



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PROBLEMAS
DE APRENDIZAJE**

**Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes
de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Problemas de Aprendizaje

AUTORA:

Maque Cruz, Nancy Zoraida (ORCID: 0000-0002-6741-1643)

ASESORA:

Dra. Palacios Garay de Rodríguez, Jessica Paola (ORCID: 0000-0002-2315-1683)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A Dios que siempre me ha dado la fuerza para vencer las adversidades. A mi querida Padre, Daniel, a mi hijos Diego, Leonardo y Benjamín y en general a mi familia que siempre me apoyaron y entendieron así poder continuar con este gran proyecto para mi vida profesional aun con todos los problemas que se dieron para realizar este trabajo

AGRADECIMIENTO

A la universidad Cesar Vallejo por darme la oportunidad de cumplir este objetivo tan anhelado. A mi asesora la Dra. Jessica Palacios que siempre me apoyo en cada paso del trabajo de investigación. A la directora de la institución educativa Juan Pablo Peregrino por permitirme realizar el programa. A los padres y estudiantes por darme la oportunidad de desarrollar mi investigación.

Índice de Contenidos

| | |
|---|------|
| Carátula | Pg. |
| Dedicatoria | II |
| Agradecimiento | III |
| Índice de contenidos | IV |
| Índice de tablas | V |
| Índice de figuras | VI |
| Resumen | VII |
| Abstract | VIII |
| I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO | 4 |
| III. METODOLOGÍA | 14 |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación | 14 |
| 3.2. Variables y operacionalización | 15 |
| 3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis | 15 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 16 |
| 3.5. Procedimientos | 17 |
| 3.6. Método de análisis de datos | 18 |
| 3.7. Aspectos éticos | 18 |
| IV. RESULTADOS | 19 |
| V. DISCUSIÓN | 28 |
| VI. CONCLUSIONES | 34 |
| VII. RECOMENDACIONES | 35 |
| REFERENCIAS | 37 |
| ANEXOS | 40 |

Índice de tablas

| | | |
|----------|---|-----|
| Tabla 1 | Resultados de la prueba de bondad de ajuste para la variable desarrollo psicomotor | Pg. |
| Tabla 2 | Desarrollo psicomotor del grupo de control y experimental según pretest y post test | 20 |
| Tabla 3 | La coordinación del grupo de control y experimental según pre test y post test | 21 |
| Tabla 4 | El lenguaje del grupo de control y experimental según pre test y post test | 22 |
| Tabla 5 | La motricidad del grupo de control y experimental según pre test y post test | 24 |
| Tabla 6 | Validación de variable: desarrollo psicomotor | 25 |
| Tabla 7 | Confiabilidad de variable: desarrollo psicomotor | 26 |
| Tabla 8 | Baremos de variable desarrollo psicomotor | 65 |
| Tabla 9 | Niveles de la variable desarrollo psicomotor del pre test y post test | 65 |
| Tabla 10 | Niveles de la dimensión coordinación del pre test y post test | 65 |
| Tabla 11 | Niveles de la dimensión lenguaje del pre test y post test | 66 |
| Tabla 12 | Niveles de la dimensión motricidad del pre test y post test | 67 |

Índice de figuras

| | | |
|----------|--|----|
| Figura 2 | La coordinación de las estudiantes del control y experimental según pre test | Pg |
| Figura 3 | El lenguaje de las estudiantes del control y experimental según pretest y post test | 23 |
| Figura 4 | La motricidad en las estudiantes del control y experimental según pre test y post test | 24 |
| Figura 5 | Niveles de la variable desarrollo psicomotor del pre test y post test | 26 |
| Figura 6 | Niveles de la dimensión coordinación del pre test y post test | 27 |
| Figura 7 | Niveles de la dimensión lenguaje del pre test y post test | 66 |
| Figura 8 | Niveles de la dimensión motricidad del pre test y post test | 67 |

Resumen

La investigación titulada actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021. Tuvo como objetivo establecer la influencia de las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años. El enfoque fue cuantitativo de tipo básica de nivel aplicativo y diseño experimental, cuasi experimental. La población estuvo integrada de estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres. Con una muestra de 50 estudiantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional. El tipo de validez utilizado fue la de contenido por juicio de expertos, quienes evaluaron la pertinencia, relevancia y claridad. Se realizó una prueba piloto con 15 estudiantes para determinar la consistencia interna del Instrumento de la variable independiente se usó el coeficiente de confiabilidad de Kuder-Richardson (KR20), con un coeficiente de fiabilidad del 0.88, lo que indica que los datos recogidos con los instrumentos son fiables para el desarrollo de la investigación. La investigación concluyó, que actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021, se usó el test de Shapiro-Wilk porque se usó una muestra de 50, dando como resultado $p < 0.05$, por la cual la estadística fue no paramétrica: Prueba de U de Mann-Whitney = 0,000 y $Z = -6,090$, $\rho = 0,000$.

Palabras clave: Actividades lúdicas, desarrollo psicomotor.

Abstract

The research entitled ludic activities for psychomotor development in 5 year old students of a public institution, San Martin de Porras, 2021. Its objective was to establish the influence of ludic activities for psychomotor development in 5 year old students. The approach was quantitative of the basic type of application level and experimental, quasi-experimental design. The population was made up of 5 year old students from a public institution, San Martin de Porres. With a sample of 50 students selected through intentional non probability sampling. The type of validity used was that of content by judgment of experts, who evaluated the relevance, relevance and clarity. A pilot test was carried out with 15 students to determine the internal consistency of the instrument of the independent variable, the Kuder-Richardson reliability coefficient (KR20) was used, with a reliability coefficient of 0.88, which indicates that the data collected with the instruments are reliable for the development of research. The research concluded that recreational activities significantly influence the psychomotor development of 5 year old students from a public institution, San Martin Porras, 2021, the Shapiro-Wilk test was used because a sample of 50 was used, resulting in $p < 0.05$, for which the statistic was nonparametric de U de Mann-Whitney = 0,000 y $Z = -6,090$, $p = 0,000$.

Keywords: play activities, psychomotor development.

I. INTRODUCCIÓN

Debido a la coyuntura actual por la que se atraviesa en estos tiempos de confinamiento se ha observado en los estudiantes en edad pre escolar dificultad en el desarrollo psicomotor (DPM) que engloba el bienestar físico, mental, emocional y social a falta de las actividades lúdicas, debido al espacio reducido que tienen en sus hogares y en donde antes encontraban espacios de recreación, como : parques, lugares de esparcimiento y colegios lugar donde recreaban e imaginaban juegos de sus preferencias debido al encierro que se vive, para evitar el contagio ahora no logran adecuadamente su desarrollo psicomotor. De acuerdo con Sánchez (2020) menciona que hay varias causas que dificultan el desarrollo psicomotor del niño o niña, pero una de ellas son el contexto en el que se desenvuelven y las relaciones sociales con los demás, según el estudio que realizo se observó un retraso leve de 10,35% en el área psicomotor (gruesa y fina) y en el área personal social de 34,48% esta dificultades seguirán acrecentándose, porque aún permanecen en confinamiento, que llegaran a repercutir en edades adultas ya que dificultan el progreso de las capacidades sociales así como la resolución de problemas y la baja auto estima.

A nivel mundial, de acuerdo con García (2016) menciona que el desarrollo psicomotor es desenvolver destrezas en diferentes áreas como: la motriz, coordinación y lenguaje además de la parte social del niño, para con los demás, estas habilidades se desarrollan en los niños en conjunto, pero con diferentes ritmos en particular y que puede lograr según la maduración adecuada de su sistema nervioso central, desarrollado en un entorno de estabilidad, afectividad y sociabilidad. El fondo de las naciones unidas para la infancia (UNICEF, 2020) con respecto a las actividades lúdicas menciona que es un puente para mejorar sus emociones en estos tiempos de pandemia así como para el aprendizaje de las clases virtuales, porque los mantienen motivados.

En el Perú La actividad lúdica según Ministerio de educación (MINEDU, 2015) menciona que es la base para su desarrollo porque al realizarlas se divierten, se respetan y aprenden a convivir con los demás siguiendo las normas de juego, desarrollan su creatividad e imaginación, cuando no se les hace partícipes de este factor tan importante, reduce las posibilidades de las etapas de desarrollo (MINEDU, 2010) Dice que es un proceso indispensable para la evolución de la personalidad como primera forma de su autoconocimiento y como paso a seguir ser la base de la estructura

intelectual, los efectos en la última evaluación censal de los colegiales (ECE, 2019) administrado por (MINEDU, 2010) no fueron nada reconfortantes: solo el 46,4% de los colegiales del III ciclo de primaria lograron un nivel grato en lectura. En otros grados superiores, incluso, bajo la cifra a: 31.4%. Por ello el Instituto nacional de Estadística e Informática, (INEI, 2020). Se ha replantear una nueva forma de brindar educación a los estudiantes creando estrategias que beneficien a los estudiantes como la estrategia APRENDO EN CASA, queriendo llegar a toda la comunidad educativa por tres medios de comunicación radio, televisión y la plataforma web, que dio inicio del 06 de abril de 2020 por la medida de la Resolución Viceministerial (R.V.M.) N°088-2020. En donde la institución 0016 Juan Pablo Peregrino del nivel inicial, cuna-jardín, recibe las clases por la plataforma web, clases distancia, en donde los estudiantes demuestran dificultades de coordinación e equilibrio, torpeza motora y de dificultades en el lenguaje, además de ser dependientes en exceso de los padres hasta para responder preguntas sencillas. Ante esta problemática Wallón (1941) Indica que el juego es un medio en el que el niño puede desarrollar la coordinación, el lenguaje y su motricidad que es importante para su desarrollo psicomotor, por lo tanto esta investigación se centra en instaurar el predominio de las actividades lúdicas para el desenvolvimiento psicomotor.

En base al texto se anunció el siguiente problema de investigación: ¿Cómo influye las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en preescolares de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021? Así mismo los específicos fueron: ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la mejora de la coordinación en el desarrollo psicomotor en preescolares de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres., 2021? ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la mejora del lenguaje en el desarrollo psicomotor en preescolares de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021? ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la mejora de la motricidad en el desarrollo psicomotor en preescolares de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021?

Así mismo en la justificación teórica sobre la variable actividades lúdicas se tomó en cuenta el juego, menciona Vygotsky (2007) representante de la teoría sociocultural menciona que las actividades lúdicas crean un disfrute en el niño, que a través de ello logra desarrollar habilidades y destrezas, teniendo como mediador el juego en donde se desenvuelve libre y correctamente en su medio, sobre la variable desarrollo psicomotor, Plantea Piaget (1990) representante de la teoría genética

cognitiva menciona que las actividades lúdicas tiene niveles de comprensión que tiene que tener el niño para poder realizar el juego, demostrando así su nivel de desarrollo psicomotor, en la justificación metodológica se usara para la veracidad del instrumento criterios de valides y de contenido por juicio de expertos, administrando antes, el pre test y para finalizar el posterior test a los colegiales, y en la práctica se incluirá las actividades lúdicas los preescolares aprenderán de manera divertida y motivada, el conocimiento de su cuerpo, dominio de su esquema corporal y sus destrezas motoras gruesas y finas, a los docente al seguir las estrategias de las actividades lúdicas, los estudiantes se beneficiaran logrando superar sus problemas psicomotrices, a la comunidad educativa, se beneficiara al tener estrategias que ayuden a controlar sus movimientos motrices, así como también sus estados emocionales, logrando los procesos cognitivos que implica el aprendizaje: percepción, atención, memoria , lenguaje y pensamiento, todo ello a los estudiantes de la comunidad institucional.

El objeto de este trabajo es: Establecer la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar el área psicomotor en preescolares de 5 años de una institución pública, San Martin de Porres, 2021. Los objetivos específicos son: Determinar la predominio de las actividades lúdicas para mejorar la coordinación en el desarrollo psicomotor en preescolares de 5 años de una institución pública, San Martin de Porres. 2021, Determinar el predominio de las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje en el desarrollo psicomotor en preescolares de 5 años de una institución pública, San Martin de Porres. 2021, Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la motricidad en el desarrollo psicomotor en preescolares de 5 años de una institución pública, San Martin de Porres, 2021.

Las hipótesis fueron: Las actividades lúdicas influyen de modo relevante en la mejora del desarrollo psicomotor en preescolares de 5 años de una institución publica, San Martin de Porres, 2021. Las hipótesis específicas son: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la coordinación de los preescolares de 5 años de una institución pública, San Martin de Porres, 2021. Las actividades lúdicas influyen de modo relevante en el lenguaje de los preescolares de 5 años de una institución pública, San Martin de Porres, 2021. Las actividades lúdicas influyen de modo relevante en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martin de Porres, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Como precedentes nacionales, la investigación de Piaggio (2020) quien hizo un estudio con un diseño cuasi-experimental, cuantitativo aplicable a preescolares de 4 años. El trabajo tuvo como objetivo: determinar y demostrar las diferencias entre dos grupo sobre la influencia que tiene las estrategias de danzas recreativas en el desarrollo psicomotor del preescolar en 4 años. La población fue de 43 pupilos donde se consideró 2 grupos; grupos control, con 21 preescolares y 22 en el grupo observable, para los grupos. El instrumento se usó para el antes y después, en los dos casos, donde al grupo observable se le administro sesiones de danzas recreativas y en el grupo de control no se le manipulo. Sobre el rendimiento en el inicio, el grupo control obtuvo 43% en su rango medio y el grupo observable 50% en un grado medio de rangos y niveles. Luego de usar la estrategia de danzas recreativas en sus sesiones, el grupo observable se le administro en el posterior test, las respuestas fueron que el grupo control obtuvo en el rango medio de 100% que del nivel normal y el observable 100% en el rango bueno, viendo una notoria diferencia. Al aplicar el programa de danzas recreativas. Se pudo concluir que el uso de las estrategias mejora las destrezas y habilidades psicomotoras de los preescolares de 4 años de edad.

Así mismo el trabajo de Gonzales (2019) ejecuto un estudio cuantitativo con diseño cuasi-experimental cuya meta fue precisar cómo incrementa el DPM aplicando un programa promoción y prevención en 30 preescolares, de 3 años. Se realizó con un conjunto de 30 preescolares entre femeninos y masculinos, en el cual se dividieron en dos grupos, 15 niños de grupo control y 15 niños del grupo observable. Se administró al inicio el test a ambos grupos donde los resultados en el inicio del grupo control fue del 100% y el de grupo observable un 93.3% esto indica que ambos grupos tenían un nivel casi similar, por las respuestas en el inicio test se eligió el que tenía menos porcentaje en el desarrollo psicomotor. Luego se aplicó 10 sesiones a este observable y que las respuestas posteriores, fueron que el control, tuvo 93.3 % y obteniendo el 100% el observable, demostrando que el programa de intervención y el de desarrollo motor tiene influencia positiva sobre el desarrollo psicomotor de los 15 niños intervenidos grupo experimental.

En referencia a la variable de actividades lúdicas del autor Aguedo y Hurtado (2018) investigación de tipo cuantitativa y diseño experimental cuasi experimental cuyo fines fue determinar los efectos de las estrategias lúdicas para aumentar la motora gruesa en preescolares de 4 años, que tuvo como población de 62 infantes del II ciclo de entre 3, 4, y 5 años y la muestra de 21 infantes de 4 años, logrando en el pre test de la dimensión de equilibrio 60% y en el posterior 98%, en la medida de lateralidad un 30% en el pre test y en el posterior 90% , en la medida coordinación y agilidad un 60% y en el post test 90%, asimismo en la medida orientación espacial un 62% en el post test 95%, concluyen que al administrar las estrategias lúdicas causa una efectividad beneficioso para el incremento de sus habilidades motrices gruesas de los niños de 4 años

Otro aporte es el trabajo de Mitma (2017) con un análisis cuantitativo de diseño cuasi-experimental administrado a preescolares de II ciclo su objetivo principal: Determinar el incremento del programa VIAMYT el desarrollo psicomotor. Se seleccionaron a 45 niños del pre escolar y se dividió en dos grupos, el observable de 22 infantes y el de control 23 estudiantes. Se administró al inicio el test y después el test al final del estudio siendo los resultados apropiados, determinando la efectividad del programa VIAMYT, aumentando en el observable de 60% al 99.2% aplicando las sesiones VIAMYT y el grupo control de 72% a 75% Por lo expuesto con anterioridad se pudo concluir que el programa VIAMYT, tiene una efectividad significativa en mejorar el DPM en preescolares de 4 años del II ciclo de la provincia de Huancayo.

Con referencia a la variable de actividades lúdicas, el trabajo de Barrios y Muñoz. (2017) que ejecuto un análisis cuantitativo de diseño cuasi-experimental con dos grupos; teniendo como finalidad determinar el incremento del desarrollo del pensamiento lógico matemático con las actividades lúdicas en el ciclo II. La población fue de 15 preescolares y la muestra 7 en el grupo, preescolares y en el grupo observable 8 preescolares de 5 años. Se usó una lista de cotejo como instrumento de 58 ítems para valorar el desarrollo del pensamiento lógico, usando el diseño curricular para la edad de los estudiantes, llegando a la conclusión que las actividades lúdicas tienen mayor incidencia en el desarrollo del pensamiento lógico, logrando en el grupo observable una mejora que en el pre test de 40% control y observable el 50% y en el post test 40% a 100% en el observable, sin embargo en el grupo control sigue manteniéndose en el mismo grado de desarrollo. Esta investigación indica que los docentes deben usar las estrategias de las

actividades lúdicas para mejorar conocimiento de la matemática, para incrementar el raciocinio lógico matemático en los preescolares de cualquier edad.

En cuanto, al trabajo de Meléndez (2016) que realizó un análisis cuantitativo con diseño cuasi-experimental teniendo como objeto determinar cómo incide el programa de estimulación temprana en el DPM fino. El estudio se realizó con dos grupos: uno el grupo observable de 30 de preescolar y el otro el de control de 30 preescolares, con un conjunto de personas de 60 preescolares. Se administró un inicio a ambos grupos donde los resultados en el inicio fueron en el grupo de control fue 70.1 y el de grupo observable fue 70.6, esto indico que los dos equipos eran de igual similitud. Luego se administró dicho programa para estimular el DPM fino en el experimental y las respuestas de los dos grupos fueron diferenciándose por 27 puntos a favor del observable $p= 4.91572$ $p< 0.05$, concluyendo que la estrategia tuvieron una efectividad en la administración de las actividades de estimulación temprana mejoro considerablemente la variable motor fino en niños de 5 años, usando la prueba de Kolmogorov-Smirmoff (K-S)

Por otro lado los trabajos previos revisados en los contextos internacionales sobre la variables desarrollo psicomotor Ruiz et al. (2020) cuyo trabajo fue cuantitativo de diseño cuasi experimental, que tuvo como objetivo brindar estrategias de acción en la aplicación de metodologías de la enseñanza que permitan valorar la intervención oportuna de programas motores orientados al incremento de las destrezas motoras. Su población fue de 138 colegiales de pre escolar y la muestra de 28 estudiantes de las diferentes aulas, divididos en grupos, el observable (28) y el de control (108). A estos grupos se administró la batería de escalas de psicomotricidad (MSCA) Al aplicar al inicio test, el posterior test en el grupo intervenido presento mayores valores de coordinación ($f1, 134=14,389$, $p=0,000$, $n2=0.097$) que el grupo sin intervenir, en el grupo intervenido, se aplicó 24 sesiones y llegaron a la conclusión que las actividades lúdicas generan mayores progresos en el desarrollo motor grueso de brazos y piernas.

Asimismo, la base teórica de la variable, Actividades lúdicas se conceptualiza a aquello que está relacionado con la recreación, entretenimiento, ocio, diversión y juego, del latín ludus que significa juego, al respecto Omeñaca y Ruiz (2005) mencionan que dentro del pensamiento romano solo los educadores rompían con los tabús que rodeaban al juego lúdico, que eran fútil, que no tenían una finalidad concreta y por ende siempre ha sido denotado o excluido por no ser

útil cognitivamente, porque pensaban que la imaginación, la fantasía y la libertad de la actividad lúdica los llevaban al ocio, sin ningún fin, entonces trataban de controlar los juegos poniéndoles normas para tener un control sobre dicha actividad, sin embargo un romano educador llamado Quintiliano consideraba que la actividad lúdica está vinculada a la vida infantil de los niños, que la educación de los infantes debería de ser insertada en un contexto lúdico, también agrega Tomas Aquino que dicha actividad proporciona un relax o descanso psíquico. Además en la Grecia antigua se hablaba del homo ludens, relacionado con el pensamiento humano, indisociablemente unidos la actividad lúdica con el juego inteligencia valorando la actividad de esta práctica, además que el juego es un medio para la formación del carácter para la vida adulta.

En tal sentido Vygotsky (2009) nos habla de que la actividad lúdica tiene un importancia por el cual desarrolla continuamente la zona de desarrollo próximo, dando continuidad a otros procesos como estrategias para resolver problemas de tipo cotidiano, además de desarrollar el pensamiento y el raciocinio, Así mismo Delors (1996) menciona que mediante las actividades lúdicas se desarrollan los cuatro pilares de la educación como el aprender a conocer, capacidad que tienen los infantes de conocer a través de la percepción de su entorno, usando los sentidos, la observación y los recuerdos asociados. El aprender a hacer; es cuando el niño prueba a hacer algo, como representando roles de su entorno, y con la práctica lo va haciendo mejor. El aprender a convivir, cuando el infante socializa con los demás de forma respetuosa, respetando los turnos, coordinando sus acciones en los juegos a realizar. El aprender a ser, cuando busca ser un buen amigo, o una buena persona, cuando comparte o es solidario con sus compañeros o con los demás. Por otro lado la UNICEF (1990) revela, el juego o la actividad lúdica cuando se realiza con los adultos crean una relación afectiva, de confianza y perdurable.

Por otro lado Rousseau (1979) revela que el juego es parte natural del niño, que debe actuar con libertad de movimiento, siendo la cualidad del ser al inicio de la vida, esta libertad de jugar será el motor para su desarrollo cognitivo del niño y el actuar del adulto solo es de cuidarlo del peligro o que no se haga daño. En referencia al derecho al juego menciona la UNICEF (1990) Menciona que el juego o la actividad lúdica tiene una importancia de apego cuando se realiza con los adultos crea una relación afectiva, de confianza y vínculo con el adulto que se

relaciona.

Clementin (2019) menciona que según Vygotsky lo lúdico tiene dos etapas de juego: La primera etapa (De 0 hasta los 3 años de edad): Es cuando los infantes juegan con material concreto dándoles significancias de acuerdo a la experiencia o que el adulto le dio, como significado. Así como después del primer año y medio aprenden a sustituir los objetos simbólicamente. La segunda etapa (de los 3 años hasta los 6 años): Es cuando los niños realizan juegos dramatizados, representando los roles de los adultos, permitiendo expresar y entender el mundo que los rodea. Siendo el juego un elemento fundamental para el desarrollo cognoscente, que a través de esta acción desarrolla el entendimiento que regula sus emociones para relacionarse con los demás.

Por consiguiente Caballero (2021) revela que las características de las actividades lúdicas sean placenteras, de esparcimiento, para los que participen, permitiéndoles despertar la creatividad, construir su personalidad, mejorar la concentración, fomentar un dialogo espontaneo con los demás, liberar las tensiones, mejorando el sentido del humor, genera alegría, entretenimiento, diversión espontanea además de satisfacer actitudes físicas, mental y espiritual, adquiriendo nuevos aprendizajes o conceptos sin darse cuenta, lográndolo de manera divertida.

Por otro lado Piaget (1990) describe los tipos de juego según sus periodos de desarrollo del niño, los cuales se perfeccionaran conforme los niños van creciendo:

Es por ello que el juego funcional (de 0 a 2 años) etapa sensorio motriz, es cuando el niño realiza acciones motrices para conocer y explorar los objetos o el medio que lo rodea, este tipo de juego desarrolla las habilidades motrices gruesas y finas, la permanencia del objeto y la posibilidad de conocer causa y efecto al tirar las cosas, así como el desarrollo de la parte sensorial del niño.

Así mismo el Juego de construcción; abarca (desde el primer año a los 7 años) etapa sensorial y pre-operacional, con este tipo de estrategia se promueve la creatividad, la imaginación, la combinación ojo mano, realizando actividades como formar torres, caminos, alinear objetos, recrear una casita usando lo que tiene a la mano.

Por otro lado el Juego simbólico (desde los 2 a los 7 años) etapa pre-operacional con este tipo de juego desarrolla la fantasía, la imaginación, a creatividad y la convivencia con sus iguales, realizando actividades como la

simulación de objetos, situaciones o personajes que no están presentes en el momento de la actividad lúdica.

Así como también el Juego de reglas (de los 4 a los 7 años), etapa pre-operacional, concretas y formales, con este tipo de juego los infantes comprenden las normas, superar las frustraciones, tener tolerancia, aguardar espacios de tiempo y desarrollar el valor del respeto, en donde los niños proponen ciertas reglas de juego así como de cambiarlos cuando todos están de acuerdo.

Beneficios de la actividad lúdica: Limón (2013) afirma que las actividades lúdicas favorece el desarrollo de las conexiones neuronales desarrollando el pensamiento, el razonamiento, la autorregulación de las emociones, desarrolla la coordinación de sus movimientos, además de facilitar la separación del pensamiento, de las acciones y de los objetos, favoreciendo el pensamiento abstracto, además agrega Erikson (2005) que este accionar posibilita la exploración, en donde el niño desarrolla la iniciativa, autonomía e independencia del infante. Es por ello que en la teoría cognitiva de Piaget menciona que mediante esta estrategia desarrolla el pensamiento analítico, la lógica, síntesis y memoria además de otras áreas cognitivas así como de conocer el mundo que lo rodea.

En referencia al variable desarrollo psicomotor Piaget (1975) menciona que el desarrollo psicomotor se da de acuerdo a etapas o periodos en donde el niño va construyendo su inteligencia a través de las actividades lúdicas adquiriendo destrezas motrices, el lenguaje al comunicarse con otros y el dominio de la coordinación de su cuerpo. Por otro lado Haeussler y Machant (2019) Indican que el desarrollo psicomotor se incrementa a través de estas dimensiones como es la coordinación en donde manipula objetos y realiza dibujos. La dimensión de lenguaje en donde el niño comprende y comunica sus necesidades con coherencia y la dimensión de la coordinación en donde el niño tiene el control de su cuerpo coordinándolo.

Así mismo Schonhaut (2017) menciona que Carl Wernicke es el que conceptualizo el termino desarrollo psicomotor, como el proceso evolutivo de adquisiciones progresivas o continuas de destrezas y habilidades a lo largo de su vida infantil que empieza en la concepción y termina en la madurez cognitiva, es por ello que la genética cognitiva de Piaget (1990) menciona que la actividad lúdica tiene relación con el progreso integral del niño, y a partir de estas acciones el niño por si solo va construyendo sus diferentes esquemas de pensamiento, movimiento,

demostrando que conoce sus limitaciones así como de comprender su cuerpo, siendo la actividad un medio para el desarrollo de la inteligencia, relacionándose con el medio, cuyas acciones se interiorizaran en él, llevándolo a ser reflexivos, pero siempre necesitando de la afectividad de quienes lo rodean. Así mismo menciona en su obra Wallón (1959) menciona que el niño hace uso de sus movimientos corporales en sus primeros años de vida para poder expresar y hacer saber sus necesidades, haciendo testimonio de su vida psíquica, como experiencias vividas, que interioriza y las recuerda como base de nuevos aprendizajes. Además las autoras Haeussler y Marchant (2009) conceptualizan el desarrollo psicomotor (DPM) como maduración motora y psíquica del infante relacionándolas en estas tres zonas de coordinación, lenguaje y motricidad, logrando desarrollar habilidades complejas para dar solución a dificultades de la vida diaria.

Ibáñez et al. (2004) señalan que la importancia del DPM, en el infante, construye una zona importante dentro del progreso global, comprendido por un continuo accionario, enormemente complejo, resultado de dos elementos: ambientales y genéticos, que tiene como base la transformación psicológica, biológica y social, teniendo como el fin del proceso la madures orgánica y así como del funcionamiento neurológico psíquico adecuado, y de la construcción de la personalidad como del movimiento que facilita el auto conocimiento, teniendo como base la comunicación con los demás, dominando su lenguaje de gestos y su auto control para conocer el mundo.

Por lo expuesto Clark et al. (1977) Mencionan dos etapas de (DPM) o desarrollo del aprendizaje: La etapa práctica, logrando el dominio de la postura, el control del equilibrio, que le da acceso a la exploración, observarse así mismo; las partes de su cuerpo diferenciándolos de los objetos, seguido del dominio de control de su postura, que es un factor de importancia en el DPM del niño, porque es la base estructural para adquirir técnicas y destrezas motoras finas y gruesas como levantar la mano, girar la cabeza para adquirir la firmeza en donde la postura rígida requiere un ajuste para que fortalezca base de la cabeza, el tronco y las piernas incrementando el crecimiento muscular y permitiendo la maduración neuro motriz.

Así mismo Buffone (2019) etapa motora en cuando el niño tiene el conocimiento de su cuerpo, en este caso su esquema corporal y que a través de estas sabe su ubicación en el espacio, su libertad de movimiento y del contexto

del espacio en el que se desenvuelve. A todo ello el niño desarrolla la dirección y a través de ello la lateralidad seguido de la verticalidad, que le permitirá el proceso de la noción del tiempo y espacio, la organización direccional y temporal de los elementos y la función de continuidad orientación figura-fondo, por contacto de superficies, seguido de contacto y exploración de objetos, según sus ritmos de movimiento desarrollando su esquema corporal, distinguiéndose y haciendo progresos de sus movimientos hasta integrar los patrones totales, finalizando con movimientos de recepción y propulsión.

En referencia a la dimensión 1 coordinación según Muñoz (2009) menciona que la coordinación y el equilibrio están relacionadas y que dependen del grado del avance del sistema nervioso central que incluyen estos procesos de armonía, eficacia y precisión con que realizan los movimientos. Así mismo Haeussler y Marchant (2009) informa la coordinación de las extremidades se incrementa al estar en contacto con los objetos y la manipulación de estos, haciendo movimientos de coordinación óculo podal y óculo manual al realizar representaciones de figuras graficas o de alguna experiencia. Con respecto a MINEDU (2016) se refiere a la coordinación como el control y dominio de sus movimientos corporales, usando sus propias estrategias para realizar determinadas posturas, desde lo que sabe hacer, sin forzarlas, contribuyendo a la construcción de su esquema corporal, además agrega que estas se desarrollan en ambiente de clima cálido y, donde se respeten sus posibilidades de acción.

En la dimensión 2 de lenguaje Padilla et al. (2008) dicen que el lenguaje es el medio del desarrollo cognitivo del niño, según Vygotsky el lenguaje es un medio de transmisión de conocimientos, posibilitando la comunicación con otros además nos dice que existen tres etapas del lenguaje: Lenguaje social, cuando el infante se sirve del lenguaje para buscar comunicarse con los demás. El lenguaje egocéntrico es cuando lo usa para medir sus acciones y pensamientos teniendo un interlocutor a lado, pero solo conversa consigo mismo, cuando el niño está hablando solo haciendo una actividad. El lenguaje interno es para reflexionar o dar solución a una dificultad razonándolo en su cabecita, como de pensar ¿Qué hacer?, ¿Cómo hacerlo? O ¿Cómo es? Así mismo Piaget y Chomsky (1983) mencionan que el lenguaje es una construcción progresiva desde gestos, palabras, frases llegando a realizar oraciones complejas y el avance progresivo del lenguaje permite la ínter individualidad y también la interrelación, dando comienzo a la socialización del niño.

Así mismo la dimensión 3 motricidad Wallón (1974) menciona que a través de motricidad el niño va construyendo realizando movimientos, a partir de esta desarrolla la parte intelectual, que la acción precede al pensamiento, quiere decir que trasciende del elemento al imaginario, de la acción a la representaciones, de su cuerpo a lo cognoscente. Es así que la motricidad tienen seis estadios que van sobre puestas unas con otras, pero que igual se van desarrollando en el niño en el incremento de la parte cognitiva del niño y estos son: Estadio impulsividad motriz y emocional (de 0 a 1 año) cuando el niño realiza acciones impulsivas ligadas a la emoción y o a las necesidades, reaccionando agitadamente, respondiendo a sonrisas siendo muy expresivos gestualmente. Estadio sensorio motor (de 1 a 3 años) en donde el niño realiza movimientos de desplazamiento, donde posibilita la exploración del medio en el que se encuentra así como la aparición de movimientos coordinados y la evolución del lenguaje. Estadio personalismo (de 3 a 6 años) cuando el niño conoce las posibilidades de su propio cuerpo y la afirmación en él del dominio de su lateralidad, elemento importante para la construcción de su personalidad. Estadio categorial abarca (de los 7 a los 12 años) en donde el niño descubre y conoce el mundo que lo rodea por fuera (mundo exterior).

Por otro lado Piaget (1975) afirma que la motricidad es importante en el progreso intelectual, afectuoso y social, que son resultados de las acciones que realiza sobre el medio y sus experiencias, es por ello que el desarrollo psicomotriz del niño lo dividió en 4 etapas del desarrollo. Fase sensorio motriz (de 0 a 2 años) aparición de las habilidades sensomotoras, la manipulación de los objetos y la lingüísticas, que logra a través del juego relacionándose con personas objetos o animales. Fase pre operacional (de 2 a los 7 años) donde el niño realizan juegos de roles, teniendo el control y dominio de los movimientos de su cuerpo. Fase de las concretas (de 7 a los 12 años) aquí la adquisición del aprendizaje se realiza mucho mejor a través de lo concreto, experiencias vividas, conscientes de la realidad en el que viven. Así mismo agrega Camargo (2014) menciona que la motricidad es el dominio que ejerce el niño sobre su propio cuerpo, dividiéndose en: Motricidad gruesa referida a la actividad que realiza con sus extremidades superiores y inferiores como saltar, correr, rodar, caminar y bailar. Motricidad fina; referida a los movimientos que implican mayor eficacia o precisión al realizar actividades como: rasgar, dibujar, enhebrar, recortar, colorear y escribir.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Investigación

El actual estudio de tipo aplicada, de acuerdo a Sánchez et al. (2018) lo mencionaron como un estudio funcional o práctico, donde utilizo el entendimiento, encontrados por la teoría para dar replica a equívocos inmediatos. Siendo de grado explicativo y según Hernández y Mendoza (2018) revelan en este tipo de estudio la aclaración de los sucesos, además su estudio es profundo para dar realce y dar replicas a los motivos de los sucesos y fenómenos que ocurrieron. Este estudio comprende la motivación que permite que la manifestación suceda y la forma en que sucede, o explica el desenvolvimiento de la variable.

Diseño

Asimismo, el estudio fue de experimentación, Baena (2017) conceptualiza un accionar científico genere conexiones efectivas de las variables o comprobar la veracidad de las suposiciones. Por consiguiente es cuasi-experimental porque incluyo dos agrupaciones, uno de control y otro observable que fue de procedimiento cuantitativo y se pudo percibir su validez a diferencia de otros procedimientos convencionales. En tal sentido, Sánchez et al. (2018) revela que este diseño es cuando los equipos seleccionados control y observable son seleccionados por el examinador. También anuncia que por estas razones tiene menos valía interna, a consecuencia que el examinador tiene control estas variables al no seleccionarlos al azar.

El diagrama del diseño del estudio fue el siguiente:

| | | | |
|------|----|---|----|
| G.E. | O1 | X | O2 |
| G.C. | O3 | - | O4 |

Dónde:

G.E. Grupo experimental

G.C. Grupo control

O1: Pre test grupo experimental

O3: Pre test grupo control

O2: Post test grupo experimental

O4: Post test grupo control

X. Aplicación de la variable independiente a los sujetos del grupo

3.2 Variables y operacionalización

Variable dependiente: desarrollo psicomotor

Definición conceptual: Haeussler y Marchant (2014) lo conceptualiza como una madurez neuro psicológica que obtiene el niño que está relacionado con el desarrollo de tres áreas: La motricidad, el lenguaje y la coordinación de su cuerpo. Por otro lado el desarrollo psicomotor según Piaget (1990) representante de la teoría genética cognitiva menciona que las actividades lúdicas tiene niveles de comprensión, que tiene que tener el niño para poder realizar el juego, demostrando así su nivel de DPM.

Definición operacional: Desarrollo psicomotor integra tres dimensiones que son las siguientes. La coordinación, el lenguaje, y la motricidad (Haeussler y Marchant, 2014).

Indicadores:

Dimensión coordinación: transcribe formas triangulares, transcribe formas cuadriláteras, traza 9 o más partes de una figura humana, traza 6 o más partes de una figura humana, traza 3 o más partes de una figura humana, realiza secuencia de tamaños (tablero; barritas)...etc. Dimensión lenguaje: dice las acciones, cognoscente de la utilidad de objetos, diferencia (bolsa con arena y esponja) pesado y liviano, dice su apellido y nombres, indica su sexo, nombra los nombres de sus padres...etc. Dimensión motricidad: Salta con los dos pies, en el mismo lugar, se desplaza 10 pasos llevando un vaso lleno de agua, tira un balón en una dirección determinada (pelota), se sostiene en un pie sin apoyo 10 seg. O más, se sostiene en un pie sin apoyo 5 seg. O más, se sostiene en un pie sin apoyo 1 seg. O más, se desplaza en punta de pie 6 o más pasos...etc.

Escala de medición: Ordinal

3.3. Población

Los habitantes es un grupo de seres humanos elegidos por ciertas características para el estudio con el fin de adquirir respuestas determinadas Hernández y Mendoza (2018). En el actual estudio los habitantes están

incorporados por 75 preescolares de II ciclo, inicial de 5 años de la Institución Educativa 0016 Juan Pablo Peregrino.

Muestreo

Es no probabilístico se utiliza para realizar muestras según el criterio del investigador teniendo en consideración la disponibilidad de personas que se incluyen en la muestra seleccionada (Sánchez et al., 2018). Dentro de este tipo se usará el muestreo por conveniencia que según Muñoz (2015) son aquellos elementos de la muestra que resultan simples y/o accesibles para hacer muestreo.

Criterio de inclusión:

Se considera a los preescolares de II ciclo de la Institución Educativa 0016 Juan Pablo Peregrino, cuya edad es de 5 años, por consiguiente se consideró a aquellas colegiales que tuvieron una permanencia concurrente a clases, que se sintieron atraídos por intervenir y que contaban con recursos de tecnología necesarias (wiffi, computadora o laptop, teléfono e internet) y los que tuvieron el comunicado del consentimiento firmado por sus padres.

Criterios de exclusión:

Se retiró a los preescolares que no disponían con las herramientas tecnológicas requeridas.

Unidad de análisis

La unidad de análisis es la información que dio los grupos examinados, lo cual asume desde seres humanos hasta organizaciones. Hernández y Mendoza (2018). Los preescolares de 5 años de la institución 0016 Juan Pablo Peregrino, San Martín de Porras, fueron la unidad de análisis del estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se conceptualiza la forma de recolectar información usando los recursos que haga viable la valuación de una manifestación inducido a un problema exacto (Hernández y Mendoza, 2018). Así mismo se usó la observación, estrategia para comprender el contexto en el que se expone y los fenómenos o sucesos en un estado real, con un fin coordinadas y planificadas anticipación y haciendo uso de recursos investigativos (Hernández y Mendoza, 2018).

Instrumento

Test de desarrollo psicomotor es un instrumento que integra una serie de ítems que indica con exactitud las sucesos, acciones o actos que quiere evaluar. Su interés es el informe detallado que se obtiene sobre un accionar que se dio de una forma sucesiva u ordenada, los ítems se evalúan de una forma secuencial. Una anomalía por la cual no se observaría la desigualdad en los preescolares, por ser dicotómica. (MINEDU, 2020)

Ficha técnica

Nombre Original: Test de desarrollo psicomotor **TEPSI** de 2-5 años

Autoras: Margarita Haeussler y Teresa Marchant.

Objetivo: Es evaluar el desarrollo psíquico del estudiante empleando tres dimensiones, coordinación, lenguaje y motricidad, durante treinta minutos, sobre los temas indicados.

Procedencia: Chile

Administración: personalizado

Duración: 30 minutos

Validez de los instrumentos

El grado que se le da al instrumento para realizar un estudio, así mismo el de contenido se da mediante juicios de expertos conocedores en la materia o la variable que se va evaluar, haciendo referencia al grado que ostenta un instrumento. (Sánchez et al., 2018).

Confiabilidad del instrumento

En conformidad indicado por (Sánchez et al., 2018) describen la confiabilidad como respuestas precisas extraídos del informe del instrumento usado en el estudio, consideración que, a mayor margen, mejor será la confiabilidad que a menor margen de error. El estudio para la fiabilidad se hizo con un equipo piloto de 15 preescolares así confirmar la validez del instrumento. Al dar uso de una variable dicotómica en el estudio, se usó de confiabilidad el coeficiente de Kuder-Richardson (KR20), logrando puntaje de 0.88 que revela buena confiabilidad del instrumento.

3.5. Procedimientos

Se empezó el estudio buscando fuentes fidedignas, para luego realizar un análisis de cada una estas informaciones para construir el marco teórico. Seguido

se elaboró la metodológica designando diseño y el tipo de estudio, por consiguiente la conceptualización y operacionalización de la variable autónoma, indicando el tipo de muestreo que se usó, paso seguido señalar las estrategias y métodos que usaron para medir la variable desarrollo psicomotor. Inmediatamente pasó a validar el instrumento por expertos de distintas casas de estudio maestros y doctores, luego se pasó a la constatación de la fiabilidad del instrumento administrándose a un grupo diferente, del grupo de control y observable, después de ello se hizo ciertos reajustes al instrumento para que sea comprensible a los preescolares que se administró. Así mismo, se conversó con la directora de la institución para pedir permiso y realizar la aplicación del instrumento en sus niños de la institución, usando sesiones de actividades lúdicas que evaluó la variable desarrollo psicomotor con 52 ítems seccionadas en 3 dimensiones se aplicó de forma personalizada. Los resultados obtenidos se procesaron en el software SPSS y Excel. Se efectuó la discusión comparando los resultados de los precedentes y dando recomendaciones, y finalizando se colocaron los anexos al final del estudio.

3.6. Método de análisis de datos

Respecto al método permitió la colección de datos tomando de la base valores numéricos, desarrollados por medio de tablas de frecuencia y figuras de cajas, al igual se usó la normalidad de Shapiro-wilk, que consiste en exponer la hipótesis nula a través de una repartición inversa. (Sánchez et al., 2018)

Se usó la prueba no paramétrica para los datos estadísticos en donde se comparan dos muestras indistintas y para la data inferencial la Prueba de hipótesis U de Mann-Whitney, ordenando de forma ascendente los productos observados diferentes.

Las respuestas obtenidas serán procesadas por medios del programa de Excel versión 2016. El SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), este software informático tiene estadísticas actualizadas, que accede a las tablas y analizar tablas complejas, también pueden ser usadas para todo tipo de investigación y realizar sus diagramas estadísticos

3.7. Aspectos éticos

Por consiguiente el aspecto ético se tomó en cuenta las normas éticas de

APA, cumpliendo con la veracidad y autenticidad en la elaboración del estudio, citando el origen de la información con sus respectivos autores, por otro lado la Resolución de Consejo universitario N°0262-2020/UCV. Respetando la confidencialidad de aquellos que forman parte de la muestra, dando cumplimiento a las normas de rigor científico: Responsabilidad y honestidad, usando la información con fines de investigación respetando la propiedad intelectual por último con los lineamientos, que marca la universidad

IV. RESULTADOS

4.1 Prueba de normalidad

4.2 Tabla 1

Resultados de la prueba de bondad de ajuste para la variable desarrollo psicomotor

| | GRUPO | Shapiro-Wilk | | |
|------------------------|--------------------|--------------|----|------|
| | | Estadístico | gl | Sig. |
| Coordinación post test | Grupo Control | ,943 | 25 | ,002 |
| | Grupo Experimental | ,882 | 25 | ,001 |
| Lenguaje post test | Grupo Control | ,905 | 25 | ,002 |
| | Grupo Experimental | ,916 | 25 | ,002 |
| Motricidad post test | Grupo Control | ,957 | 25 | ,002 |
| | Grupo Experimental | ,882 | 25 | ,001 |

Nota: Reporte SPSS 26.0

En la tabla 1 se presentan los resultados de los ajustes de la prueba de bondad de Shapiro y se observa que no tiene una distribución normal dado a los resultados de las puntuaciones de la variable, ya que la medida obtenida es significativo ($p < 0,05$); en el posterior test de la variable y dimensiones. Por consiguiente, la no paramétrica deberá usarse: Prueba de U de Mann-Whitney

4.3 Contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

La prueba de hipótesis general, se procesó mediante las suposiciones siguientes:

Para la realización del análisis se prevé lo siguiente:

El 95% de confianza

Formulación de la hipótesis

H₀: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución pública.

H_a: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en

la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución pública.

Tabla 2

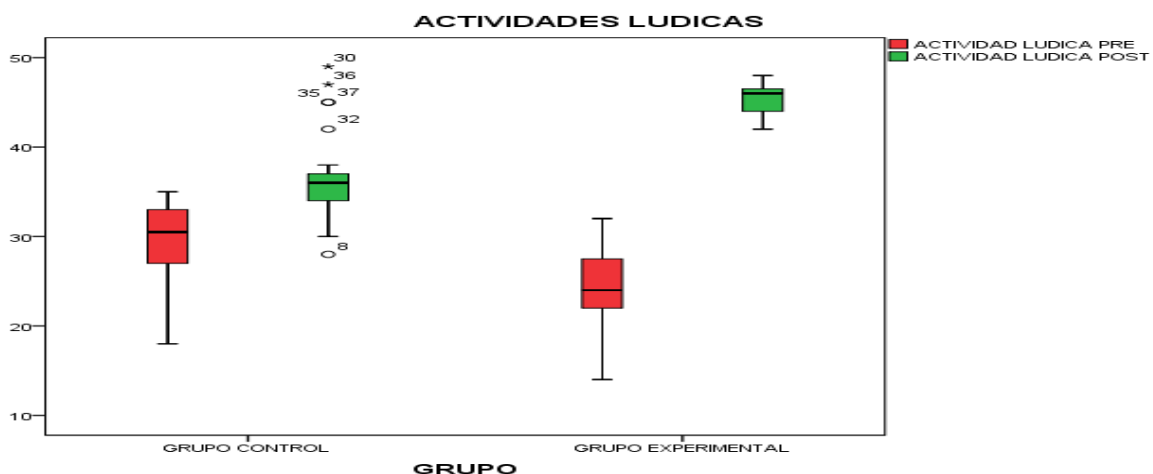
Desarrollo psicomotor del grupo de control y experimental según pre test y post test

| Estadístico | Grupo | | Test U de Mann-Whitney |
|----------------|----------------|---------------------|-------------------------|
| | Control (n=25) | Experimental (n=25) | |
| Pre test | | | |
| Rango promedio | 30,66 | 20,34 | U=183,500 Z = -2,509 |
| Suma de rangos | 766,50 | 508,50 | $p = ,012$ |
| Post test | | | |
| Rango promedio | 13,00 | 38,00 | U = ,000 Z = -6,090 |
| Suma de rangos | 325,00 | 950,00 | $p = 0,000$ |

En la tabla 2, el resultado de actividades lúdicas en los preescolares en el pre test tienen una pequeña diferencia al 95% de fiabilidad, del grupo control 30,66 y observable 20,34, así también en la prueba de U-Mann-Whitney fue 183,500 y $Z = -2,509$, $p = ,012$ y $p > 0,05$, Así mismo, en el posterior test el promedio de actividades lúdicas en los pre escolares marca una diferencia al 95% de fiabilidad, del equipo control 13,00 y observable 38,00 y en $U = ,000$ y $Z = -2,509$, $p = ,000$ y $p < 0,05$; indica que los seleccionados del grupo observable expusieron buenos resultados en la actividad lúdicas después de la aplicación en los estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021

Figura 1

Actividades lúdicas de las estudiantes del control y experimental según pre test y post test



De la figura 1, se percibió que al inicio el desarrollo psicomotor (pre test) tiene una pequeña diferencia en las estudiantes del equipo control y observable. Así mismo, se observa una desigualdad en los puntajes finales entre los preescolares del equipo de control y observable, Por otro lado, en ambos casos, se observó una disminución de las puntuaciones posteriores a diferencia del inicio.

Prueba de hipótesis específica 1

H₀: Las actividades lúdicas no influyen significativamente de la coordinación en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021.

H_a: Las actividades lúdicas influyen significativamente de la coordinación en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021.

Tabla 3

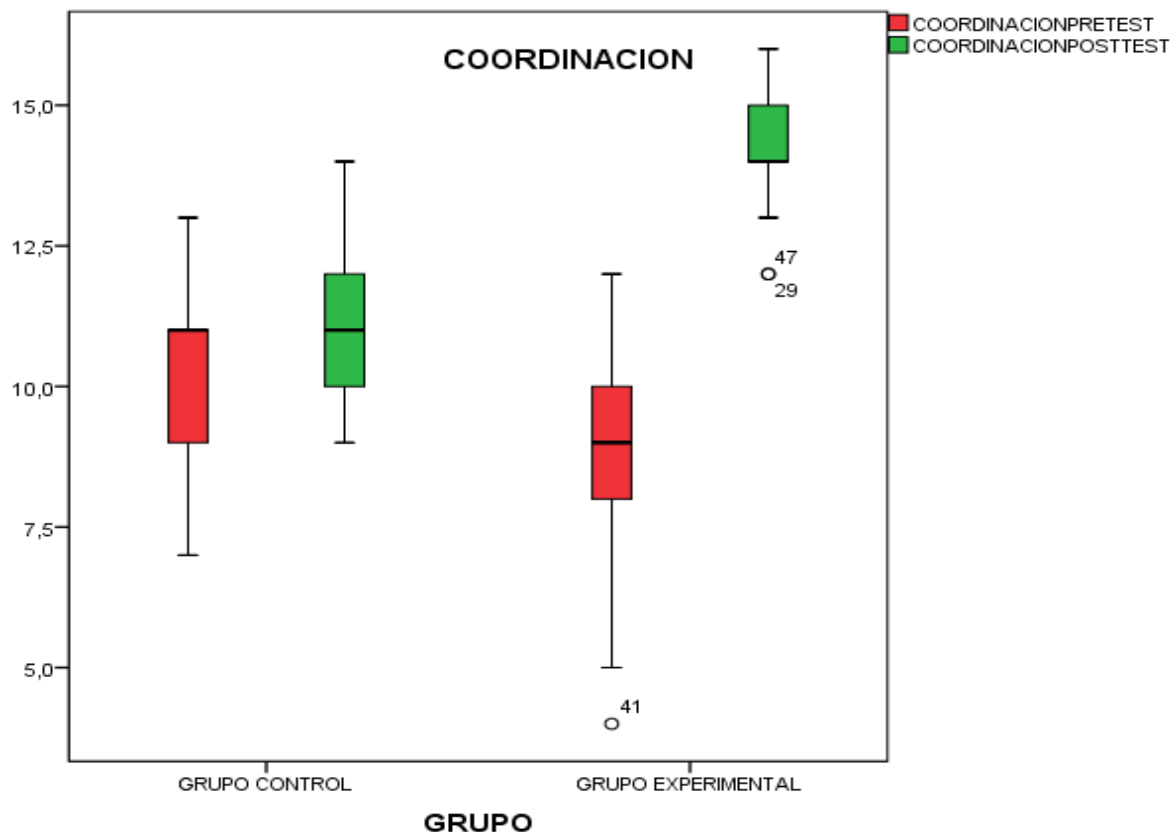
La coordinación del grupo de control y experimental según pre test y post test

| Estadístico | Grupo | | Test U de Mann-Whitney |
|----------------|----------------|---------------------|------------------------|
| | Control (n=25) | Experimental (n=25) | |
| | Pre test | | |
| 192,500 | | | U= |
| Rango promedio | 30,30 | 20,70 | Z= -2,362 |
| Suma de rangos | 757,50 | 517,50 | P= ,018 |
| | Post test | | |
| | | | U= |
| Rango promedio | 14,16 | 36,84 | Z= -5,572 |
| Suma de rangos | 354,00 | 921,00 | p = ,000 |

En la tabla 3, el resultado en el pre test en el área de coordinación fue similar al 95% de fiabilidad, del grupo experimental 20,70 y control 30,30 y referente a la prueba de U-Mann-Whitney fue 192,500 y $Z = -2,362$ $p > ,018$ y $p < 0,05$; en la prueba posterior el resultado los preescolares al 95% de fiabilidad, del equipo control 14,16 y observable 36,84 y en cuanto a $U = 29,000$ y $Z = -5,572$, $p = ,000$ y $p < 0,05$; por lo que el conjunto observable expusieron mejores respuestas en la coordinación después de la administración de actividades lúdicas en preescolares de 5 años de una institución pública.

Figura 2

La coordinación en los estudiantes del control y experimental según pre test y post test



De la figura 2, se percibió al inicio puntuaciones y diferencias mínimos de desigualdad en preescolares del grupo de control y observable. Así mismo, en los resultados finales se observa una diferencia notable en la dimensión coordinación. En donde el grupo observable obtuvo mayores puntajes a diferencia del otro de preescolares. Observándose los puntajes mayores en test posterior que en el inicio del estudio.

Prueba de hipótesis específica 2

H₀: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución pública.

H_a: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución pública.

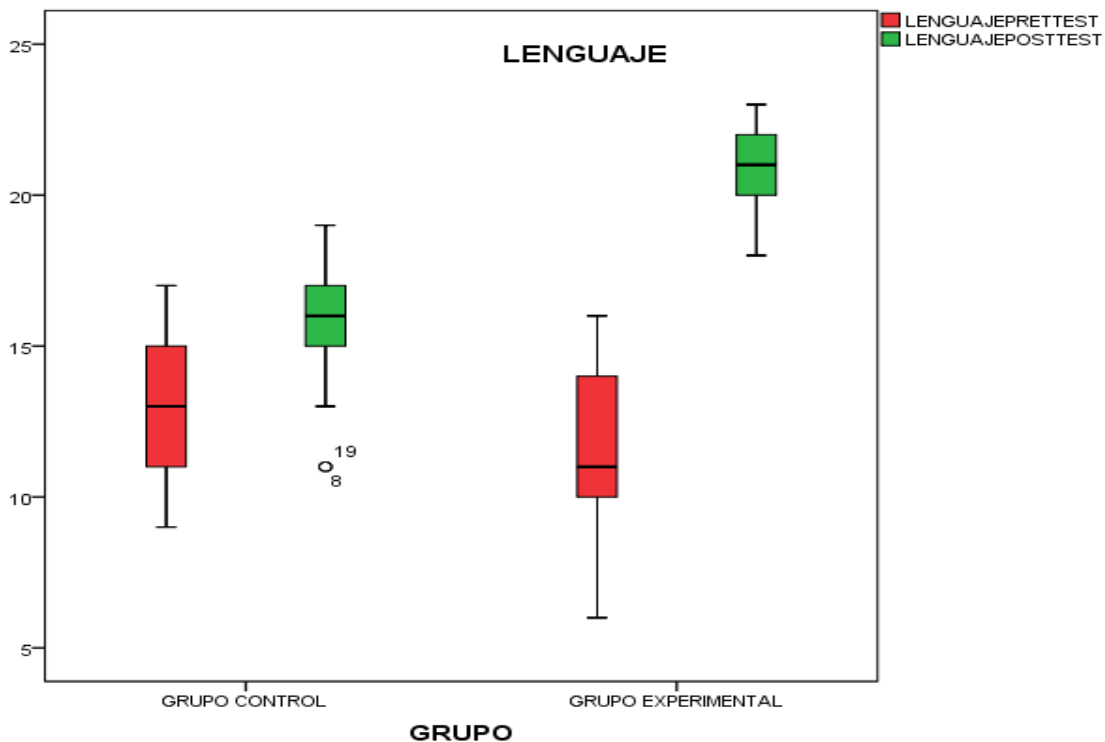
Tabla 4*El lenguaje del grupo de control y experimental según pre test y post test*

| Estadístico | Grupo | | Test U de Mann-Whitney |
|----------------|----------------|---------------------|------------------------|
| | Control (n=25) | Experimental (n=25) | |
| | Pre test | | |
| | | | <i>U</i> = 210,500 |
| Rango promedio | 29,60 | 21,40 | <i>Z</i> = -2,004 |
| Suma de rangos | 740,00 | 535,00 | <i>p</i> = ,045 |
| | Post test | | |
| | | | <i>U</i> = 7,500 |
| Rango promedio | 13,30 | 37,70 | <i>Z</i> = -5,950 |
| Suma de rangos | 332,50 | 942,50 | <i>p</i> = .0,00 |

En la tabla 4, se quiere una evaluación promedio de dicha dimensión de los preescolares iguales a la fiabilidad del 95%, al inicio en la primera prueba el grupo control 29.60 que el observable 21.40, menos en comparación al otro grupo y en referida a la U-Mann-Whitney fue 210,500 y $Z = -2,004$, $p = ,045$ y $p > 0,05$; por consiguiente, en el posterior el promedio de la dimensión de lenguaje fue al 95% de fiabilidad, del grupo control 13,30 y observable 37,70 y en cuanto a $U = 7,500$ y $Z = -5,950$, $p = ,000$ y $p < 0,05$; por lo cual los seleccionados presentaron mejores resultados en el dominio del lenguaje o después de la administración de actividades lúdicas en los preescolares de 5 años de una institución pública.

Figura 3

El lenguaje de las estudiantes del control y experimental según pre test y post test



De la figura 3, se percibió que al inicio el lenguaje (pre test) son similares en los preescolares de los casos Así mismo, se observa una diferencia abismal entre las puntuaciones del término de la prueba de preescolares del equipo de control y observable, siendo éstos que adquirieron sobresalientes puntuaciones en el área de lenguaje; en los dos casos, se examinó un aumento en los puntuaciones posteriores en relación al inicio.

Prueba de hipótesis específica 3

H₀: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución pública.

H_a: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución pública.

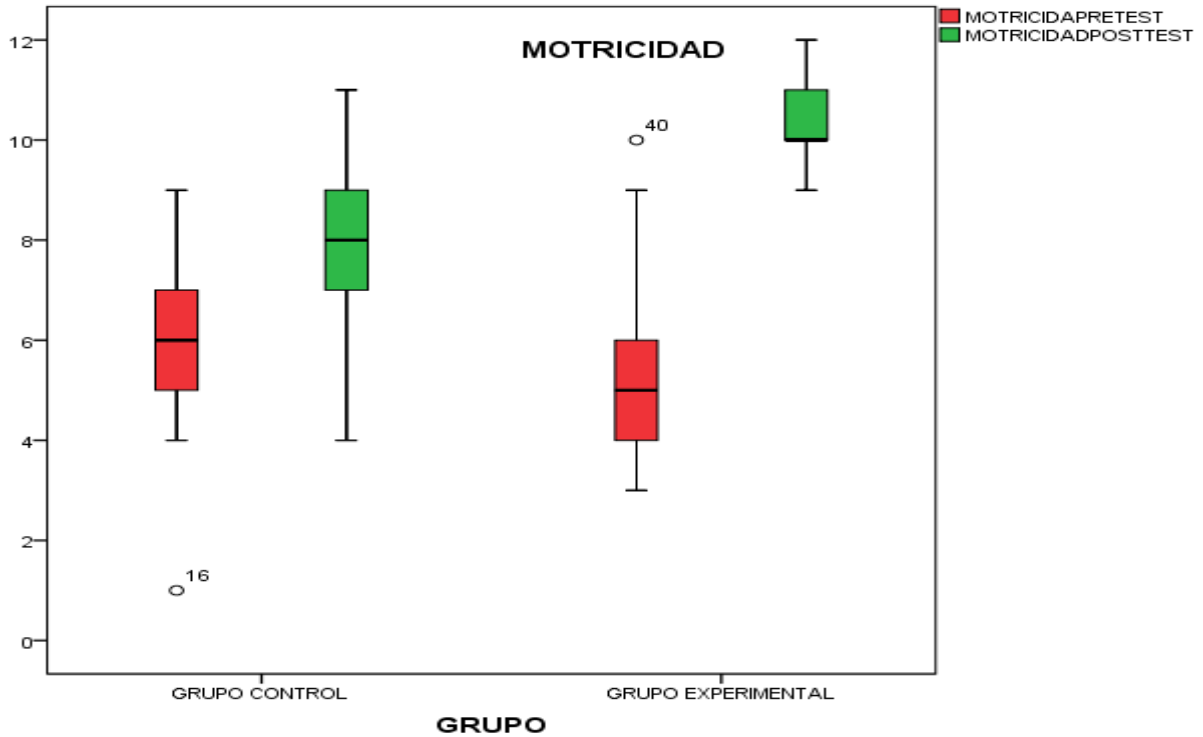
Tabla 5*La motricidad del grupo de control y experimental según pre test y post test*

| Estadístico | Grupo | | Test U de Mann-Whitney |
|----------------|----------------|---------------------|------------------------|
| | Control (n=25) | Experimental (n=25) | |
| Pre test | | | $U= 244,500$ |
| Rango promedio | 28,22 | 22,78 | $Z= -1,355$ |
| Suma de rangos | 705,50 | 569,50 | $P= ,176$ |
| Post test | | | $U= 45,500$ |
| Rango promedio | 14,82 | 36,18 | $Z= -5,263$ |
| Suma de rangos | 370,50 | 904,50 | $p =.0,00$ |

En la tabla 5, se quiere una evaluación promedio de dicha dimensión de los preescolares iguales a la fiabilidad del 95%, al inicio en la primera prueba el grupo control 28,22 y observable 22,78, y con una desventaja mínima al otro grupo y en referente a U-Mann-Whitney fue 244,500 y $Z= -1,355$, $p = ,176$ y $p < 0,05$; así mismo, en el posterior test el promedio de la motricidad en los preescolares es demasiado diferenciado al 95% de fiabilidad, del grupo control 14,82 y observable 36,18 y en cuanto a $U= 45,500$ y $Z= -5,263$, $p >,000$ y $p < 0,05$; los seleccionados del grupo observable expusieron excelentes respuestas diferenciándose de 15 puntos en el área de motricidad, posterior a la aplicación de las estrategias de actividades lúdicas de los preescolares de 5 años de una institución pública.

Figura 4

La motricidad en los preescolares del control y experimental según pre test y posttest



De la figura 4, se percibió en el pre test al inicio en la dimensión motricidad son casi iguales en las respuestas de los preescolares en ambos casos. Así mismo, se observa un puntaje desigual significativo posteriores entre los preescolares del equipo de control y observable, haciendo excelentes las puntuaciones en el área de motricidad el grupo observable; se examinó una menoría de las variados puntajes en el posterior test en relación al inicio.

V. DISCUSIÓN

Acorde a la hipótesis general, demostrando que el programa dio buenos resultados al aplicar las actividades lúdicas, con los resultados obtenidos se rechazando la suposición nula aceptándose la suposición alterna así como también la prueba por consiguiente la U-Mann Whitney fue $p =$ a 0,000, siendo menor que 0,05 y $Z =$ a -6,090, se concluye que las estrategias de las actividades lúdicas influyen enormemente en el desarrollo psicomotor en los preescolares de 5 años de una institución pública. Por otro lado, contrastando estos resultados obtenidos que muestra similitud con Piaggio (2020) que afirmó que las estrategias de danzas recreativas influyen de manera significativa en el desarrollo psicomotor del infante, indicando que los docentes deben estimular el desarrollo de la coordinación aplicando estrategias lúdicas para lograrlo en los colegiales dando un ambiente de armonía y afectividad. En la estadística dio como resultado U-Mann Whitney entre el inicio y el posterior test fue 0,000 y demostrando una diferencia enorme entre ambos casos en promedio, donde del grupo de control en el posterior test la media fue 13,00 y en el observable 38,00 concluyendo que las actividades fueron efectivas.

Por otro lado un resultado igualitario al comparar las respuestas del estudio de Gonzales (2019) que mencionó que el programa de prevención y el desarrollo motor, tiene influencia en el desarrollo psicomotor logrando un aumento del 93,3% al 100% en el resultado del posterior test del grupo observable En la estadística usada se obtuvo en el grupo observable en el inicio del test un 32% y en el posterior el 100% de rango normal. Esto se debe a que los preescolares se sintieron atraídos por el proceso de desarrollo de estrategias lúdicas, porque en el programa se incluyeron actividades motoras con su cuerpo, movimientos coordinados, circuito de ejercicios como correr saltar, en un pie, alternando y con los dos pies, jugando con el globo que no caiga, caminando con las extremidades Todo ello ayudo a mejorar el área de la motricidad del niño.

De manera similar se tienen los resultados de Aguedo y Hurtado (2018) donde se obtuvo el 50% en inicio y en posterior 90% de los preescolares del equipo observable menciona que en gran medida brinda beneficios al administrar dicho programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa, teniendo como resultado en sus dimensiones de coordinación en el inicio 60% y en el posterior test un 90% , el área de motricidad en el inicio 50% y en el posterior test 98% también por medio de la data se adquirió un $p =$ 0,000 por lo tanto se excluye la suposición

nula y aceptándose la alterna, demostrando que las estrategias lúdicas significativamente incrementaron el desarrollo de la coordinación así como en la motricidad del niño, permitiendo el control de su cuerpo. En comparación con el estudio, dimensión 1 en el inicio con 20,70 en el observable y en el control 30,30 y en el posterior test se dio como resultado en el grupo control 14,16 disminuyendo en el resultado y en el observable 36,84, incidiendo que las actividades lúdicas desarrollan incrementan las habilidades en la coordinación del preescolar.

. Asimismo, continuando con las comparaciones de los estudios tenemos el de Mitma (2017) que obtuvieron en el resultado iniciales del 60% y en el posterior 99.2% en el posterior se administró el programa VIAMYT, al grupo observable, con diez sesiones desechándose así la suposición negativa y se aprobándose la alterna, que señala diferencias sustanciales entre el equipo control y el equipo observable, concluyendo que el programa VIAMYT influyó determinadamente en el DPM. Por otro lado al aplicar las estrategias de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor, resultado del grupo observable mejoraron notablemente obteniendo en los resultados en el posterior un 13,00, de rango riesgo del grupo control y el grupo observable 38,00, que indica que hubo un efecto positivo al aplicar dichas actividades lúdicas, aprendiendo de una forma divertida y sin presiones.

Por otro lado, el estudio de Barrios y Muñoz (2017) trabajo cuantitativo con un diseño cuasi-experimental, teniendo el objetivo evaluar cómo influye las actividades lúdicas en el desarrollo de pensamiento lógico matemático, donde la población fue de 15 preescolares del II ciclo, separados en dos equipos, el observable (8) y el de control (7). Al aplicar el pretest se obtuvo como resultado que el equipo observable está en el rango riesgo un 92 % y el equipo de control 60% mostrando que tuvieron un resultado diferenciado. Luego en el equipo observable se aplicó la estrategia de 15 sesiones. Después de aplicar la estrategia se volvió a aplicar el posterior test donde los preescolares del grupo de control llegaron al rango de proceso en un 60% y el equipo observable alcanzó el rango de logro avanzando en un 100 %. En conclusión, se puede decir que las estrategias lúdicas influyeron en gran medida al desarrollo psicomotor del niño, que las actividades lúdicas influyen de manera significativa con el desarrollo del pensamiento lógico en los preescolares. Los resultados posteriores arrojan en el grupo de control 40% y el observable 100% que demuestra la efectividad de este método en los preescolares. Así mismo se revelan que la administración de las actividades lúdicas incrementan el pensamiento

lógico, de manera similar se demostró que en los niños de 5 años lograron incrementar DPM a través de las actividades lúdicas, logrando en el equipo control 60% y en el equipo observable 100% resultados finales del post test, concluye que las actividades lúdicas incrementan de manera amplia el DPM de niños en pre escolar.

Siguiendo las comparaciones tenemos a Andrade et al. (2018) que demostró que las estrategias de acción en los estudiantes influyen de manera significativa en el desarrollo de los estudiantes Indicando que los preescolares en el inicio y el posterior test, que el grupo observable expuso mayores valores en la coordinación ($f_{1,134}=14,389$, $p=0,000$, $n_2=0.097$) que el grupo control llegando a la conclusión que las actividades lúdicas generan mayores progresos en el desenvolvimiento de la coordinación, así mismo en la presente investigación se concluye con un resultado del 100% en la dimensión de coordinación aplicando sesiones en donde se trabaja dicha dimensión, teniendo estos resultados finales $U=29,000$, $Z = -5,572$, $p >.0,00$, demostrando que las actividades lúdicas logran cambios de mejora en la coordinación de las áreas finas del cuerpo del preescolar.

Siguiendo la misma linealidad se muestra una similitud con el trabajo de Meléndez (2016) que al inicio del test se logró un porcentaje de 70.6% de los preescolares del equipo observable y el equipo control 70.1% luego se aplicó el programa de estimulación temprana para el desarrollo psicomotor fino, donde demostró que favoreció dicho programa, usando la prueba de U-Mann Whitney que presento de $p= 0,000 < 0,05$ descartando la suposición nula y se admitiendo la alterna manifestando que el programa realizo desenvolvimiento efectivo en el desarrollo de la coordinación en los pre escolares elegidos , así mismo en la dimensión uno se demostró que hubieron cambios significativos al aplicar las actividades lúdicas, como estrategia para desarrollar dicha área, lográndolo con los resultados finales del 100% en el grupo observable omitiendo la hipótesis nula y aceptando la alterna, concluyendo de que las actividades lúdicas incrementa el desenvolvimiento de la coordinación en el infante.

Siguiendo la linealidad comparamos el trabajo de estudio en donde la hipótesis general: determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los pre escolares resultando en la U-Mann Whitney entre el inicio y el posterior test fue 183.500 y 0,000, Demostrando una diferencia enorme entre ambos

casos en promedio, donde se administró 12 sesiones al equipo observable para luego evaluar a los equipos, en el control en el posterior test la media fue 13,00 y en el observable 38,00, rechazando así hipótesis nula y aceptando la alterna concluyendo que las actividades fueron efectivas para el incremento del desarrollo psicomotor en los pre escolares de 5 años. Así mismo el teórico Vygotsky (2009) menciona al respecto que dichas actividades desarrollan continuamente la zona de desarrollo próximo, dando continuidad a la zona potencial determinando así la incidencia que tiene las actividades lúdicas en el desarrollo integral del niño. Sin embargo Omeñaca y Ruiz (2005) señala que estas supuestas actividades eran consideradas fútiles sin una finalidad concreta y eran totalmente excluidas del entorno del niño. Entonces se concluye que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo psicomotor del niño, respaldando el estudio por teóricos antes mencionados.

Siguiendo las comparamos el trabajo de estudio en donde la hipótesis específica 1. las actividades lúdicas influyen significativamente en la coordinación de los preescolares de 5 años, resultando en la U-Mann Whitney entre el inicio y el posterior test fue 192.500 y 29,000, Demostrando una diferencia enorme entre ambos casos en promedio, donde el equipo de control en el posterior test la media fue 14,16 y en el observable 36,84, rechazando así hipótesis nula y aceptando la alterna concluyendo que las actividades fueron efectivas para el incremento de la coordinación en los pre escolares de 5 años. Así mismo Haeussler y Marchant (2009) indica que la coordinación de los brazos y piernas se debe a la manipulación y contacto con los objetos con los objetos de su entorno, logrando movimientos coordinados de ojo mano y ojo pie. Así mismo agrega Muñoz (2009) que estos movimientos coordinados se deben al nivel de maduración del sistema nervioso central, para lograr movimientos armoniosos de eficacia y precisión. Entonces se concluye que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desenvolvimiento de la coordinación del niño, respaldando el estudio por teóricos antes mencionados.

Así mismo comparando el estudio en la hipótesis específico 2: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el lenguaje de los preescolares de 5 años, resultando en la U-Mann Whitney entre el inicio y el posterior test fue 210.500 y 7,500, Demostrando una diferencia enorme entre ambos casos en promedio,

donde el equipo de control en el posterior test la media fue 13.30 y en el observable 37.70, rechazando así hipótesis nula y aceptando la alterna concluyendo que las actividades fueron efectivas para el incremento del lenguaje en los pre escolares de 5 años, así mismo Piaget y Chomsky (1983) señala que el lenguaje es la construcción progresiva desde gestos, señas, palabras sueltas y frases construidas y que lo logra gracias a la socialización con sus pares mediante el juego lúdico, en donde iniciara con la socialización con el mundo que lo rodea. Agrega Wallón (1974) que la acción motriz precede al pensamiento por lo tanto a través de los movimientos corpóreos evoluciona el lenguaje. Entonces se concluye que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje del niño, respaldando el estudio por teóricos antes mencionados.

Así mismo comparando el estudio en la hipótesis específico 3: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la motricidad de los preescolares de 5 años, resultando en la U-Mann Whitney entre el inicio y el posterior test fue 244,500 y 45,500, Demostrando una diferencia enorme entre ambos casos en promedio, donde el equipo de control en el posterior test la media fue 14.82 y en el observable 36,18, rechazando así hipótesis nula y aceptando la alterna concluyendo que las actividades fueron efectivas para el incremento de la motricidad en los pre escolares de 5 años. Así mismo Piaget (1975) afirma que la motricidad del niño se da por las acciones que realiza en su medio y se da en etapas de desarrollo de acuerdo a las experiencias vividas. Así mismo agrega. Camargo (2014) que la motricidad es el dominio de su esquema corporal, tanto motora gruesa y motora fina, lográndose a partir de la socialización con los demás. Entonces se concluye que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad del niño, respaldando el estudio por teóricos antes mencionados.

Así mismo comparamos el trabajo de estudio en donde la hipótesis general: determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los pre escolares resultando en la U-Mann Whitney entre el inicio y el posterior test fue 183.500 y 0,000, Demostrando una diferencia enorme entre ambos casos en promedio, donde se administró 12 sesiones al equipo observable para luego evaluar a los equipos, en el control en el posterior test la media fue 13,00 y en el observable 38,00, rechazando así hipótesis nula y aceptando la alterna concluyendo que las actividades fueron efectivas para el incremento del desarrollo psicomotor en los pre escolares de 5 años. Por otro lado Piaget (1990) señala que

los juegos lúdicos van de la mano con el desarrollo integral del niño, a partir de actividades de esparcimiento, de mesa, grupales o de ocio va construyendo sus esquemas de pensamiento y movimiento reconociendo que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar la inteligencia. Por otro lado Rousseau (1979) señala que el juego es parte inherente del niño siendo su cualidad al inicio de su vida, donde su libertad de jugar será el motor del desarrollo cognitivo y el papel del adulto será de cuidar que no se haga daño. Entonces se concluye que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo psicomotor del niño, respaldando el estudio por teóricos antes mencionados.

Así mismo comparamos el trabajo de estudio en donde la hipótesis general: determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los pre escolares resultando en la U-Mann Whitney entre el inicio y el posterior test fue 183.500 y 0,000, Demostrando una diferencia enorme entre ambos casos en promedio, donde se administró 12 sesiones al equipo observable para luego evaluar a los equipos, en el control en el posterior test la media fue 13,00 y en el observable 38,00, rechazando así hipótesis nula y aceptando la alterna concluyendo que las actividades fueron efectivas para el incremento del desarrollo psicomotor en los pre escolares de 5 años. Sin embargo Aguedo y Hurtado (2018) evaluó las dimensiones de agilidad, equilibrio y lateralidad, logrando incremento sustancial para el desarrollo motor del niño.

Así mismo comparamos el trabajo de estudio en donde la hipótesis general: determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los pre escolares resultando en la U-Mann Whitney entre el inicio y el posterior test fue 183.500 y 0,000, Demostrando una diferencia enorme entre ambos casos en promedio, donde se administró 12 sesiones al equipo observable para luego evaluar a los equipos, en el equipo en el posterior test la media fue 13,00 y en el observable 38,00, respaldan las instituciones como la UNICEF (1990) menciona que el juego es uno de los derechos fundamentales del niño, porque crea vínculos de apego construyendo en ellos su identidad. Así mismo Piaggio (2020) señala que las danzas recreativas influyen en el desarrollo psicomotor con el 100%, cabe recalcar que hay otras estrategia que también incrementan el desarrollo psicomotor.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se logró el objetivo general de establecer la influencia de las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años, en donde se desarrolló diferentes actividades lúdicas para perfeccionar las áreas que integran su desarrollo integral, sin alejarlos de lo que más les gusta, el juego en donde se desarrollaron de forma autónoma, creativa, recreativa, conociendo sus limitaciones y pidiendo ayuda cuando lo necesita, ya que se encontraron al inicio de la prueba con un grado de riesgo y esto se debe a que tuvieron muchas limitaciones de socialización con los demás, como de limitada comunicación y espacio para recrearse, concluyendo que las actividades lúdicas influyen de modo importante en el desarrollo psicomotor.

Segunda: Se logró el objetivo específico 1 que fue determinar la influencia de las actividades lúdicas para incrementar la coordinación en DPM en preescolares de 5 años, fue expuesta al programa actividades lúdicas que genero logros significativos de mejora en el área de coordinación haciendo juegos de precisión, coordinando nuestros brazos y piernas, haciendo creaciones con material reciclado, se concluye así que las actividades lúdicas incrementa la coordinación en los pre escolares.

Tercera: Se logró el objetivo específico 2 que fue determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje en el desenvolvimiento psicomotor en preescolares de 5 años, fue intervenida por las actividades lúdicas elegidas para esa área, en donde jugaron a hacer rimas, crearon adivinanzas de su propia autoría, jugando al veo-veo y socializando todas las actividades que realizaron, concluyendo que dichas actividades influyen de modo importante en el lenguaje del pre escolar.

Cuarta: Se logró el objetivo específico 3 que fue determinar la influencia de las actividades lúdicas para incrementar la motricidad en el desenvolvimiento psicomotor en estudiantes de 5 años, fue intervenida por las actividades lúdicas, haciendo circuitos de ejercicios, bailando al compás de la música o creando nuevos pasos de baile así como de saltar, correr y jugando a jalar la soga, concluyendo que dichas actividades influyeron de modo importante en la motricidad en el pre escolar.

VII. RECOMENDACIONES

Primero: Se recomienda a los directivos de la identidad “Juan Pablo Peregrino 0016” capacitar a sus docentes a usar estrategias de actividades lúdicas, en su planificación de aprendizajes así garantizar el aprendizaje en los preescolares del nivel inicial para incrementar diferentes habilidades y destrezas que el niño o niña va desarrollando como la creatividad, las relaciones sociales con los demás a través de la comunicación, conocer y explorar el entorno en el que vive, el desarrollo de sus habilidades motrices así como la parte cognitiva.

Segunda: Así mismo a los docentes que brinden a sus estudiantes de una manera divertida e interactiva, actividades lúdicas educativas acorde a las necesidades de los estudiantes que motiven el desarrollo integral volviéndolos sujetos activos y principales protagonistas de su propias creaciones y aprendizajes.

Tercera: Promover en los docentes el uso de recursos educativos concretos en el proceso de enseñanza, con el fin de establecer estrategias de actividades lúdicas adecuadas para fomentar el aprendizaje de manera divertida.

Cuarta: Las actividades lúdicas es parte inseparable del desarrollo cognitivo e integral del niño o niña es por ello que el adulto debe de proveer de materiales para desarrollar la creatividad, la fantasía, cuando el infante juega crean sus propias normas dándoles conceptos y valor en el mundo del niño.

REFERENCIAS

- Aguedo, A. Hurtado, J. (2019) *Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños*. Tesis de post grado Maestro. Universidad de San Agustín de Arequipa. <https://bit.ly/34cXmle>
- Caballero, G. (2021) *Playful activities for learning*. *Polo del conocimiento* 6(4). 861-878
<https://bit.ly/3sV4Aoo>
- Camargo, J. (2014) *Teoría básica de la educación psicomotriz*. *Revista horizonte de ciencia*. 4(7). (65-68) <https://bit.ly/32KgCGC>
- Barrios, y Muñoz, (2017) *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la institución educativa Sagrada Familia de Concepción*. <https://bit.ly/3EXb9Jg>
- Bernal, M. (2015). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera*. <https://bit.ly/3EUUXIA>
- Clark, D. Kreutzberg, J. Y Chee, F. (1977). *Vestibular stimulation on motor development in infants*. *Science*, 131-196, 1228-1229. <https://bit.ly/32Q3FuL>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo editorial Patria (3.^a ed.).
<http://ebookcentral.proquest.com>
- Buffone, J. (2019) *La construcción del esquema corporal infantil desde una perspectiva merleauPontyana. La propiocepción como fundamento del accouplement fenomenológico*. *Areté*, 31(2), 297-320.
<https://dx.doi.org/10.18800/arete.201902.002>
- Clementin, F (2019) *Vygotsky y la psicología del juego*. *Revista eres mamá*
<https://bit.ly/3HC7ceV>

- Delors, J., Mufti, A., Amagi, I., Cameiro, R., Chung, f., Geremek, B., Gorhan, W., Kornhauser, A., Manley, M., Padron, M., Savané, M., Singh, K., Stavenhagen, R., Won, M., Nanzhao, Z. (1996) *La educación encierra un tesoro.*(33-37). Editorial Santillana ediciones UNESCO. <https://bit.ly/3tdlca7>
- Evaluación censal de estudiantes (2019) *Participación de estudiantes en la ECE 2019.* <http://umc.minedu.gob.pe/ece2019/>
- Erikson, E. (2005) *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. Revista La Sallista de investigación 2 (2) 50-63.* <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- García, M. (2016) *Desarrollo psicomotor y signos de alarma* <https://bit.ly/3eNzqHn>
- Gonzales, G. (2019) *Programa de prevención y promoción del desarrollo psicomotor.* Tesis de post grado Maestro. Universidad Cesar Vallejo. Programa de intervención y promoción del desarrollo psicomotor en niños de 3 años.pdf
- Guzmán, G. (2018) *Aplicación de actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial de 4 años en la I.E. Manitos Doradas, Piura 2014.*
- Haeussler, I. y Marchant, T, (2014).TEPSI- *Test de desarrollo psicomotor de 2 a 5 años* décima edición, <https://coquilogopedia.files.wordpress.com/2014/04/test-tepsi.pdf>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* Editorial Mc Graw Hill Education. <https://bit.ly/3nhDHHJ>
- Ibáñez, p. Mudarra, J. Alfonso, C. (2004) *La estimulación psicomotriz en la infancia a*

través del método estitsologico multisensorial de atención temprana. Revista, Educación XX1. (7) 111-133. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600706.pdf>

Instituto nacional de estadística e informática (2020) *Estado de la niñez y adolescencia. Informe técnico. <https://bit.ly/3KdPiRY>*

Justo, E. (2014) *Desarrollo psicomotor en la educación inicial. <https://bit.ly/3FWSHC2>*

Limón, R. (2013) *El juego y las neurociencias, revista educación inicial <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>*

Meléndez, R (2016) *Programa de estimulación temprana para el desarrollo psicomotor fino, en alumnos de 5 años en la institución educativa pública inicial N° 277 Divino Niño Jesús - Requena. Tesis de post grado Doctor. Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19103?show=full>*

Ministerio de educación. (2015) *Guía lúdica y de apertura a la educación formal <https://bit.ly/3mZbJjQ>*

Ministerio de educación (2016) *Programa curricular de educación inicial. (96-98) [programa-curricular-educacion-inicial.pdf](#)*

Ministerio de educación (2010). *Diseño curricular básico nacional para la carrera profesional de profesor de educación inicial. (11). file:///C:/Users/User/Downloads/DCBN_Inicial_2010.pdf*

Montessori, & Newson. (2004). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? (26) Caracas: Universidad*

Pedagógica Experimental Libertador.

Muñoz, D. (2009) *La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo. Revista Buenos Aires. 130.*
<https://bit.ly/3sV4Aoo>

Omeñaca, R. y Ruiz, J. (2005) *Juegos cooperativos y educación física. (3ª ed.).*
Editorial Paidotribo. (12-15) <https://bit.ly/3mTvgBV>

Padilla, David. Martínez, Carmen. Pérez, Teresa. Rodríguez, M. Miras, F. (2008). *La competencia lingüística como base del aprendizaje.* International Journal of Developmental and Educational Psychology, 2(1). 177-183.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832317019>

Piaggio, J. (2020) *Programa danzas recreativas para mejorar el desarrollo psicomotor.* Tesis de post grado Maestro. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://bit.ly/3pR51OC>

Piaget, J. y Chomsky, N. (1983) *Teorías del lenguaje y teorías del aprendizaje. (34)*
Editorial Crítica.

Piaget, J. (1975) *El nacimiento de la inteligencia en los niños. (3ª ed.).* Editorial Crítica.

Rousseau, J. (1979). *Emilio o de la educación. (29)*
file:///C:/Users/User/Downloads/Emilio_o_de_la_educacion-Jean-Jacques_Rousseau.pdf

Ruiz, C. Terry, J. Méndez, I. Morales, A. (2020) *Analysis of Motor Intervention Program*

on the Development of Gross Motor Skills in Preschoolers, International Journal of Environmental. Research and Public Health <https://bit.ly/3pR51OC>

Sánchez et al (2020) *Desarrollo psicomotriz en niños en el contexto del confinamiento por la pandemia del COVID - 19*
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1617/html>

Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma.
<https://bit.ly/3ni2DPo>

Schonhaut. L. Álvarez, J. Salinas, P (2017) *El pediatra y el desarrollo psicomotor*.
Álvarez, J., Salinas, P. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v79s1/art05.pdf>

Sulca, m. (2016) *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651*. Tesis de post grado Maestro. Cayetano Heredia. <https://bit.ly/3zyPHJI>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2020) *“Educación en tiempos de COVID- 19”* <https://www.unicef.org/mexico/educaci%C3%B3n-en-tiempos-de-covid-19>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (1990) *Convención sobre los Derechos del Niño*. <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>

Vygotsky, L. (2009) *El papel del juego en el desarrollo en el desarrollo del niño*. Cole, M. Steiner, V. Scribner, S. y Souberman, E. (3ª ed.). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica. <https://bit.ly/3pWRAwo>

Vygotsky, L. (1978) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grupo editorial Grijalbo.
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf

Wallón, H. (1959) *Les étapes de la sociabilité chez l'enfant*. *Enfance*, 12(3-4), 309-323. <https://doi.org/10.3406/enfan.1959.1446>

Wallón, H. (1941). *L'évolution psychologique de l'enfant*. La evolución psicológica del niño. Editorial Crítica. <https://bit.ly/3HTa7A0>

ANEXOS

Anexo N°1:

Operacionalización de la variable desarrollo psicomotor

| Variable | Definición conceptual | Definición Operacional | Dimensión | Indicadores | Ítems | Escala | Niveles y rangos |
|-----------------------|---|--|--------------|---|---------|-------------------------------|--|
| Desarrollo psicomotor | Desarrollo psicomotor según Piaget (1990) representante de la teoría genética cognitiva menciona que las actividades lúdicas tiene niveles de comprensión que tiene el niño para poder realizar el juego, demostrando así su nivel de desarrollo psicomotor.. | Desarrollo psicomotor integra tres dimensiones que son las siguientes. La coordinación , el lenguaje, la motricidad (Haeussler y Marchant., 2014). | Coordinación | <ul style="list-style-type: none"> • Construye un puente con tres cubos con modelo presente (seis cubos) • Construye una torre de 8 ó más cubos (doce cubo) • Desabotona (estuche) • Abotona (estuche) • Enhebra una aguja (aguja de lana; hilo) • Desata cordones(tablero c/ cordón) • Copia una línea recta • Copia un círculo • Copia una cruz • Copia un triángulo • Copia un cuadrado | 1-16 | correcto(1) incorrecto (0) | Normal 36 -52 Riesgo 18 -35 Retraso 0- 17 |
| | | | Lenguaje | <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce grande- chico • Reconoce más y menos • Nombra animales • Nombra objetos | 17 - 40 | | |

-
- Reconoce largo y corto
 - Verbaliza acciones
 - Conoce la utilidad de objetos.
 - Discrimina pesado y liviano (bolsa con arena y esponja)
 - Verbaliza su nombre y apellido
 - Identifica su sexo
 - Conoce el nombre de sus padres
 - Da respuestas coherentes a situaciones planteadas
 - Comprende preposiciones
 - Razona por analogías opuestas.
 - Nombra colores (rojo, amarillo, azul)
 - Señala colores (rojo, amarillo, azul)
 - Nombra las figuras geométricas
 - Señala las figuras geométricas
 - Descubre escenas
 - Reconoce absurdos
 - Usa plurales
 - Reconoce antes y después
 - Define palabras
 - Nombra características de objetos

41 - 52

mismo lugar.

- Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.
 - Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)
 - Separa en un pie sin apoyo 10 seg. o más.
 - Separa en un pie sin apoyo 5 seg. o más.
 - Separa en un pie sin apoyo 1 seg. o más.
 - Camina en punta de pie 6 o más pasos.
 - Salta 20cm con los dos pies juntos.
 - Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.
 - Coge una pelota (pelota)
 - Camina hacia adelante topando talón y punta
 - Camina hacia atrás topando punta y talón.
-

Anexo N°2: Matriz de consistencia

| Matriz de consistencia | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|-------|------------------------------------|--|
| Título: Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021. Autor: Nancy Zoraida Maque Cruz | | | | | | | |
| Problema | Objetivo | Hipótesis | Variable dependiente | | | | |
| Problema principal: ¿Cómo influye las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021? | Objetivo general: Establecer la influencia de las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021. | Hipótesis general: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora del desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021. | Variable dependiente: Desarrollo psicomotor | | | | |
| | | | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de Medición | Niveles y rangos |
| Problemas específicos: ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la mejora de la coordinación en el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una | Objetivos específicos: Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la coordinación en el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una | Hipótesis específicas: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021. | Coordinación | • Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos) | 01 C | Correcto (1) Incorrecto (0) | Normal 36 < 52 Riesgo 18, 35 Retraso <0 = 17 |
| | | | | • Construye un puente con tres cubos con modelo presente (seis cubos) | 02 C | | |
| | | | | • Construye una torre de 8 ó más cubos (doce cubo) | 03 C | | |
| | | | | • Desabotona (estuche) | 04 C | | |
| | | | | • Abotona (estuche) | 05 C | | |
| | | | | • Enhebra una aguja (aguja de lana; hilo) | 06 C | | |
| | | | | • Desata cordones (tablero c/ cordón) | 07 C | | |
| | | | | • Copia una línea recta | 08 C | | |
| | | | | • Copia un círculo | 09 C | | |
| | | | | • Copia una cruz | 10 C | | |
| | | | | • Copia un triángulo | 11 C | | |
| | | | | • Copia un cuadrado | 12 C | | |
| | | | | • Dibuja 9 o más partes de una figura humana.} | 13 C | | |
| | | | | • Dibuja 6 o más partes de una figura humana | 14 C | | |
| | | | | • Dibuja 3 o más partes de una | | | |

| | | | | | | |
|---|--|--|-----------------|--|---|--|
| <p>institucion publica, San Martin de Porres., 2021?</p> | <p>institucion pública, San Martin de Porres. 2021.</p> | <p>Las actividades lúdicas influyen significativamente en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institucion pública, San Martin de Porres, 2021.</p> | | <p>figura humana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordena por tamaño (tablero; barras) | <p>15 C 16 C</p> | |
| <p>¿Cómo influye las actividades lúdicas en la mejora del lenguaje en el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institucion publica, San Martin de Porres. 2021?</p> | <p>Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje en el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institucion pública, San Martin de Porres. 2021.</p> | <p>Las actividades lúdicas influyen significativamente en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institucion pública, San Martin de Porres, 2021.</p> | <p>Lenguaje</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce grande- chico • Reconoce más y menos • Nombra animales • Nombra objetos • Reconoce largo y corto • Verbaliza acciones • Conoce la utilidad de objetos. • Discrimina pesado y liviano (bolsa con arena y esponja) • Verbaliza su nombre y apellido • Identifica su sexo • Conoce el nombre de sus padres • Da respuestas coherentes a situaciones planteadas • Comprende preposiciones • Razona por analogías opuestas. • Nombra colores (rojo, amarillo, azul) • Señala colores (rojo, amarillo, azul) • Nombra las figuras geométricas • Señala las figuras geométricas | <p>01 L 02 L 03 L 04 L 05 L 06 L 07 L 08 L 09 L 10 L 11 L 12 L 13 L 14 L 15 L 16 L 17 L 18 L 19 L 20 L 21 L</p> | |
| <p>¿Cómo influye las actividades lúdicas en la mejora de la motricidad en el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institucion publica, San Martin de Porres, 2021?</p> | <p>Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la motricidad en el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institucion pública, San Martin de Porres, 2021.</p> | | | | | |

| | | | | |
|--|--|------------|--|---|
| | | | | |
| | | Motricidad | <ul style="list-style-type: none"> • Descubre escenas • Reconoce absurdos • Usa plurales • Reconoce antes y después • Define palabras • Nombra características de objetos • Salta con los dos pies, en el mismo lugar. • Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua. • Lanza una pelota en una dirección determinada(pelota) • Separa en un pie sin apoyo 10 seg. o más. • Separa en un pie sin apoyo 5 seg. o más. • Separa en un pie sin apoyo 10 seg. o más. • Camina en punta de pie 6 o más pasos. • Salta 20cm con los dos pies juntos. • Salta en un pie tres o más veces sin apoyo. • Coge una pelota (pelota) • Camina hacia adelante topando talón y punta • Camina hacia atrás topando punta y talón. | <p>22 L</p> <p>23 L</p> <p>24 L</p> <p>01 M</p> <p>02 M</p> <p>03 M</p> <p>04 M</p> <p>05 M</p> <p>06 M</p> <p>07 M</p> <p>08 M</p> <p>09 M</p> <p>10 M</p> <p>11 M</p> <p>12 M</p> |

| Nivel – diseño de investigación | Población y muestra | Técnica e instrumentos | Estadística a utilizar |
|--|--|---|--|
| <p>Tipo: Básico – aplicada</p> <p>Diseño: Cuasi Experimental.</p> <p>Método: Hipotético - deductivo</p> | <p>Población: 50 estudiantes 5 años</p> <p>Tamaño de la muestra: 50 estudiantes (25 de grupo de control y 25 de grupo experimental)</p> <p>Tipo de muestreo: No probabilístico por conveniencia</p> | <p>Variable dependiente: Desarrollo psicomotor</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: test de desarrollo 10^{ma} ed.</p> <p>Autor: Haeussler, Margarita. y Marchant, Teresa</p> <p>Año: 2014</p> <p>Forma de administración: remota – sincrónica</p> | <p>Estadística descriptiva: Tabla y figuras</p> <p>Tablas de frecuencia y figuras de barras Prueba de normalidad Shapiro – wilk</p> <p>ESTADÍSTICA INFERENCIAL:</p> <p>Prueba de hipótesis U de Mann-Whitney</p> |

ANEXO N°3: Instrumento

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

| DIMENCIONES | N° | ÍTEMS | CORECTO (1) | INCORRECTO (0) |
|---------------------|-----------|---|------------------------|---------------------------|
| COORDINACIÓN | 01 | • Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos) | | |
| | 02 | • Construye un puente con tres cubos con modelo presente (seis cubos) | | |
| | 03 | • Construye una torre de 8 ó más cubos (doce cubo) | | |
| | 04 | • Desabotona (estuche) | | |
| | 05 | • Abotona (estuche) | | |
| | 06 | • Enhebra una aguja (aguja de lana; hilo) | | |
| | 07 | • Desata cordones(tablero c/ cordón) | | |
| | 08 | • Copia una línea recta | | |
| | 09 | • Copia un circulo | | |
| | 10 | • Copia una cruz | | |
| | 11 | • Copia un triangulo | | |
| | 12 | • Copia un cuadrado | | |
| | 13 | • Dibuja 9 o más partes de una figura humana.} | | |
| | 14 | • Dibuja 6 o más partes de una figura humana | | |
| | 15 | • Dibuja 3 o más partes de una figura humana | | |
| | 16 | • Ordena por tamaño (tablero; barritas) | | |
| | N° | ÍTEMS | CORECTO | INCORRECTO |

| | | | (1) | (0) |
|----------|----|---|-----|-----|
| LENGUAJE | 01 | • Reconoce grande- chico | | |
| | 02 | • Reconoce más y menos | | |
| | 03 | • Nombra animales | | |
| | 04 | • Nombra objetos | | |
| | 05 | • Reconoce largo y corto | | |
| | 06 | • Verbaliza acciones | | |
| | 07 | • Conoce la utilidad de objetos. | | |
| | 08 | • Discrimina pesado y liviano (bolsa con arena y esponja) | | |
| | 09 | • Verbaliza su nombre y apellido | | |
| | 10 | • Identifica su sexo | | |
| | 11 | • Conoce el nombre de sus padres | | |
| | 12 | • Da respuestas coherentes a situaciones planteadas | | |
| | 13 | • Comprende preposiciones | | |
| | 14 | • Razona por analogías opuestas. | | |
| | 15 | • Nombra colores (rojo, amarillo, azul) | | |
| | 16 | • Señala colores (rojo, amarillo, azul) | | |
| | 17 | • Nombra las figuras geométricas | | |
| | 18 | • Señala las figuras geométricas | | |
| | 19 | • Descubre escenas | | |
| | 20 | • Reconoce absurdos | | |
| | 21 | • Usa plurales | | |
| | 22 | • Reconoce antes y después | | |
| | 23 | • Define palabras | | |
| | 24 | • Nombra características de objetos | | |

| | N° | ÍTEMS | CORECTO (1) | INCORRECTO (0) |
|------------|----|---|----------------|-------------------|
| MOTRICIDAD | 01 | • Salta con los dos pies, en el mismo lugar. | | |
| | 02 | • Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua. | | |
| | 03 | • Lanza una pelota en una dirección determinada(pelota) | | |
| | 04 | • Separa en un pie sin apoyo 10 seg. o más. | | |
| | 05 | • Separa en un pie sin apoyo 5 seg. o más. | | |
| | 06 | • Separa en un pie sin apoyo 1 seg. o más. | | |
| | 07 | • Camina en punta de pie 6 o más pasos. | | |
| | 08 | • Salta 20cm con los dos pies juntos. | | |
| | 09 | • Salta en un pie tres o más veces sin apoyo. | | |
| | 10 | • Coge una pelota (pelota) | | |
| | 11 | • Camina hacia adelante topando talón y punta | | |
| | 12 | • Camina hacia atrás topando punta y talón. | | |

ANEXO N°4: Validación del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR

| N° | DIMENSIONES /ITEMS | Pertenenencia (1) | | Relevancia (2) | | Claridad (3) | | Sugerencias |
|--------------------------------|---|-------------------|----|----------------|----|--------------|----|-------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión: COORDINACION | | | | | | | | |
| 1. | Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos) | x | | x | | x | | |
| 2. | Construye un puente con tres cubos con modelo presente (seis cubos) | x | | x | | x | | |
| 3. | Construye una torre de 8 ó más cubos (doce cubo) | x | | x | | x | | |
| 4. | Desabotona (estuche) | x | | x | | x | | |
| 5. | Abotona (estuche) | x | | x | | x | | |
| 6. | Enhebra una aguja (aguja de lana; hilo) | x | | x | | x | | |
| 7. | Desata cordones(tablero c/ cordón) | x | | x | | x | | |
| 8. | Copia una línea recta | x | | x | | x | | |
| 9. | Copia un circulo | x | | x | | x | | |
| 10. | Copia una cruz | x | | x | | x | | |
| 11. | Copia un triangulo | x | | x | | x | | |
| 12. | Copia un cuadrado | x | | x | | x | | |
| 13. | Dibuja 9 o más partes de una figura humana | x | | x | | x | | |
| 14. | Dibuja 6 o más partes de una figura humana | x | | x | | x | | |
| 15. | Dibuja 3 o más partes de una figura humana | x | | x | | x | | |
| 16. | Ordena por tamaño (tablero; barritas) | x | | x | | x | | |
| | | Pertenenencia (1) | | Relevancia (2) | | Claridad (3) | | |
| Dimensión: LENGUAJE | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | Sugerencias |

| | | | | | | | |
|---|--------------------|-----------|-------------------|-----------|-----------------|-----------|--------------------|
| 17. Reconoce grande- chico | X | | X | | X | | |
| 18. Reconoce más y menos | X | | X | | X | | |
| 19. Nombra animales | X | | X | | X | | |
| 20. Nombra objetos | X | | X | | X | | |
| 21. Reconoce largo y corto | X | | X | | X | | |
| 22. Verbaliza acciones | X | | X | | X | | |
| 23. Conoce la utilidad de objetos. | X | | X | | X | | |
| 24. Discrimina pesado y liviano (bolsa con arena y esponja) | X | | X | | X | | |
| 25. Verbaliza su nombre y apellido | X | | X | | X | | |
| 26. Identifica su sexo | X | | X | | X | | |
| 27. Conoce el nombre de sus padres | X | | X | | X | | |
| 28. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas | X | | X | | X | | |
| 29. Comprende preposiciones | X | | X | | X | | |
| 30. Razona por analogías opuestas. | X | | X | | X | | |
| 31. Nombra colores (rojo, amarillo, azul) | X | | X | | X | | |
| 32. Señala colores (rojo, amarillo, azul) | X | | X | | X | | |
| 33. Nombra las figuras geométricas | X | | X | | X | | |
| 34. Señala las figuras geométricas | X | | X | | X | | |
| 35. Descubre escenas | X | | X | | X | | |
| 36. Reconoce absurdos | X | | X | | X | | |
| 37. Usa plurales | X | | X | | X | | |
| 38. Reconoce antes y después | X | | X | | X | | |
| 39. Define palabras | X | | X | | X | | |
| 40. Nombra características de objetos | X | | X | | | | |
| Dimensión: MOTRICIDAD | Pertenencia | | Relevancia | | Claridad | | Sugerencias |
| | (1) | | (2) | | (3) | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 41. Salta con los dos pies, en el mismo lugar | X | | X | | X | | |
| 42. Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua. | X | | X | | X | | |

| | | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|--|
| 43. Lanza una pelota en una dirección determinada(pelota) | X | | X | | X | |
| 44. Separa en un pie sin apoyo 10 <u>seg.</u> o más. | X | | X | | X | |
| 45. Separa en un pie sin apoyo 5 <u>seg.</u> o más. | X | | X | | X | |
| 46. Separa en un pie sin apoyo 1 <u>seg.</u> o más. | X | | X | | X | |
| 47. Camina en punta de pie 6 o más pasos. | X | | X | | X | |
| 48. Salta 20cm con los dos pies juntos. | X | | X | | X | |
| 49. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo. | X | | X | | X | |
| 50. Coge una pelota (pelota) | X | | X | | X | |
| 51. Camina hacia adelante topando talón y punta | X | | X | | X | |
| 52. Camina hacia atrás topando punta y talón. | X | | X | | X | |

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Existe suficiencia

OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Dra. Jessica Palacios Garay DNI: 00370757

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Metodóloga

28 de octubre del 2021.



Dra. Jessica Paola Palacios Garay
CPP: 0300370757

Dra: Palacios Garay, Jessica Paola

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR

| Nº | DIMENSIONES /ITEMS | Pertenenencia (1) | | Relevancia (2) | | Claridad (3) | | Sugerencias |
|--------------------------------|---|-------------------|----|----------------|----|--------------|----|-------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión: COORDINACION | | | | | | | | |
| 1. | Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos) | X | | X | | X | | |
| 2. | Construye un puente con tres cubos con modelo presente (seis cubos) | X | | X | | X | | |
| 3. | Construye una torre de 8 ó más cubos (doce cubo) | X | | X | | X | | |
| 4. | Desabotona (estuche) | X | | X | | X | | |
| 5. | Abotona (estuche) | X | | X | | X | | |
| 6. | Enhebra una aguja (aguja de lana; hilo) | X | | X | | X | | |
| 7. | Desata cordones(tablero c/ cordón) | X | | X | | X | | |
| 8. | Copia una línea recta | X | | X | | X | | |
| 9. | Copia un circulo | X | | X | | X | | |
| 10. | Copia una cruz | X | | X | | X | | |
| 11. | Copia un triangulo | X | | X | | X | | |
| 12. | Copia un cuadrado | X | | X | | X | | |
| 13. | Dibuja 9 o más partes de una figura humana | X | | X | | X | | |
| 14. | Dibuja 6 o más partes de una figura humana | X | | X | | X | | |
| 15. | Dibuja 3 o más partes de una figura humana | X | | X | | X | | |
| 16. | Ordena por tamaño (tablero; barritas) | X | | X | | X | | |
| | | Pertenenencia (1) | | Relevancia (2) | | Claridad (3) | | |
| Dimensión: LENGUAJE | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | Sugerencias |

| | | | | | | | |
|---|--------------------|-----------|-------------------|-----------|-----------------|-----------|--------------------|
| 17. Reconoce grande- chico | X | | X | | X | | |
| 18. Reconoce más y menos | X | | X | | X | | |
| 19. Nombra animales | X | | X | | X | | |
| 20. Nombra objetos | X | | X | | X | | |
| 21. Reconoce largo y corto | X | | X | | X | | |
| 22. Verbaliza acciones | X | | X | | X | | |
| 23. Conoce la utilidad de objetos. | X | | X | | X | | |
| 24. Discrimina pesado y liviano (bolsa con arena y esponja) | X | | X | | X | | |
| 25. Verbaliza su nombre y apellido | X | | X | | X | | |
| 26. Identifica su sexo | X | | X | | X | | |
| 27. Conoce el nombre de sus padres | X | | X | | X | | |
| 28. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas | X | | X | | X | | |
| 29. Comprende preposiciones | X | | X | | X | | |
| 30. Razona por analogías opuestas. | X | | X | | X | | |
| 31. Nombra colores (rojo, amarillo, azul) | X | | X | | X | | |
| 32. Señala colores (rojo, amarillo, azul) | X | | X | | X | | |
| 33. Nombra las figuras geométricas | X | | X | | X | | |
| 34. Señala las figuras geométricas | X | | X | | X | | |
| 35. Descubre escenas | X | | X | | X | | |
| 36. Reconoce absurdos | X | | X | | X | | |
| 37. Usa plurales | X | | X | | X | | |
| 38. Reconoce antes y después | X | | X | | X | | |
| 39. Define palabras | X | | X | | X | | |
| 40. Nombra características de objetos | X | | X | | | | |
| Dimensión: MOTRICIDAD | Pertenencia | | Relevancia | | Claridad | | Sugerencias |
| | (1) | | (2) | | (3) | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 41. Salta con los dos pies, en el mismo lugar | X | | X | | X | | |
| 42. Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua. | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|--|--|
| 43. Lanza una pelota en una dirección determinada(pelota) | X | | X | | X | | |
| 44. Separa en un pie sin apoyo 10 seg. o más. | X | | X | | X | | |
| 45. Separa en un pie sin apoyo 5 seg. o más. | X | | X | | X | | |
| 46. Separa en un pie sin apoyo 1 seg. o más. | X | | X | | X | | |
| 47. Camina en punta de pie 6 o más pasos. | X | | X | | X | | |
| 48. Salta 20cm con los dos pies juntos. | X | | X | | X | | |
| 49. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo. | X | | X | | X | | |
| 50. Coge una pelota (pelota) | X | | X | | X | | |
| 51. Camina hacia adelante topando talón y punta | X | | X | | X | | |
| 52. Camina hacia atrás topando punta y talón. | X | | X | | X | | |

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):.....

OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Mgt Rosario Adela Díaz León DNI 07868490

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Metodología

27 de Octubre del 2021



Mgt: Rosario Adela Díaz León
DNI: 07868490

Mgt: Rosario Adela Díaz León

- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR

| Nº | DIMENSIONES /ITEMS | Pertenenencia (1) | | Relevancia (2) | | Claridad (3) | | Sugerencias |
|--------------------------------|---|-------------------|----|----------------|----|--------------|----|-------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión: COORDINACION | | | | | | | | |
| 1. | Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos) | X | | X | | X | | |
| 2. | Construye un puente con tres cubos con modelo presente (seis cubos) | X | | X | | X | | |
| 3. | Construye una torre de 8 ó más cubos (doce cubo) | X | | X | | X | | |
| 4. | Desabotona (estuche) | X | | X | | X | | |
| 5. | Abotona (estuche) | X | | X | | X | | |
| 6. | Enhebra una aguja (aguja de lana; hilo) | X | | X | | X | | |
| 7. | Desata cordones(tablero c/ cordón) | X | | X | | X | | |
| 8. | Copia una línea recta | X | | X | | X | | |
| 9. | Copia un círculo | X | | X | | X | | |
| 10. | Copia una cruz | X | | X | | X | | |
| 11. | Copia un triángulo | X | | X | | X | | |
| 12. | Copia un cuadrado | X | | X | | X | | |
| 13. | Dibuja 9 o más partes de una figura humana | X | | X | | X | | |
| 14. | Dibuja 6 o más partes de una figura humana | X | | X | | X | | |
| 15. | Dibuja 3 o más partes de una figura humana | X | | X | | X | | |
| 16. | Ordena por tamaño (tablero; barritas) | X | | X | | X | | |
| | | Pertenenencia (1) | | Relevancia (2) | | Claridad (3) | | |
| | Dimensión: LENGUAJE | SI | NO | SI | NO | SI | NO | Sugerencias |

| | | | | | | | |
|---|--------------------|-----------|-------------------|-----------|-----------------|-----------|--------------------|
| 17. Reconoce grande- chico | X | | X | | X | | |
| 18. Reconoce más y menos | X | | X | | X | | |
| 19. Nombra animales | X | | X | | X | | |
| 20. Nombra objetos | X | | X | | X | | |
| 21. Reconoce largo y corto | X | | X | | X | | |
| 22. Verbaliza acciones | X | | X | | X | | |
| 23. Conoce la utilidad de objetos. | X | | X | | X | | |
| 24. Discrimina pesado y liviano (bolsa con arena y esponja) | X | | X | | X | | |
| 25. Verbaliza su nombre y apellido | X | | X | | X | | |
| 26. Identifica su sexo | X | | X | | X | | |
| 27. Conoce el nombre de sus padres | X | | X | | X | | |
| 28. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas | X | | X | | X | | |
| 29. Comprende preposiciones | X | | X | | X | | |
| 30. Razona por analogías opuestas. | X | | X | | X | | |
| 31. Nombra colores (rojo, amarillo, azul) | X | | X | | X | | |
| 32. Señala colores (rojo, amarillo, azul) | X | | X | | X | | |
| 33. Nombra las figuras geométricas | X | | X | | X | | |
| 34. Señala las figuras geométricas | X | | X | | X | | |
| 35. Descubre escenas | X | | X | | X | | |
| 36. Reconoce absurdos | X | | X | | X | | |
| 37. Usa plurales | X | | X | | X | | |
| 38. Reconoce antes y después | X | | X | | X | | |
| 39. Define palabras | X | | X | | X | | |
| 40. Nombra características de objetos | X | | X | | | | |
| Dimensión: MOTRICIDAD | Pertenencia | | Relevancia | | Claridad | | Sugerencias |
| | (1) | | (2) | | (3) | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 41. Salta con los dos pies, en el mismo lugar | X | | X | | X | | |
| 42. Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua. | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|--|--|
| 43. Lanza una pelota en una dirección determinada(pelota) | X | | X | | X | | |
| 44. Separa en un pie sin apoyo 10 <u>seg.</u> o más. | X | | X | | X | | |
| 45. Separa en un pie sin apoyo 5 <u>seg.</u> o más. | X | | X | | X | | |
| 46. Separa en un pie sin apoyo 1 <u>seg.</u> o más. | X | | X | | X | | |
| 47. Camina en punta de pie 6 o más pasos. | X | | X | | X | | |
| 48. Salta 20cm con los dos pies juntos. | X | | X | | X | | |
| 49. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo. | X | | X | | X | | |
| 50. Coge una pelota (pelota) | X | | X | | X | | |
| 51. Camina hacia adelante topando talón y punta | X | | X | | X | | |
| 52. Camina hacia atrás topando punta y talón. | X | | X | | X | | |


OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Existe suficiencia

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Mgt: Ana María Silva Zelada DNI: 27047986

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Magister en psicología educativa

27 de Octubre del 2021



Mgt. Ana María Silva Zelada

Mgt: Ana María Silva Zelada

ANEXO N°5: Confiabilidad de la variable desarrollo psicomotor

| N° Estudiantes | COORDINACION | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| | ITEMS 1 | ITEMS 2 | ITEMS 3 | ITEMS 4 | ITEMS 5 | ITEMS 6 | ITEMS 7 | ITEMS 8 | ITEMS 9 | ITEMS 10 | ITEMS 11 | ITEMS 12 | ITEMS 13 | ITEMS 14 | ITEMS 15 | ITEMS 16 | ITEMS 17 | ITEMS 18 | ITEMS 19 | ITEMS 20 | ITEMS 21 |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 7 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 11 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 12 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 15 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| P | 0,60 | 0,93 | 0,80 | 0,93 | 0,87 | 0,87 | 0,73 | 0,67 | 0,87 | 0,80 | 0,73 | 0,87 | 0,93 | 0,67 | 0,87 | 0,67 | 0,73 | 0,87 | 0,73 | 0,73 | 0,73 |
| q=(1-p) | 0,40 | 0,07 | 0,20 | 0,07 | 0,13 | 0,13 | 0,27 | 0,33 | 0,13 | 0,20 | 0,27 | 0,13 | 0,07 | 0,33 | 0,13 | 0,33 | 0,27 | 0,13 | 0,27 | 0,27 | 0,27 |
| PQ | 0,24 | 0,06 | 0,16 | 0,06 | 0,12 | 0,12 | 0,20 | 0,22 | 0,12 | 0,16 | 0,20 | 0,12 | 0,06 | 0,22 | 0,12 | 0,22 | 0,20 | 0,12 | 0,20 | 0,20 | 0,20 |
| Vr | 4,5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| suma P*Q | 8,5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K | 52 ITEMS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | KR20 | 0,88 | | | | | | | | | | |

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) * \left(1 - \frac{\sum p \cdot q}{Vt} \right)$$

- KR-20 = Coeficiente de Confiabilidad (Kuder-Richardson)
- k = Número total ítems en el instrumento.
- Vt: Varianza total.
- Sp.q = Sumatoria de la varianza de los ítems.
- p = TRC / N; Total de Respuestas Correctas (TRC) entre el Número de sujetos participantes (N)
- q = 1 - p

| LENGUAJE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|--|
| ITEMS 22 | ITEMS 23 | ITEMS 24 | ITEMS 25 | ITEMS 26 | ITEMS 27 | ITEMS 28 | ITEMS 29 | ITEMS 30 | ITEMS 31 | ITEMS 32 | ITEMS 33 | ITEMS 34 | ITEMS 35 | ITEMS 36 | ITEMS 37 | ITEMS 38 | ITEMS 39 | ITEMS 40 | ITEMS 41 | ITEMS 42 | ITEMS 43 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | |
| 0,67 | 1,00 | 0,87 | 0,87 | 0,87 | 0,80 | 0,93 | 1,00 | 0,73 | 0,93 | 0,67 | 0,60 | 0,93 | 0,60 | 0,80 | 0,53 | 0,67 | 0,67 | 0,73 | 0,67 | 0,73 | 0,73 | |
| 0,33 | 0,00 | 0,13 | 0,13 | 0,13 | 0,20 | 0,07 | 0,00 | 0,27 | 0,07 | 0,33 | 0,40 | 0,07 | 0,40 | 0,20 | 0,47 | 0,33 | 0,33 | 0,27 | 0,33 | 0,27 | 0,27 | |
| 0,22 | 0,00 | 0,12 | 0,12 | 0,12 | 0,16 | 0,06 | 0,00 | 0,20 | 0,06 | 0,22 | 0,24 | 0,06 | 0,24 | 0,16 | 0,25 | 0,22 | 0,22 | 0,20 | 0,22 | 0,20 | 0,20 | |

| MOTRICIDAD | | | | | | | | | | TOTAL | VARIANZA |
|------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|------|-------|----------|
| ITEMS 44 | ITEMS 45 | ITEMS 46 | ITEMS 47 | ITEMS 48 | ITEMS 49 | ITEMS 50 | ITEMS 51 | ITEMS 52 | | | |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 41 | | |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 41 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 44 | | |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 39 | | |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 40 | | |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 39 | | |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 41 | | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 38 | | |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 41 | | |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 42 | | |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 38 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 39 | | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 42 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 43 | | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 36 | | |
| 0,73 | 0,80 | 0,60 | 0,80 | 0,73 | 0,80 | 0,73 | 0,73 | 0,73 | 4,5 | Vt | |
| 0,27 | 0,20 | 0,40 | 0,20 | 0,27 | 0,20 | 0,27 | 0,27 | 0,27 | | | |
| 0,20 | 0,16 | 0,24 | 0,16 | 0,20 | 0,16 | 0,20 | 0,20 | 0,20 | SP*Q | 8,5 | |

K 52 KR(20) -0,881

ANEXO N°6: Autorización de la institución



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA

METROPOLITANA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N° 02



CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL "0016
JUAN PABLO PEREGRINO" UGEL 02**

HACE CONSTAR QUE:

**La señorita Maqqe Cruz Nancy Zoraida identificada con DNI:
10191084, se le otorga el permiso para obtener información en el
desarrollo de investigación titulado.**

**"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO
PSICOMOTOR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN
PÚBLICA, SAN MARTIN DE PORRES, 2021".**

**Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada
para los fines que estime conveniente.**

San Martín de Porras 29 de octubre 2021


M^{te} María E. Salinas Lara
DIRECTORA

ANEXO N°7: Baremos y confiabilidad de los instrumentos

Tabla 8

Validación de variable: Desarrollo Psicomotor

| Variable | N° | Nombres y Apellidos | Dictamen |
|-----------------------|----|-------------------------|-------------|
| Desarrollo psicomotor | 1 | Jessica Palacios Garay | Suficiencia |
| | 2 | Rosario Adela Díaz León | Suficiencia |
| | 3 | Ana María Silva Zelada | Suficiencia |

Nota: elaboración propia

Tabla 09

Confiabilidad de variable: Desarrollo psicomotor

| Variable | Kr-20 | N° de elementos |
|-----------------------|-------|-----------------|
| Desarrollo psicomotor | 0.88 | 15 |

Nota: elaboración propia

Tabla 10

Baremos de variable desarrollo psicomotor

| Generales | Dim1 | Dim2 | Dim3 | cualitativo |
|-----------|------|------|------|-------------|
| 36 - 52 | 4 | 4 | 4 | Normal |
| 18 -35 | 3 | 3 | 3 | Riesgo |
| 0 -17 | 2 | 2 | 2 | Retraso |

Nota: elaboración propia

Tabla 11

Nivel de la variable desarrollo psicomotor del grupo de control y experimental según pre test y post test

| | | Retraso | Riesgo | Normal | total |
|--------------------|--------------|---------|--------|--------|-------|
| Grupo Control | Pre test fi | 0 | 25 | 0 | 25 |
| | % fi | 0% | 100% | 0% | 100% |
| | Post test fi | 0 | 15 | 10 | 25 |
| | % fi | 0 | 60% | 40% | 100% |
| Grupo experimental | Pre test fi | 2 | 23 | 0 | 25 |
| | % fi | 8% | 92% | 0% | 100% |
| | Post test fi | 0 | 0 | 25 | 25 |
| | % fi | 0% | 0% | 100% | 100% |

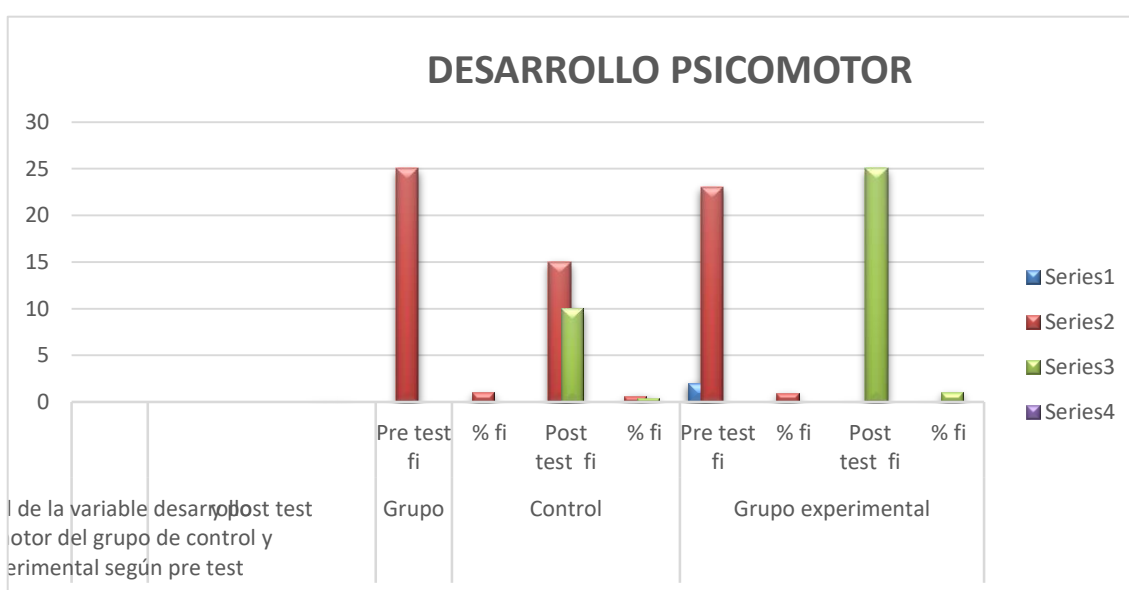


Tabla 12

Dimensión coordinación del grupo de control y experimental según pre test y post test

| | | Retraso | Riesgo | Normal | total |
|--------------------|--------------|---------|--------|--------|-------|
| Grupo Control | Pre test fi | 0 | 25 | 0 | 25 |
| | % fi | 0% | 100% | 0% | 100% |
| | Post test fi | 0 | 15 | 10 | 25 |
| | % fi | 0 | 60% | 40% | 100% |
| Grupo experimental | Pre test fi | 3 | 19 | 3 | 25 |
| | % fi | 32% | 66% | 12% | 100% |
| | Post test fi | 0 | 0 | 25 | 25 |
| | % fi | 0% | 0% | 100% | 100% |

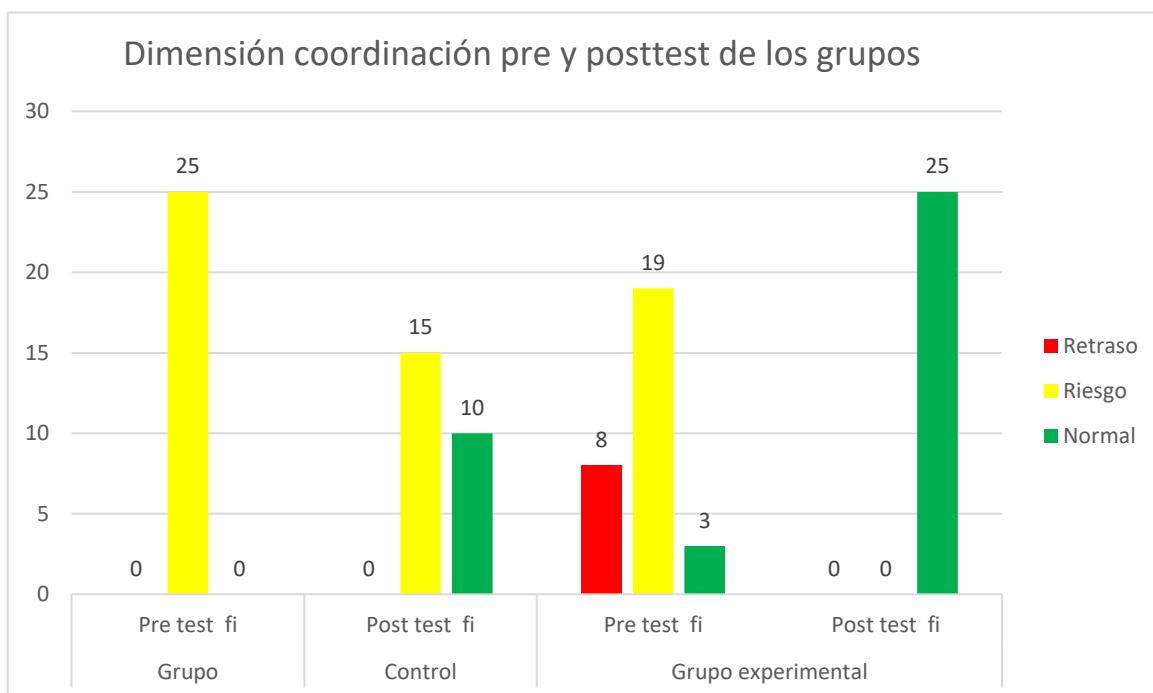


Tabla 13

Dimensión lenguaje del grupo de control y experimental según pre test y post test

| | | Retraso | Riesgo | Normal | total |
|--------------------|---------------------|---------|--------|--------|-------|
| Grupo Control | <i>Pre test fi</i> | 0 | 22 | 3 | 25 |
| | <i>% fi</i> | 0% | 88% | 12% | 100% |
| Grupo Control | <i>Post test fi</i> | 0 | 15 | 10 | 25 |
| | <i>% fi</i> | 0% | 60% | 40% | 100% |
| Grupo experimental | <i>Pre test fi</i> | 3 | 22 | 0 | 25 |
| | <i>% fi</i> | 12% | 88% | 0% | 100% |
| Grupo experimental | <i>Post test fi</i> | 0 | 0 | 25 | 25 |
| | <i>% fi</i> | 0% | 0% | 100% | 100% |

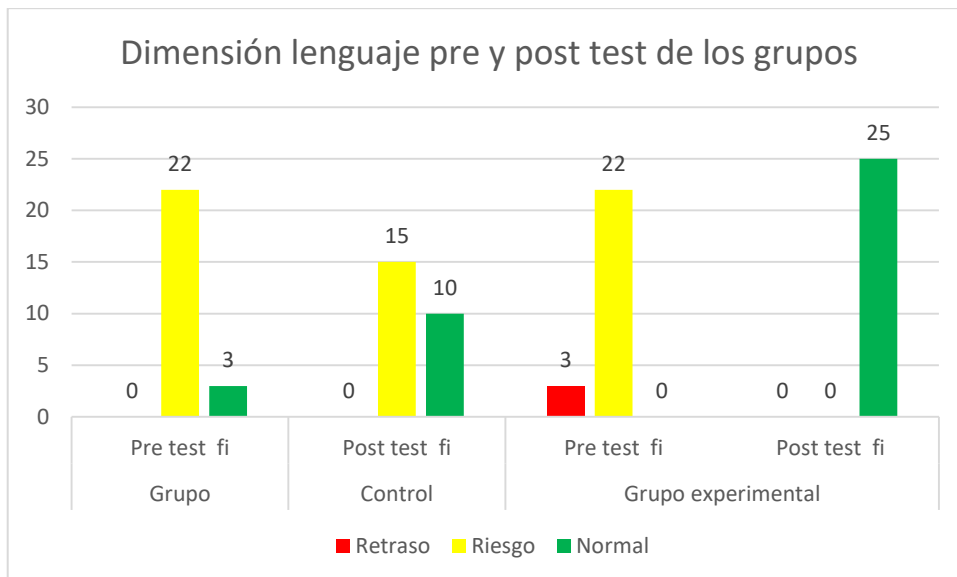
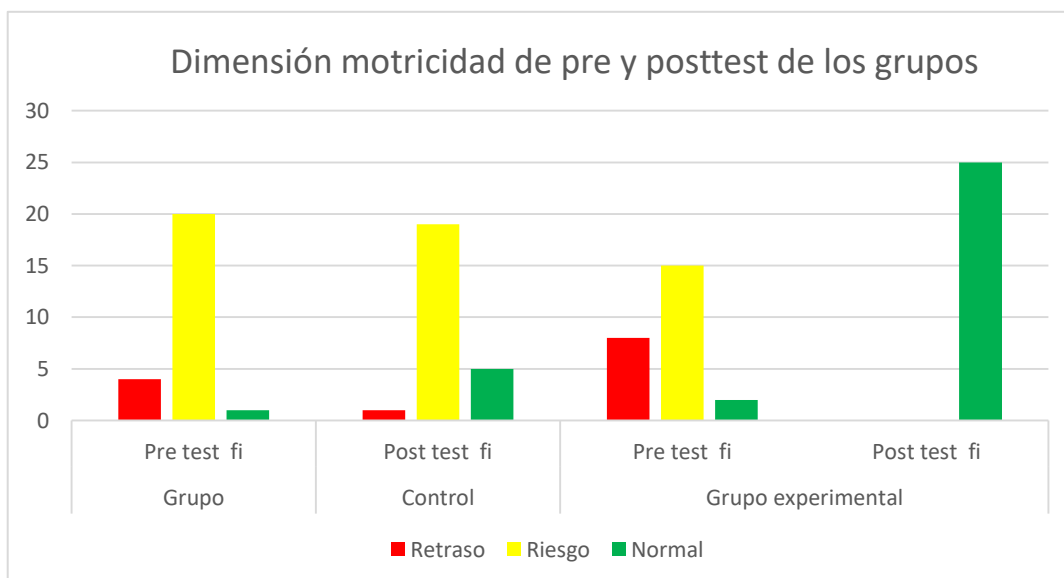


Tabla 14

Dimensión motricidad del grupo de control y experimental según pre test y post test

| | | Retraso | Riesgo | Normal | total |
|--------------------|--------------|---------|--------|--------|-------|
| Grupo Control | Pre test fi | 4 | 20 | 1 | 25 |
| | % fi | 16% | 80% | 4% | 100% |
| Grupo experimental | Post test fi | 1 | 19 | 5 | 25 |
| | % fi | 4% | 76% | 20% | 100% |
| Grupo experimental | Pre test fi | 8 | 15 | 2 | 25 |
| | % fi | 32% | 60% | 8% | 100% |
| Grupo experimental | Post test fi | 0 | 0 | 25 | 25 |
| | % fi | 0% | 0% | 100% | 100% |



ANEXO N°8: Carta de presentación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

POS
GRADO

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 10 de enero de 2022
Carta P. 0039-2022-UCV-VA-EPG-F01/3

Lic.
MABELA SALINAS LEON
DIRECTORA
I.E.J. JUAN PABLO PEREGRINO 0016

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a MAQQUE CRUZ, NANCY ZORAIDA; identificada con DNI N° 10191084 y con código de matrícula N° 6700260347; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021.

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador MAQQUE CRUZ, NANCY ZORAIDA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,


Omara Trinidad Vargas, MBA
Jefe (e)
Escuela de Posgrado
UCV FILIAL LIMA
CAMPUS LIMA NORTE

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

ANEXO N°9: Sesiones de actividades lúdicas.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz
EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS
FECHA:



COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo.
Se expresa corporalmente.

DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

ESTRATEGIA: jugando con su cuerpo

Momentos:

| INICIO | DESARROLLO | CIERRE |
|---|---|---|
| Con los niños reunidos en asamblea recordamos los acuerdos para nuestra actividad. Los niños observan los diversos materiales a utilizar en esta actividad: globos, pelotas, telas. Dialogando sobre | EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Los niños se movilizan libremente jugando con los materiales. globos, pelotas, telas Luego les menciono que haremos un circuito divertido, teniendo en cuenta los acuerdos. | Finalmente sentados en círculo, les pediremos que nos cuenten lo que más les gustó de la actividad, así como también les contare todos los juegos que observe que realizaban los distintos niños, el cumplimiento |

| | | |
|--|---|--|
| <p>los cuidados que debemos tener, recordando el respeto por nuestros compañeros y el cuidado de los materiales.</p> | <p>RELAJACIÓN ya echados en el patio escuchan una canción para relajarse.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: se les entrega una hoja, colores, plumones, para que puedan dibujar lo que hicieron y los materiales que usaron.</p> | <p>de los acuerdos pidiéndoles, así como que materiales propondrían para la siguiente actividad.</p> |
|--|---|--|

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “QUE SABEMOS DE LAS MASCOTAS”

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

FECHA:



| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN) | ¿QUÉ NOS DA LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE? | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|----------------------------------|---|---|--|--|--|
| CIENCIA Y TECNOLOGIA | “INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS” | <ul style="list-style-type: none"> • Problematisa situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. | Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos | Hace preguntas que expresen su curiosidad sobre los seres vivos y da a conocer lo que sabe de ellos. | <p>Ficha de Observación</p> <p>Registro de evaluación.</p> |
| ENFOQUES TRANSVERSALES | | | | ACCIONES Y/O ACTIVIDADES OBSERVABLES | |
| ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN | | | | | |

| FECHA | SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD | PROCESOS PEDAGÓGICOS Y ORIENTACIONES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | RECURSOS Y MATERIALES |
|---|---------------------------|---|---|
| | Actividades permanentes | <p>Actividades Permanentes: Saludo, Asistencia, ¿Cuántos niños y niñas Asistieron hoy?</p> <p>Calendario- Tiempo, Normas de Convivencia. Tutoría.</p> <p>Representación: luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal.</p> | Dialogo |
| | INICIO 10 MINUTOS | <p>La docente comentara a los niños y niñas que hoy observaremos a unos animales ¿Cómo podemos cuidar a los animales y las plantas?</p> <p>Se les pide a los niños y niñas a participar activamente en clase levantando la mano para hablar, compartir y cuidar los materiales, respetar a los compañeros. Luego la maestra les menciona el propósito de hoy Hace preguntas que expresen su curiosidad sobre los seres vivos y da a conocer lo que sabe de ellos.</p> | Dialogo preguntas |
| | DESARROLLO 40 MINUTOS | <p>Luego Invitaremos a los niños y niñas a investigar que cuidados deben tener las plantas y los animales Luego observamos un video sobre el cuidado de las mascotas y las plantas, luego exponen con dibujos sobre la información que encontraron para el cuidado de los animales y las plantas, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué cuidados deben tener los animales? ¿Qué deben tener las plantas? ¿Que comen? ¿Dónde duermen? ¿Cómo los cuidan? ¿Es importante cuidar a las mascotas?</p> | <p>dialogo preguntas</p> <p>video imágenes</p> <p>Hojas Lápiz Colores</p> |
| | CIERRE 10 MINUTOS | <p>La docente preguntará que hicimos hoy? ¿Será importante este tema? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Qué hicieron? ¿Cómo podemos cuidar a los mascotas? ¿Les gusto? ¿Cómo se sienten?</p> | Dialogo preguntas |
| REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE. ¿QUE ÉOGRARON LOS ESTUDIANTE CON ESTA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE? | | | ¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON DURANTE EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA |

Que los niños y niñas Hacen preguntas que expresen su curiosidad sobre los seres vivos y da a conocer lo que sabe de ellos.

MOISES



VICTORIA



JOSEPH.A



EISAN



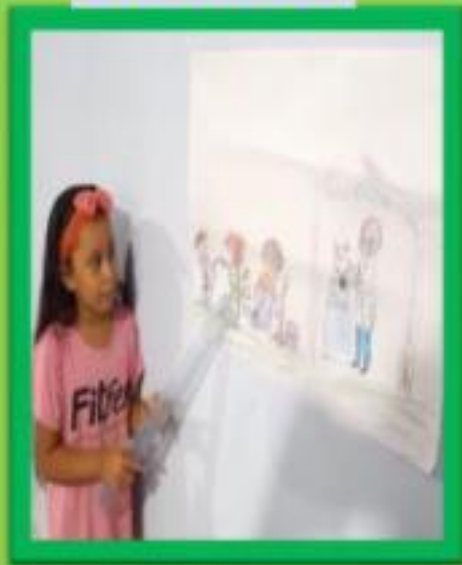
SOFIA



DANIRO



JENIFER



KEITH



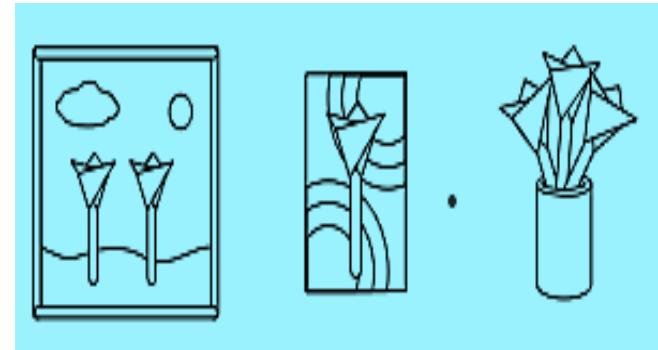
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“JUAGANDO HACIENDO FLORES CON PAPEL”

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

FECHA:



COMPETENCIA: CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.

CAPACIDADES:

- Explora y experimenta los lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos

DESEMPEÑO: :: Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.

ESTRATEGIA: trabajar con los diferentes materiales despertando su creatividad

Momentos:

| ANTES | DESARROLLO | CIERRE |
|--|---|---|
| <p>Reunidos en asamblea Observan “la caja de arte” y dentro de ella habrá diversos materiales: temperas, plastilina, crayolas., colores pedazos de papeles de colores goma pinceles, hojas, tijeras etc. Contándoles que hoy trabajaremos libremente eligiendo el material que más nos guste, dialogando sobre los cuidados que debemos tener, recordando el respeto por nuestros compañeros y el cuidado de los materiales.</p> | <p>Reunidos en asamblea Los niños observan, manipulan exploran los materiales, para luego elegir con lo que van a trabajar y lo que van a realizar</p> | <p>SOCIALIZACION Dialogamos sobre lo que hicimos hoy?, como lo hicieron? ¿Qué materiales usaron? ¿Les gusto?.</p> |

CHRISTOPHER



NILUFER



THIAGO.R



SOFIA



DANIELA



DANIRO



VICTORIA



GIAH



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "Círculo de ejercicios en casa"

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

FECHA:



COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

CAPACIDADES:

**Comprende su cuerpo.
Se expresa corporalmente**

DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones-explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

ESTRATEGIA: utiliza su imaginación y trabaja con las telas.

Momentos:

| ANTES | DESARROLLO | CIERRE |
|--|---|---|
| <p>En el patio reunido en círculo les contamos a los niños que hoy día vamos a jugar con las pelotas y las telas para luego recordar nuestros acuerdos así como de respetar a nuestros compañeros y los materiales con los que vamos a trabajar.</p> | <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Cada niño elige el material con el que desea trabajar permitiéndoles explorarlo libremente, con la tela, pelota pasando por los caminos.</p> <p>RELAJACION ya echados en el patio escuchan una canción para relajarse.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: se les entrega una hoja, colores, plumones, para que puedan dibujar lo que hicieron y los materiales que usaron.</p> | <p>SOCIALIZACION Dialogamos sobre lo que hicimos hoy?, como lo hicieron? ¿Qué materiales usaron? ¿se podría usar otros materiales?</p> |

MOISES



AITANA



GINEVRA



SOFIA



JOSEPH.P



ALICE



TALLER DE GRÁFICO PLÁSTICO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “CREANDO CON MIS MANITOS”

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

FECHA:



COMPETENCIA: CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.

CAPACIDADES:

- Explora y experimenta los lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos

DESEMPEÑO: Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.

ESTRATEGIA: trabajar con los diferentes materiales despertando su creatividad

Momentos:

| ANTES | DESARROLLO | CIERRE |
|--|--|--|
| <p>Reunidos en asamblea Observan “la caja de arte” y dentro de ella habrá diversos materiales: plastilina, arcilla etc. Contándoles que hoy trabajaremos libremente eligiendo el material que más nos guste, dialogando sobre los cuidados que debemos tener, recordando el respeto por nuestros compañeros y el cuidado de los materiales.</p> | <p>Reunidos en asamblea Los niños observan, manipulan exploran los materiales, para luego elegir con lo que van a trabajar y lo que van a realizar o crear</p> | <p>SOCIALIZACION Dialogamos sobre lo que hicimos hoy?, como lo hicieron? ¿Qué materiales usaron? ¿Les gusto?.</p> |



Nilufer



Joseph P.



Jenifer



Sinaed



Aitana



Sofia



Joseph A.



Keith

Taller de danza

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "MOVIENDO MI CUERPO"

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

FECHA:



Competencia (Dominio): Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes del arte.

Aplica procesos creativos.

Socializa sus procesos y proyectos

Desempeño: Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).

Estrategia: Movimientos libres a través de la danza.

Momentos:

| ANTES | DESARROLLO | CIERRE |
|--|---|--|
| En la asamblea conversamos sobre la actividad que vamos a realizar con los materiales que tenemos, coronas, vestidos, globos, serpentinas luego recuerdan las normas para cuidar de los materiales y de cuidar a sus compañeros. | Luego exploran y eligen un material (coronas, globos, serpentina) con el que crearán movimientos de acuerdo a la canción. Los niños escuchan la música donde se mueven libremente con su cuerpo. | Al finalizar la danza los niños y niñas se relajan acostándose boca arriba cerrando los ojos e inhalando y exhalando lentamente, para luego representar lo que hicieron con dibujos. |

DANIELA



SINEAD



DANNA



EISAN



GIAH



GINEVRA



AITANA



SOFIA

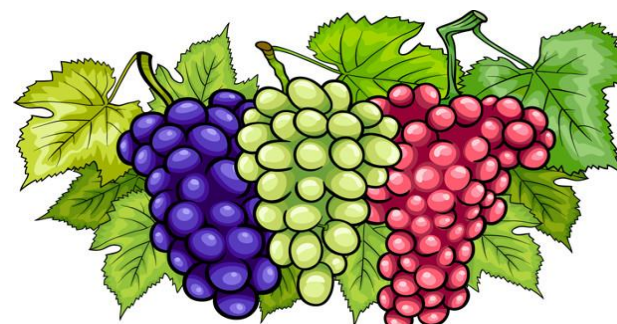


ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "CÓMO SON LAS UVAS"

DOCENTE: Nancy Zoraida Maque Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

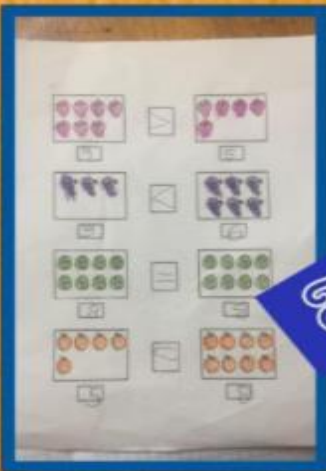
FECHA:



| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN) | ¿QUÉ NOS DA LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE? | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|---------------------------|----------------------------------|--|---|--|---------------------------|
| MATEMÁTICA | "RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD" | <ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso -"muchos", "pocos", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después"- en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño comenta: "Nos toca comer los alimentos que hemos traído, pero antes tenemos que lavarnos las manos". | Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, muchos-pocos. | Ficha de Observación |
| ENFOQUES TRANSVERSALES | | | | ACCIONES Y/O ACTIVIDADES OBSERVABLES | |
| ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN | | | | | |
| FECHA | SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD | PROCESOS PEDAGÓGICOS Y ORIENTACIONES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | | | RECURSOS Y MATERIALES |

| | | | |
|--|--------------------------------|---|--|
| | <p>Actividades permanentes</p> | <p>Actividades Permanentes: Saludo, Asistencia, ¿Cuántos niños y niñas Asistieron hoy? Calendario- Tiempo, Normas de Convivencia. Tutoría. Representación: luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños en forma grupal.</p> | <p>Dialogo</p> |
| | <p>INICIO 10 MINUTOS</p> | <p>La docente les comenta a los niños y niñas que en el mercado había visto unas uvas que estaban en una caja, todas desgranadas, pero en eso se preguntó ¿Cómo crecen las uvas?.</p> <p>Se les pide a los niños y niñas a participar activamente en clase levantando la mano para hablar y respetar a los compañeros.</p> <p>Luego la maestra les menciona el propósito de hoy usar algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, muchos- pocos.</p> | <p>Dialogo preguntas</p> |
| | <p>DESARROLLO 40 MINUTOS</p> | <p>La maestra les pregunta ¿Cómo son las uvas? los niños y niñas dan sus diferentes ideas, comentan sobre lo que dijo la docente que había visto uvas en una caja, pero sin ramita, para luego observar algunas imágenes y comunicar sus saberes previos a cerca de cómo son las uvas y que le había pasado con esas uvas que la miss había visto en la caja.</p> <p>Luego de que los niños y niñas observaran las Imágenes y observar a las uvas en racimos. La maestra les pregunta ¿Cuántos uvas habrá en este racimo? Luego muestra otro racimo y le vuelve a preguntar ¿Cuántas uvas hay en este otro racimo? Así los niños van utilizando las expresiones muchos - pocos diferenciándolos de los otros racimos.</p> <p>la maestra les pide que dibujen en una hoja, el racimo que tiene muchas uvas Y que represente en plastilina el racimo que tiene pocas uvas</p> | <p>dialogo preguntas</p> <p>verduras</p> <p>imágenes</p> <p>Hojas Lápiz Colores plastilina</p> |

| | | | |
|--|--------------------------|---|--|
| | | <p>Luego les preguntamos ¿qué materiales tenemos en casa que hay muchos y otros materiales que tenemos pocos?</p> <p>Luego preguntamos ¿qué otras cosas podemos decir que hay muchos o pocos?</p> | |
| | CIERRE 10 MINUTOS | <p>La docente preguntará que hicimos hoy? Será importante este tema? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Qué fue lo que hicimos? ¿En todos los racimos había la misma cantidad de uvas? ¿Les gusto? ¿Cómo se sienten?</p> | Dialogo preguntas |
| | | REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE. ¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTE CON ESTA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE? | ¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON DURANTE EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA |
| | | <p>Que los niños y niñas usen algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, muchos- pocos.</p> | |



Thiago J.



Aitana



Danilo



Sofia



ACTIVIDAD DE SENSIBILIZACIÓN /APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "REALIZAMOS AGRUPACIONES"

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

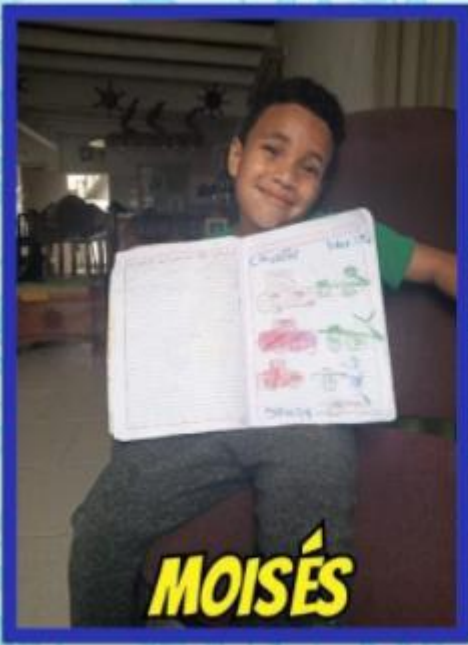
FECHA:



| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN) | ¿QUÉ NOS DA LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE? | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|---------------------------|--------------------------------|---|---|---|---------------------------|
| MATEMÁTICA | RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD | Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. | Agrupar objetos por sus características usando diferentes estrategias | Registro de evaluación. |
| ENFOQUES TRANSVERSALES | | | | ACCIONES Y/O ACTIVIDADES OBSERVABLES | |
| ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN | | | | | |
| FECHA | SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD | PROCESOS PEDAGÓGICOS Y ORIENTACIONES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | | | RECURSOS Y MATERIALES |

| | | | |
|---|--------------------------------|---|----------------------|
| | ACTIVIDADES PERMANENTES | Actividades Permanentes: Saludo, Asistencia, ¿Cuántos niños y niñas Asistieron hoy? Calendario- Tiempo, Normas de Convivencia. Tutoría. | Dialogo |
| jueves 4 julio | INICIO 10 MINUTOS | En asamblea dialogamos y la docente les muestra una canasta donde hay diferentes materiales, quien les hace diferentes preguntas como: ¿Qué materiales u objetos que tienen en casa? los niños descubren y nombran lo que tienen. Responden a las preguntas ¿Qué será? ¿Cómo se llaman? De que material esta hecho? Todos son iguales | anécdota |
| | DESARROLLO 40 MINUTOS | Los niños observan, manipulan y observan, luego preguntamos: ¿Cómo podemos agruparlos?, los niños y las niñas dan sus diferentes respuestas y los agrupan según su criterio. | hojas preguntas |
| | CIERRE 10 MINUTOS | Los niños socializan como lo hicieron qué criterio usaron para agrupar sus objetos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿ lo podemos hacer también en casa y cómo? | Dialogo preguntas |
| REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE ¿QUE LOGRARON LOS ESTUDIANTE CON ESTA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE? | | ¿QUE DIFICULTADES SE OBSERVARON DURANTE EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA | |
| los niños agrupan por características | | | |





MOISÉS



JENIFER



EISAN



SINEAD

ACTIVIDAD DE SENSIBILIZACIÓN /APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “UBICANDO MI CUERPO”

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

FECHA:



| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN) | ¿QUÉ NOS DA LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE? | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|---------------------------------|---|--|--|---|------------------------------|
| Matemática | RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN | Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. | Que el niño ubique objetos en diferentes posiciones como arriba - abajo | Registro de evaluación |
| ENFOQUES TRANSVERSALES | | | | ACCIONES Y/O ACTIVIDADES OBSERVABLES | |
| ORIENTACION ALBIEN COMÚN | | | | | |
| FECHA | SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD | PROCESOS PEDAGÓGICOS Y ORIENTACIONES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | | | RECURSOS Y MATERIALES |

| | | | |
|--|--------------------------------|---|---|
| | ACTIVIDADES PERMANENTES | Actividades Permanentes: Saludo, Asistencia, ¿Cuántos niños y niñas Asistieron hoy? Calendario- Tiempo, Normas de Convivencia. Tutoría. | Dialogo |
| | INICIO 10 MINUTOS | La maestra pide ayuda a los niños porque no recuerda donde puso su vincha, los niños y niñas ayudan a la maestra a buscar lo que ha perdido. La docente les pregunta ustedes saben ¿dónde se encuentra la cabeza? ¿donde se encuentran los pies? Que objetos hay arriba? Que objetos hay abajo? | dialogo preguntas |
| | DESARROLLO 40 MINUTOS | La maestra junto con los niños realiza diferentes actividades utilizando pelotas y telas, ubican los objetos arriba - abajo, adelante atrás, cantando una canción Luego los niños proponen en que espacios pueden ubicar los objetos utilizando la consigna arriba-abajo, adelante- atrás. Al término de la actividad, la maestra les brinda materiales como hojas lápices, plumones, crayolas. Los niños plasman lo que realizaron. | Telas Pelota o globo preguntas |
| | CIERRE 10 MINUTOS | Los niños socializan lo que realizaron y se les pregunta que objetos se encuentran en casa que están arriba?, que objetos hay en casa que están abajo?, Luego les preguntamos ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron? | Dialogo preguntas |
| REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE. ¿QUE LOGRARON LOS ESTUDIANTE CON ESTA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE? | | ¿QUE DIFICULTADES SE OBSERVARON DURANTE EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA | |
| Que los niños ubiquen objetos en diferentes posiciones como arriba - abajo, adelante atrás. | | | |

ACTIVIDAD DE SENSIBILIZACIÓN / APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "JUGANDO HACIENDO RIMAS"

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

FECHA:



| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN) | ¿QUÉ NOS DA LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE? | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|------------------------|---|---|---|--|---|
| COMUNICACION | LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. | Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto) | Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa. | Ficha de Observación Registro de evaluación. |
| ENFOQUES TRANSVERSALES | | | | ACCIONES Y/O ACTIVIDADES OBSERVABLES | |

| FECHA | SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD | PROCESOS PEDAGÓGICOS Y ORIENTACIONES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | RECURSOS Y MATERIALES |
|--|---------------------------|---|--|
| | Actividades permanente | Actividades Permanentes: Saludo, Asistencia, ¿Cuántos niños y niñas Asistieron hoy? Calendario- Tiempo, Normas de Convivencia. Tutoría. | Dialogo |
| | INICIO 10 MINUTOS | La docente les muestra una caja sorpresa y les pregunta ¿que será? los niños dan sus diferentes respuestas luego lo muestra (un hoja grandes con un dibujo y letras) la maestra les lee, luego les pregunta ¿les gusto lo que escucharon? Que clase de texto será? Luego la maestra les dice a los padres que les entreguen las imágenes a los niños. Les menciono el propósito de hoy crearan rimas, a partir de las ilustraciones o imágenes. | dialogo Preguntas papelotes |
| | DESARROLLO 40 MINUTOS | Los niños y niñas observan con atención las imágenes que descubrieron de la caja sorpresa luego pronunciaran el nombre de cada imagen y al final buscaremos que imágenes terminan con el mismo sonido silábico los niños y niñas ponen atención a los sonidos de nombres de las imágenes, luego los niños unirán las imágenes que tienen el mismo sonido a final del nombre. Luego los niños crearan sus propias rimas, para luego socializarlo con sus compañeros. | imágenes preguntas |
| | CIERRE 10 MINUTOS | Reunidos en asamblea los niños manifiestan lo que hicieron y responden a diferentes preguntas como: Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Para que lo aprendimos ¿Cómo se sintieron? | Dialogo preguntas |
| REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE. ¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTE CON ESTA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE? | | | ¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON DURANTE EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA |
| Que los niños y niñas crean rimas a través de imágenes | | | |

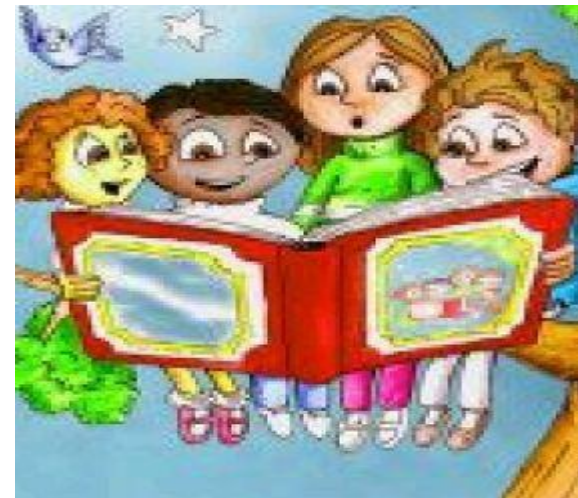
ACTIVIDAD DE SENSIBILIZACIÓN /APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “QUÉ PASO EN NUESTRO CUENTO”

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

FECHA:



| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN) | ¿QUÉ NOS DA LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE? |
|--------------|--|--|--|--|
| COMUNICACIÓN | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. | Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le | Participa en conversaciones después de la lectura de un cuento |

| | | | | |
|-------------------------------|----------------------------------|--|---|---|
| | | <p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p> | <p>interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan</p> | |
| ENFOQUES TRANSVERSALES | | | ACCIONES Y/O ACTIVIDADES OBSERVABLES | |
| COMUNICA | | | | |
| FEC HA | SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD | PROCESOS PEDAGÓGICOS Y ORIENTACIONES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | | RECURSOS Y MATERIALES |
| | Actividades permanentes | <p>Actividades Permanentes: Saludo, Asistencia, ¿Cuántos niños y niñas Asistieron hoy? Calendario- Tiempo, Normas de Convivencia.</p> | | DIALOGO |
| | INICIO | <p>Algunos niños manifiestan que les gustaría leer su cuento favorito, para lo cual la maestra les trae un cuento manifestándole que es su cuento favorito luego les pregunta si los niños tienen un cuento favorito? Como se llama? Les gustaría leerlo (con los padres se quedó que cada niño trajera su cuento favorito).</p> <p>Los niños se ubicaran en media luna para cada uno de ellos muestren su cuento favorito.</p> | | <p>cuento</p> <p>dialogo</p> <p>Preguntas papelotes</p> |

| | | | |
|--|-------------------|---|--|
| | DESARROLLO | <p>La docente Leerá el título y el autor. Da inicio a la narración del cuento “EL ZAPATERO Y LOS DUENDECILLOS” y a la mitad de la narración se da una pausa donde les preguntará ¿Qué hicieron? La docente acoge las respuestas de los niños y continúa el relato hasta el final.</p> <p>Luego se preguntaran ¿qué paso primero? y ¿qué sucedió después? y ¿qué paso al final del relato?</p> <p>La maestra acoge sus respuestas para luego hacer una secuencia de dibujos referidos al cuento que más les gusto. imágenes del cuento</p> | <p>cuento preguntas imágenes</p> |
| | CIERRE | <p>Los niños manifiestan lo que hicieron y responden a diferentes preguntas como: Qué hicimos hoy? ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué se trató? ¿Quiénes son los personajes? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo hicieron?</p> | <p>Dialogo preguntas</p> |
| REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE. ¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTE CON ESTA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE? | | | ¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON DURANTE EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA |
| Que los niños Participen en conversaciones después de la lectura de un cuento | | | |





ACTIVIDAD DE SENSIBILIZACIÓN /APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "MI BOTELLAS MAGICA"

DOCENTE: Nancy Zoraida Maqqe Cruz

EDAD: NIÑOS Y NIÑAS: 5 AÑOS

FECHA:



| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN) | ¿QUÉ NOS DA LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE? | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|----------------------------------|--|--|---|---|------------------------------|
| CIENCIA Y TECNOLOGÍA | Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos | Problematiza situaciones para hacer indagación | Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos. | Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; | Registro de evaluación. |
| ENFOQUES TRANSVERSALES | | | | ACCIONES Y/O ACTIVIDADES OBSERVABLES | |
| ORIENTACION AL BIEN COMÚN | | | | | |
| FECHA | SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD | PROCESOS PEDAGÓGICOS Y ORIENTACIONES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | | | RECURSOS Y MATERIALES |

| | | | |
|--|----------------------------------|---|--|
| | Actividades permanentes | Actividades Permanentes: Saludo, Asistencia, ¿Cuántos niños y niñas Asistieron hoy? Calendario- Tiempo, Normas de Convivencia. Tutoría. | |
| Vierne s12 julio | INICIO 10 MINUTOS | <p>La maestra muestra un imán que por casualidad se quedó pegado al lado de un metal, porque se quedó pegado aquí y pregunta a los niños ¿Qué creen que paso? ¿Ustedes creen que podemos despegarlo?</p> <p>Los niños se plantean una hipótesis con respecto a que si podemos despegar el imán o no, pero sugieren diferentes ideas, es por ello que se plantea esta sesión a partir de una situación vivencial donde se problematiza una situación de que como este material se queda pegado en el metal y en que otros materiales se puede quedar pegado y que les parece si hacemos unas botellas mágicas con estos materiales ¿Cuáles son los materiales que se usan para la realización del experimento? ¿Cómo lo haremos?</p> | <p>Carta</p> <p>Preguntas papelotes</p> |
| | DESARROLLO 40 MINUTOS | <p>Los niños mencionan lo que es y preguntan ¿qué materiales necesitamos para hacer este experimento? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>Se registra cada una de las posibles hipótesis de los niños en un papelógrafo para luego mostrar otro con los verdaderos materiales a utilizar y de esa manera contrastar sus hipótesis. Anotamos todas las ideas en un papelote y nos organizamos para realizar el experimento realizando el proceso de un experimento botella, agua, clips, imán.(materiales solicitados con anticipación a los padres)</p> <p>Realizan el experimento con los materiales y luego manipulan lo que hicieron y mencionan lo que necesitaron para la realización del experimento.</p> | <p>preguntas</p> <p>papelote imán botella agua y clips</p> |
| | CIERRE 10 MINUTOS | La docente preguntara ¿Qué hicimos? cual fue el proceso que siguieron? ¿Qué materiales usaron para hacer las botellas mágicas? Contrastamos con las hipótesis de los niños y comparamos las respuestas que anterior mente realizamos. | Dialogo preguntas |
| REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE. ¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTE CON ESTA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE? | | | ¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON DURANTE EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA |
| LOS NIÑOS SABEN QUE METERIALES ATRAE EL IMÁN | | | |