	4	27	
16	1	1	2	2	1	1	1	9	1	1	1	1	2	1	8	1	1	2	4	2	1	1	4	25	
17	1	1	2	1	2	1	1	9	2	1	2	1	1	1	9	1	2	1	4	1	1	1	3	25	
18	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	3	2	1	1	4	23	
19	1	2	1	1	2	1	1	9	1	1	2	1	1	1	8	1	2	1	4	1	2	2	5	26	
20	1	1	1	1	1	2	1	8	2	1	1	1	2	1	9	2	1	1	4	1	1	1	3	24	

Desarrollo psicomotor

N	COORDINACIÓN							LENGUAJE							MOTRICIDAD						Motor	Simbóli	Constri	Manipi	Juego lúdico	Coordi	Lengua	Motrici	Desarro				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20													
1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20	12	12	6	5	35	7	7	6	20	
2	2	2	1	2	2	1	2	12	2	2	2	2	1	2	1	12	2	2	1	2	2	1	10	34	13	12	5	6	36	12	12	10	34
3	2	2	2	2	2	2	1	13	2	2	2	1	2	2	1	12	1	2	2	2	2	1	10	35	7	7	3	3	20	13	12	10	35
4	2	1	2	1	2	1	1	10	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	1	1	1	6	25	10	9	3	3	25	10	9	6	25
5	1	1	2	1	2	1	2	10	2	1	1	1	1	1	8	2	1	2	1	2	1	9	27	9	8	5	4	26	10	8	9	27	
6	2	2	1	2	2	2	1	12	2	2	2	1	2	2	1	12	2	2	2	1	2	2	11	35	10	9	3	4	26	12	12	11	35
7	1	2	1	2	1	2	1	10	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	2	1	7	25	9	8	3	4	24	10	8	7	25	
8	2	1	1	1	1	2	1	9	2	1	1	2	1	1	9	1	1	1	1	2	1	7	25	9	9	3	4	25	9	9	7	25	
9	1	2	1	2	1	1	2	10	1	1	2	1	1	1	8	1	2	1	1	1	1	7	25	13	12	6	6	37	10	8	7	25	
10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20	7	7	3	3	20	7	7	6	20	
11	2	1	2	1	2	1	1	10	2	1	2	2	2	2	1	12	2	2	2	2	2	1	11	33	9	8	4	4	25	10	12	11	33
12	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	2	1	1	2	9	1	1	2	1	1	7	24	8	9	4	3	24	8	9	7	24	
13	1	1	1	2	2	1	1	9	1	2	1	2	2	1	1	10	1	1	1	1	2	7	26	9	10	3	4	26	9	10	7	26	
14	1	2	1	1	1	1	1	8	2	1	2	1	1	2	1	10	1	2	1	1	1	7	25	8	9	4	3	24	8	10	7	25	
15	2	1	1	1	1	1	2	9	1	2	1	2	1	1	2	10	2	1	1	1	1	8	27	9	10	4	4	27	9	10	8	27	
16	1	1	2	2	1	2	1	10	1	1	1	1	2	1	1	8	1	1	2	2	1	8	26	9	8	4	4	25	10	8	8	26	
17	1	1	2	1	2	1	1	9	2	1	2	1	1	1	9	1	2	1	1	1	1	7	25	9	9	4	3	25	9	9	7	25	
18	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	2	1	7	23	8	8	3	4	23	8	8	7	23	
19	1	2	1	1	2	1	1	9	1	1	2	1	1	1	8	1	2	1	1	2	2	9	26	9	8	4	5	26	9	8	9	26	
20	1	1	1	1	1	2	1	8	2	1	1	1	2	1	1	9	2	1	1	1	1	7	24	8	9	4	3	24	8	9	7	24	

CARTA DE PRESENTACION

Dr. MILAGROS VERONICA CARRION SUAREZ

Docente Licenciada en Educación

Asunto: PROCESO DE VALIDACION A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente.

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: PAZ ABIGAIL ESPINOZA CHAPILLIQUEN, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: JUEGO LÚDICO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 14761 DE PIURA, 2024 y envió a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Espinoza Chapilliquen Paz Abigail
DNI: 74297024

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr. ELIZA SAMAME ZAPATA

Docente Licenciada en Educación

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente.-

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: PAZ ABIGAIL ESPINOZA CHAPILLIQUEN, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: JUEGO LÚDICO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 14761 DE PIURA, 2024 | y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Espinoza Chapilliquen Paz Abigail

DNI: 74297024

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Elisa Samame Zapata.

N° DNI / CE: 03500185 Edad: 49 AÑOS

Teléfono / celular: 947587120. Email:

Título profesional: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.

Grado académico: Maestría _____ Doctorado: X

Especialidad: Doc

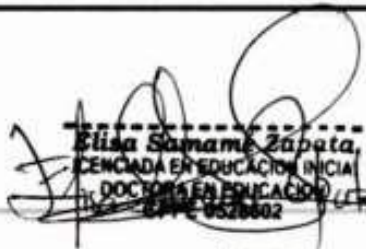
Institución que labora: I.E. N° 406 José Olaya Balandra.

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:
.....
.....

Autor(es):
.....
.....

Programa académico:
.....


Elisa Samame Zapata
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
DOCTORA EN EDUCACIÓN
DNI 03500185

Firma



Huella digital

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES INSTRUMENTO DE ESCALA DE

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : ELISA SAMAMÉ ZAPATA
- 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL
- 1.3. Cargo en la institución que labora : MONITORA
- 1.4. Nombre del instrumento evaluado : LE N 406 JOSE OLAYA BALANDA
- 1.5. Autor(es) del instrumento : PAZ ABIGAIL ESPINOZA CHAPILLIQUEN

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADOR I	CRITERIO II	Deficiente 1	Bajo 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Este formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Puntos medibles hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al evento de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
6. PERTINENCIA	Puntos conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Puntos conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. RELEVANCIA	La categoría responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

↓ ↓ ↓ ↓ ↓

CONTEO TOTAL DE MARCAS <small>(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)</small>					
	A	B	C	D	E
					X

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50}$$

III. CALIFICACION GLOBAL (Llene el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un signo en el círculo)

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Departamento: PIURA
 Ciudad PAITA de NOVIEMBRE del 2024

Nombres y a calidad firma del experto

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: LOS JUEGOS LÚDICOS Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL DISTRITO DE LA HUACA, PIURA, 2024.

	Variable 1: Actividades lúdicas	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: motor							
1	- Efectúa movimientos libres con seguridad	✓		✓		✓		
2	- Corre libremente por el patio	✓		✓		✓		
3	- Se desplaza por el patio libremente	✓		✓		✓		
4	- Baila al compás de instrumento musical	✓		✓		✓		
5	- Baila al a través de video musical	✓		✓		✓		
6	- Sigue ejemplo del juego mostrado	✓		✓		✓		
7	- Repite el juego de los demás	✓		✓		✓		
8	- Salta en forma espontánea por patio	✓		✓		✓		
9	- Salta con los dos pies en el patio	✓		✓		✓		
	Dimensión 2: simbólico							
1	- Representa personajes en juego de roles	✓		✓		✓		
2	- Imita a su familia en juego de roles	✓		✓		✓		
3	- utiliza materiales del aula para representar objetos de su entorno	✓		✓		✓		
4	- Emplea materiales para representar a los seres vivos	✓		✓		✓		
5	- Realiza sonidos onomatopéyicos de los animales	✓		✓		✓		
	Dimensión 3: construcción							
1	- Realiza juegos con bloques o cubos	✓		✓		✓		
2	- Utiliza cajas y cartones para jugar	✓		✓		✓		
3	- Emplea juegos con enhebrados y ensarte	✓		✓		✓		
	Dimensión 4:							

1	- Utiliza materiales de manera continua (semillas granos, etc.)	/	/	/	/
2	- Emplea agua y arena para jugar	/	/	/	/
3	- Realiza juguetes que se identifican	/	/	/	/
	Variable 2: Desarrollo psicomotor	/	/	/	/
	Dimensión 1: coordinación	/	/	/	/
1	- Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos)	/	/	/	/
2	- Construye un puente con tres cubos como modelo	/	/	/	/
	- Construye una torre de 8 o más cubos (Doce cubos)	/	/	/	/
	- Desabotona (Estuche)	/	/	/	/
	- Abotona (Estuche)	/	/	/	/
1	- Enhebra aguja (Aguja de lana; hilo)	/	/	/	/
2	- Desata cordones (Tablero c/ cordón)	/	/	/	/

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()
 Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg *Elisa S. Guzmán Apóst.* DNI *035 00185*

[Firma manuscrita]
 ELISA S. GUZMÁN APÓSTOL
 DOCTORA EN EDUCACIÓN
 CPPE 03500185



CARTA DE PRESENTACION

Dr. MILAGROS VERONICA CARRION SUAREZ

Docente Licenciada en Educación

Asunto: PROCESO DE VALIDACION A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente.-

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: PAZ ABIGAIL ESPINOZA CHAPILLIQUEN, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: JUEGO LÚDICO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 14761 DE PIURA, 2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Espositoza Chapilliquen Paz Abigail

DNI: 74297024

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Milagros Verónica Carrión Suárez

N° DNI / CE: 03500323 Edad: 50

Teléfono / celular: 922258342 Email: mvc5011075@hotmail.com

Título profesional: Licenciada en educación Inicial

Grado académico: Maestría X Doctorado: _____

Especialidad: Administración de la educación

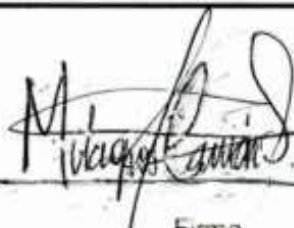
Institución que labora: I.E. N° 405 Corazón de María

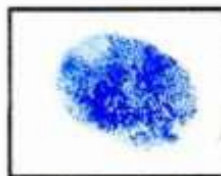
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: _____

Autor(es): _____

Programa académico: _____


Firma



Huella digital

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES INSTRUMENTO DE ESCALA DE

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : MILAGROS VERONICA CARRION SUARES
- 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL
- 1.3. Cargo en la institución que labora : MONITORA
- 1.4. Nombre del instrumento evaluado : I E N 406 JOSE OLAYA BALANDA
- 1.5. Autor(es) del instrumento : PAZ ABIGAIL ESPINOZA CHAPILLIQUEN

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuada al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SIGNIFICANCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

↓ ↓ ↓ ↓ ↓

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un signo en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado ○	[0,00 – 0,60]
Observado ○	<0,60 – 0,70]
Aprobado X	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Departamento: PIURA
 Ciudad PAITA de NOVIEMBRE del 2024.

Nombres y apellidos/firma del docente:


Firma

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: LOS JUEGOS LÚDICOS Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL DISTRITO DE LA HUACA, PIURA, 2024.

	Variable 1: Actividades lúdicas	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: motor							
1	- Efectúa movimientos libres con seguridad	/		/		/		
2	- Corre libremente por el patio	/		/		/		
3	- Se desplaza por el patio libremente	/		/		/		
4	- Baila al compás de instrumento musical	/		/		/		
5	- Baila al a través de video musical	/		/		/		
6	- Sigue ejemplo del juego mostrado	/		/		/		
7	- Repite el juego de los demás	/		/		/		
8	- Salta en forma espontánea por patio	/		/		/		
9	- Salta con los dos pies en el patio	/		/		/		
	Dimensión 2: simbólico							
1	- Representa personajes en juego de roles	/		/		/		
2	- Imita a su familia en juego de roles	/		/		/		
3	- utiliza materiales del aula para representar objetos de su entorno	/		/		/		
4	- Emplea materiales para representar a los seres vivos	/		/		/		
5	- Realiza sonidos onomatopéyicos de los animales	/		/		/		
	Dimensión 3: construcción							
1	- Realiza juegos con bloques o cubos	/		/		/		
2	- Utiliza cajas y cartones para jugar	/		/		/		
3	- Emplea juegos con enhebrados y ensarte	/		/		/		
	Dimensión 4:							

1	- Utiliza materiales de manera continua (semillas granos, etc.)	/	/	/	/	/	/
2	- Emplea agua y arena para jugar	/	/	/	/	/	/
3	- Realiza juguetes que se identifican	/	/	/	/	/	/
	Variable 2: Desarrollo psicomotor	/	/	/	/	/	/
	Dimensión 1: coordinación	/	/	/	/	/	/
1	- Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos)	/	/	/	/	/	/
2	- Construye un puente con tres cubos como modelo	/	/	/	/	/	/
	- Construye una torre de 8 o más cubos (Doce cubos)	/	/	/	/	/	/
	- Desabotona (Estuche)	/	/	/	/	/	/
	- Abotona (Estuche)	/	/	/	/	/	/
1	- Enhebra aguja (Aguja de lana; hilo)	/	/	/	/	/	/
2	- Desata cordones (Tablero c/ cordón)	/	/	/	/	/	/

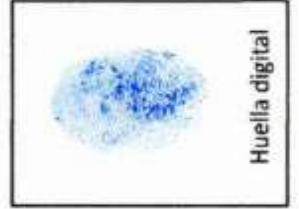
Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg *Milagros Verónica Cuervo Suárez* DNI *03500323*



Firma



Huella digital

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

Título del estudio:
.....

Investigador (a):
.....

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:, cuyo objetivo es: Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El trabajo consistirá en la aplicación de dos instrumentos (fichas de observación), en un único momento para luego procesar los resultados estadísticamente. Se espera que con la correcta aplicación del programa y de la buena participación de su hijo@ se logre una evolución favorable en el estudiante.

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):

1. Coordinaremos con la maestra una fecha oportuna para el recojo de información.
2. Se aplicarán las dos fichas de observación.
3. Se procederá al análisis estadístico.
4. Los resultados se presentan a la institución educativa y a la familia.

Beneficios:

El beneficio que ofrece la investigación consiste en obtener o determinar la relación del lenguaje oral con el uso de canciones infantiles; y a partir de ello que en futuras investigaciones se tomen las decisiones oportunas.

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

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

Investigadora

Fecha y hora

Chimbote, 18 de noviembre del 2024

CARTA N° 0000000706- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**CIRO COLONA JUAREZ
I.E 14761- MACACARA**

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 Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO LA HUACA, PIURA, 2024**, que involucra la recolección de información/datos en **21 NIÑOS DEL NIVEL INICIAL**, a cargo de **PAZ ABIGAIL ESPINOZA CHAPILUQUEN**, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, con DNI N° 74297024, durante el periodo de **14-04-2024 al 02-05-2024**.

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

Anexo 07. Evidencias de ejecución

