



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

AUTORA:

Castillo Masgo, Esther Nelida (orcid.org/0000-0002-6450-4692)

ASESORES:

Dra. Rodriguez Rojas, Milagritos Leonor (orcid.org/0000-0002-8873-1785)

Dr. Palomino Berrios, Luis Alberto (orcid.org/0000-0001-9549-766X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Neurociencia Cognitiva y los Procesos de Aprendizaje

LÍNEA DE ACCIÓN DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA — PERÚ

2023

Dedicatoria

A mis hermanos(as), quienes con su apoyo total e incondicional hicieron posible mi sueño de mi superación profesional, gracias por estar siempre apoyándome. A mi hija, Yanel, cuya paciencia fue puesta a prueba en muchas ocasiones, quien también es mi inspiración para lograr mis objetivos.

Agradecimiento

A mis padres, por haberme dado la vida y confiar en mis capacidades, la posibilidad de experimentar lo maravilloso que es aprender y servir a los demás. A mis amigos(as) que me apoyaron con sus buenas vibras para continuar con este propósito y no dar marcha atrás.

Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	vi
Índice de figuras.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1 . Tipo y diseño de investigación.....	13
3.1.1. Tipo de investigación	13
3.1.2. Diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización.....	13
3.2.1. Definición conceptual.....	13
3.2.2. Definición operacional	13
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.....	15
3.3.1. Población	15
3.3.2. Muestra.....	15
3.3.3. Muestreo	15
3.3.4. Unidad de análisis	16
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.....	20
V. DISCUSIÓN.....	30
VI. CONCLUSIONES.....	34
VII. RECOMENDACIONES.....	35
REFERENCIAS.....	35
ANEXOS.....	47

Índice de tablas

Tabla 1. Nivel de la variable desarrollo psicomotor según los resultados del pretest y postest.....	20
Tabla 2. Nivel de la dimensión coordinación según los resultados del pretest y postest.	21
Tabla 3. Nivel de la dimensión lenguaje según los resultados del pretest y postest.	22
Tabla 4. Nivel de la dimensión motricidad según los resultados del pretest y postest. ...	23
Tabla 5. Prueba de normalidad.	25
Tabla 6. Prueba de T de Student según el pretest y postest de la variable desarrollo psicomotor.	26
Tabla 7. Prueba de Wilcoxon según el pretest y postest de la dimensión coordinación..	27
Tabla 8. Prueba de Wilcoxon según el pretest y postest de la dimensión lenguaje.	28
Tabla 9. Prueba de Wilcoxon según el pretest y postest de la dimensión motricidad.	29

Índice de figuras

Figura 1. Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la variable gestión escolar.....	20
Figura 2. Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión coordinación.....	21
Figura 3. Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión lenguaje.....	22
Figura 4. Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión motricidad.	24

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo general determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022. En tal sentido, se empleó una metodología con enfoque cuantitativo, tipo aplicado, diseño pre experimental y nivel explicativo, por tanto, la población estuvo conformada por 52 estudiantes de 05 años y la muestra fue de 13 alumnos, a quienes se les aplicó el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) con la finalidad de recolectar los datos para el análisis descriptivo e inferencial. Los resultados evidenciaron los niveles del desarrollo psicomotor, así también se reportó el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor ($p=.001$) y en sus dimensiones ($p < 0.05$). Se concluyó que el juego lúdico tiene un efecto significativo en el desarrollo psicomotor, asimismo se exponen las implicaciones y limitaciones del estudio.

Palabras clave: Juego lúdico, desarrollo psicomotor, estudiantes.

Abstract

The general objective of this study was to determine the effect of playful games on the psychomotor development of 5-year-old students from a private educational institution, Lima 2022. In this sense, a methodology with a quantitative approach, applied type, pre-experimental design was used. and explanatory level, therefore, the population was made up of 52 05-year-old students and the sample was 13 students, to whom the Psychomotor Development Test (TEPSI) was applied in order to collect data for descriptive and elaborative analysis. inferential. The results evidenced the levels of psychomotor development, as well as the effect of playful play on psychomotor development ($p=.001$) and its dimensions ($p < 0.05$). It was concluded that playful play has a significant effect on psychomotor development, and the implications and limitations of the study are also exposed.

Keywords: Playful game, psychomotor development, students.

I. INTRODUCCIÓN

La educación durante la infancia representa el primer nivel del sistema educativo que permitirá el desarrollo emocional, cognitivo y corporal, a través de aspectos sensoriales, de coordinación, afectivos, creativos y de socialización, que son sensibles a las pautas y normas de socialización. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018), la educación preescolar es donde se promueve la interacción con compañeros, educadores y se desarrollan competencias lógicas, de razonamiento, lectoescritura y matemáticas.

A nivel internacional, la pandemia ha exacerbado diversos problemas emocionales, psicosociales, motora fina, motora gruesa y de salud mental, debido a que los niños han visto alterado su estilo de vida, de interacción social y su forma de jugar (UNICEF, 2021a). Esta nueva normalidad ha limitado el entorno físico del niño, condicionado la socialización y afectado el bienestar emocional por el aburrimiento, preocupación, distanciamiento social e intranquilidad (UNICEF, 2021b). Ante este suceso, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020), señaló que existe una creciente inactividad física en niños, que ha limitado el desarrollo de competencias cognitivas y sociales.

A nivel nacional, son pocos los niños que alcanzan los niveles de madurez suficiente para desarrollar las funciones básicas del aprendizaje como su desarrollo físico (equilibrio y segmentación) lectoescritura, lo cual se refleja en años posteriores en los logros alcanzados en el *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE], 2019), donde Perú pese a tener un crecimiento sostenido (Ministerio de Educación [MINEDU], 2019) en lo referido a la región, no logra cubrir los estándares objetivos de un país aspirante a ser parte de la OCDE.

A nivel local, en una Institución Educativa Particular de Lima se ha observado que los alumnos de preescolar presentan dificultades para integrarse a los juegos y demuestran desinterés en participar en ellos; esta situación es causada, por una parte, porque no están motivados a la realización de actividades físicas producto de venir de una educación en casa en pandemia, donde los padres o acompañantes no motivaron a la realización de actividades que puedan coadyuvar al progreso de destrezas psicomotoras relacionadas con la coordinación, lenguaje y motricidad;

además, la demanda de tareas en contenidos, suele a veces quitar el tiempo para realizar actividades físicas en la institución educativa particulares.

Esta situación afecta el desarrollado de estas destrezas y traen como consecuencias que los estudiantes en sus movimientos suelen ser torpes y pierden fácil el equilibrio, esto hace que al jugar se caigan con facilidad de manera constante, razón para que los niños se nieguen a participar y sientan miedo y temor de integrarse al grupo, otros reaccionan de manera agresiva al no controlar sus emociones y llegan a discutir por temas sencillos. Por otra parte, en sus trazos, su letra es grande y tosca; además, no atiende a las instrucciones dadas de coordinación al recibir la orden de ir a un lado se dirige al lado contrario repetidas veces, situación que limita una motricidad gruesa y fina adecuada a la etapa de los niños impidiendo la mejora de prácticas sociales de integración a partir de los juegos lúdicos sean funcional, simbólicos y de reglas.

En base a lo antes mencionado, la interrogante general es ¿Cuál es el resultado del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022?; asimismo, se tiene como problemas específicos: ¿Cuál es el resultado del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022?, ¿Cuál es el resultado del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022?, ¿Cuál es el resultado del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022?

Es así como, la actual indagación científica se justifica de forma teórica porque ayudó a enriquecer el marco teórico del desarrollo psicomotor y juego lúdico. Por lo cual, se cuenta con evidencia que respaldó la investigación, para que se incrementen los conocimientos y crear nuevos constructos en base a lo existente; además, benefició a futuros investigadores porque ofreció un aporte teórico.

Se justifica de manera práctica porque los juegos lúdicos ayudan a mejorar las actividades pedagógicas a través de la mejora del progreso psicomotor en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad; enriquecer las nociones de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular. Por otra parte, el

estudio se justifica metodológicamente porque brindó técnicas de carácter cuantitativo, que permitieron analizar los resultados mediante el método deductivo y procesos de investigación, cabe señalar que, los instrumentos empleados presentan validez y confiabilidad, para que futuros investigadores puedan usar o tomar en cuenta en el desarrollo de su estudio.

Es así que, se asumió como objetivo general determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022; como objetivos específicos se tiene lo siguiente: determinar el efecto del juego lúdico en la coordinación óculo manual , óculo podal de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022; determinar el efecto del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022; determinar el efecto del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Finalmente, se tiene como hipótesis general que existe un efecto significativo del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022. Además, se ha planteado como hipótesis específicas: existe un efecto significativo del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022; existe un efecto significativo del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022; existe un efecto significativo del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Constan investigaciones previas del desarrollo psicomotor y juego lúdico en estudiantes de preescolar, los cuales se enfocaron en examinar la relación entre las variables y sus dimensiones. Posteriormente, se presentan los antecedentes nacionales e internacionales sobre las variables de estudio:

En informe a trabajos previos encontrados en el entorno nacional sobre juego lúdico y desarrollo psicomotor, se tiene a Maque (2022), quien realizó una publicación en Lima-Perú, cuya aspiración fue instaurar el dominio de las actividades lúdicas para desplegar el área psicomotora. La técnica empleada fue de prototipo aplicada, nivel explicativo, diseño cuasi experimental; asimismo, presentó una muestra de 50 estudiantes. Los frutos del estudio fueron U-Mann-Whitney = 183,500 y $p > 0.05$ en el pre test; posteriormente, se encontró un $U = ,000$ y $p < 0.05$, evidenciando adecuados resultados en la actividad lúdica. Esta exploración concluyó que las acciones lúdicas impactan de forma significativa en el progreso psicomotor de escolares de 5 años.

Sotelo y Alcázar (2021), quienes elaboraron una investigación en Tacna-Perú, su propósito fue determinar la garantía de la estrategia “juego y aprendo” en el desarrollo psicomotor. La metodología empleada estuvo de ejemplar aplicado, nivel explicativo, diseño pre experimental; además, presentó una muestra de 15 niños de 3 años. Las consecuencias del estudio que el 86.67% presentaban bajos niveles de equilibrio, 53.33% estudiantes en la noción espacial y 60% de participantes progreso inferior en la noción temporal; posteriormente, se encontraron niveles altos en las dimensiones desde la aplicación de estrategias lúdicas. La investigación concluyó que la administración de la estrategia lúdica puede mejorar el nivel de desarrollo psicomotor en infantes.

Murga et al. (2020), quienes ejecutaron un estudio en Lima-Perú, que buscó estudiar cómo el juego posibilita el progreso de la práctica pedagógica en el procedimiento basado enseñanza aprendizaje. La metodología empleada se basó en el enfoque cualitativa, asimismo, presentó una muestra de 30 profesores, a quienes se aplicó la entrevista semiestructurada. Los resultados del estudio evidenciaron que el juego es un instrumento pedagógico para el progreso infantil y enseñanza. El estudio concluyó que los profesores mejoraron el trabajo a nivel

pedagógico, de forma significativa después de aplicar la estrategia enfocada en el juego.

Rios (2019), quien elaboró un estudio en Ica-Perú, la intención fue determinar de qué modo la aplicación de estrategias lúdicas mejora el progreso psicomotor. La metodología utilizada fue de modalidad aplicada, nivel explicativo, esbozo pre experimental; presentó una modelo de 25 estudiantes de inicial. Los resultados del estudio fueron un $t = -9,928$ y $sig. = 0.000$, rechazando la hipótesis nula. La investigación concluyó que la diligencia de destrezas lúdicas ayuda a potenciar elocuentemente el progreso psicomotor en niños de 3 años, pues los niveles de desarrollo psicomotor mejoraron en un 7.36 puntos.

Cervantes (2017), quien realizó un estudio en Arequipa-Perú, cuya meta fue establecer los resultados del programa “Crecer Jugando” para optimizar el progreso psicomotor grueso. La metodología en cuestión fue tipo aplicada, nivel explicativo, diseño experimental – pre experimental; presentó una ejemplar de 20 niños de 4 años. Los resultados del pre test indicaron una $Me = 18.56$ y $DE = 2.417$, mientras el post test reportó una $Me = 40.92$ y $DE = 3.947$, en tanto el estudio comparativo indicó una $T = 25.488$ y un $p < 0.05$, refutando la hipótesis nula y admitiendo la alterna. La pesquisa concluyó que la propuesta pedagógica de un programa lúdico mejoró de manera significativa ($T = 25.488$ y un $p < 0.05$) el desarrollo psicomotor en estudiantes de 4 años en Arequipa.

En cuanto a los antecedentes internacionales, se tiene a Mera et al. (2022), quienes realizaron un estudio en Chile, su finalidad fue estudiar las consecuencias de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas. La metodología en cuestión fue de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental, presentó una muestra de 15 estudiantes. Los resultados del estudio demostraron una diferencia relevante a través del pre y post test de la motricidad, que permitió encontrar un $p = 0.0006$ en las habilidades locomotoras, $p = 0.0006$ en las habilidades manipulativas y $p = .0006$ para el desarrollo psicomotor a nivel global. La investigación concluyó que el programa establecido en las actividades lúdicas, colabora en la prosperidad de manera significativa los paralelismos del desarrollo motor en los niños, mediante el aumento significativo de habilidades locomotoras y control de objetos.

Navarro y Zambrano (2021), quienes elaboraron un estudio en Venezuela, cuyo objetivo fue determinar el resultado de la actividad física contemporánea y de origen cinestésica en las habilidades motoras gruesas. La metodología empleada fue tipo aplicada, nivel explicativo, diseño cuasi experimental; presentó una muestra de 68 niños de 5 a 6 años. Los resultados de la investigación fueron un $p < 0.05$ que demostró la prosperidad de las prácticas motrices desde el movimiento cinestésico; además, un $p < 0.05$ que evidenció mayor efectividad de la actividad cinestésica, sugiriendo que la actividad contemporánea es menos eficaz. La investigación concluyó que las actividades o acciones físicas con base cinestésica pueden incrementar de manera significativa el impulso motor de los infantes.

Cárdenas et al. (2020), quienes ejecutaron un estudio en Boyacá-Colombia, tuvo como propósito establecer la utilidad del programa lúdico sobre las capacidades motoras. La metodología en cuestión fue de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño cuasi experimental; del mismo modo, presentó una muestra de 58 estudiantes. Los resultados del estudio fueron un promedio de 18.79 puntos en el post test, considerado como un valor mayor al promedio obtenido en el pre test; además, se obtuvo un p -valor = 0.0001, demostrando mejoras significativas y efectos positivos en los infantes. La investigación concluyó que un programa lúdico puede aumentar el progreso en la coordinación de los estudiantes, de manera eficaz y significativa.

Mendieta et al. (2019), quienes elaboraron un estudio en Guayaquil-Ecuador, cuyo objetivo fue comprobar el episodio de la experiencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. El procedimiento empleado fue tipo aplicado, nivel explicativo, diseño cuasi experimental; presentó un tipo de 24 niños de 4 y 5 años. Los resultados fueron clasificados según la escala de valoración: adquirido, progreso adecuado y en proceso, permitiendo obtener que el 100% de los estudiantes obtuvo alcanzó el logro adquirido al participar en el juego rayuela; mientras que, los alumnos que no cooperaron en el juego, lograron un avance de 8% en el post test. La indagación concluyó que el juego rayuela influyó en la psicomotricidad de los infantes, mediante el desarrollo de la coordinación global en diferentes formas de locomoción como el desplazamiento, equilibrio, coordinación

visomotora, orientación temporo-espacial, imagen corporal, control muscular y postural.

En relación con las bases teóricas del juego lúdico, **la teoría del juego de Piaget** menciona que el juego adopta formas diferentes según el desarrollo evolutivo del menor, por lo tanto, se puede identificar los siguientes tipos: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción (Álvarez y Jurado, 2017). En ese marco, el juego de ejercicio son las actividades enfocadas en el placer funcional y no en el aprendizaje de una conducta, los juegos simbólicos surgen durante los dos años de edad, caracterizado por la capacidad de pensamiento y estructura representativa, posteriormente, se desarrolla el juego de reglas; puesto que, el cambio a los juegos de reglas se desarrolla entre los cuatro y siete años, y perdura toda la vida al ser una acción lúdica asociada a la socialización (Fagliano, 2021). En tal sentido, el juego lúdico se desarrolla en diversas etapas según el progreso del niño, pues el avance desde el punto de vista de Piaget.

La **variable juego lúdico**, son el conjunto de juegos conductuales en los que predomina la asimilación, donde la situación en cada período de desarrollo, es nutrida según distintos esquemas, destacando estructuras fundamentales del juego ligadas al ejercicio, el simbolismo y las reglas (Piaget citado por Paredes, 2017; Piaget, 2019). Por otro lado, es definido como un estimulador de aprendizaje que permite promover la creatividad y diversión en los espacios educativos, por lo cual es un elemento fundamental en el aprendizaje del alumno al sumergirlo activamente en las clases (Moreira, 2022). Asimismo, son juegos que suelen desarrollarse en ambientes o comunidades a raíz del menor costo, al compararlo con los juegos modernos o tecnológicos; por ende, se encuentran conformados por actividades cooperativas que favorecen el desarrollo del infante (Restati y Iaham, 2019).

De tal forma que, es una necesidad importante para los infantes, pues se considera que el mundo de los niños es denominado como el mundo del juego, al brindar beneficios para el desarrollo de los niños como medio de entretenimiento, orientación y valores (Putri y Permana, 2022). En tal sentido, puede ser un medio de aprendizaje innovador cuando se aplica de forma adecuada, sistemática y práctica (Kancanadana et al., 2021).

En pocas palabras, el juego lúdico es un medio relevante en el proceso de aprendizaje, que brinda resultados significativos en el desarrollo del infante por la aplicación práctica y sistemática de las actividades. Por lo tanto, el juego lúdico es un estimulador de aprendizaje que tienen a ejecutarse por el nivel de acceso, bajo costo y mayores beneficios en el desarrollo. A continuación, se presenta la clasificación del juego lúdico: juego funcional, simbólico y de regla, definidas según diversos autores que respaldan la idea del autor referido (Piaget citado por Paredes, 2017; Piaget, 2019).

En tal sentido, las estrategias de juego lúdico que se utilizarán en el presente estudio será el **juego funcional**, descrito como una actividad que puede evidenciar la utilización de objetivos desde una manera convencional y sin contextualización (García, 2019). Por ende, el juego de ejercicio es definido como el juego que busca encontrar un placer funcional, al no estar enfocado en desarrollar la acción por necesidad o aprender una conducta nueva (Fagliano, 2021), exhibiendo que es un juego simple desarrollado desde los primeros meses de vida (Piaget, 2019).

En esencia, el juego de ejercicio es una actividad asociada a la satisfacción y entretenimiento, destacando que no busca una finalidad educativa, pues el este tipo de juego se caracteriza por el uso descontextualizado de objetivos o instrumentos que son interesantes para el infante; por ello, se despliega a partir de los primeros meses de vida.

Asimismo, se hará uso del **juego simbólico** que consiste en la creación de un evento ficticio o situación simulada por parte del infante, representado una situación de la vida y experiencias basadas en la imaginación, por lo tanto, estos eventos se encuentran asociados a roles en un contexto social, objetos, entre otros (García, 2019). Asimismo, denominado juego de fantasía o dramático, es la representación lúdica de situaciones imaginarias que tienden a estar acompañadas por acciones de experiencias realidad, caracterizadas por dramatización y color (Barros, 2021); pues, es un juego asociado a esquemas simbólicos que permiten representar un objeto ausente (Fagliano, 2021).

En conclusión, el juego simbólico es la representación o creación lúdica de una situación ficticia, centrada en representar un rol, objetivo o evento desde aspectos dramáticos y esquemas simbólicos. Además, esta dimensión describe la

intención del infante por diseñar eventos que le permitan participación en un contexto social o emplear ciertos objetivos.

Finalmente, se utilizará el **juego de reglas** que es la acción lúdica enfocada en ser socializado, donde la regla debe remplazar el símbolo y enmarca el ejercicio (Piaget, 2019), de modo que es descrito como un juego empleado frecuentemente en durante el desarrollo del niño (Samuel y Díaz-Levicoy, 2020). En ese contexto, el juego de reglas es un ejemplo de actividad lúdica la cual permite el crecimiento de los menores desde lo cognitivo y emocional (Damián, 2018).

En resumidas cuentas, el juego de reglas es el tipo de actividad lúdica más empleada en las etapas de desarrollo desde el remplazo del símbolo, pues presenta una finalidad fundamentada en la socialización. Por consiguiente, puede ser considerado como el juego que favorecer el acrecentamiento del desarrollo cognitivo y emocional en los niños.

Respecto a las **bases teóricas del desarrollo psicomotor**, la **teoría de Piaget**, enfocada en los cambios psicológicos durante la infancia, donde se resalta la importancia del plano motor en las etapas del desarrollo infantil (Prado, 2019). Además, Piaget señala que la actividad psicomotriz es un factor importante para el desarrollo psíquico (Ruiz y Baena, 2019). Mientras, la **teoría sociocultural de Vygotsky** plantea el desarrollo basado en el desarrollo social, donde el desarrollo individual dependerá de la interacción con el mundo o sociedad, al existir una interacción que accede la obtención de una serie de herramientas que serán interiorizadas progresivamente; en consecuencia, en esta teoría se otorga mucha importancia al lenguaje, pues es un mediador entre estímulos y respuestas del infante, y es considerado como un instrumento para la planificación de la conducta (Martín y soto, 2019).

Por consiguiente, la valoración del curso psicomotor se debe enfocar en tres áreas: coordinación, lenguaje y motricidad (Espósito et al., 2018). En síntesis, las bases teóricas del desarrollo psicomotor permiten concluir la relevancia de la motricidad y coordinación en el progreso de las etapas de la evolución infantil; igualmente, el rol indispensable del lenguaje para contribuir en el desarrollo psicomotor del infante.

El término **desarrollo psicomotor** consiste en el desarrollo psíquico progresivo y temprano que es analizado desde tres amplias áreas del desarrollo psíquico infantil: coordinación, lenguaje y motricidad (Haeussler y Marchant, 2003); además, fue empleado por el neuropsiquiatra alemán Carl Wernicke para explicar un fenómeno evolutivo asociado a la adquisición permanente y progresiva de las habilidades durante la infancia (Martínez et al., 2018). Esta variable es también referida como un proceso armónico basado en el crecimiento del infante, evidenciando el desarrollo de funciones motoras y psíquicas del bebé, es decir, no puede ser definido como un desarrollo espontáneo; en tal sentido, el desarrollo psicomotor dependerá de la crianza del niño y necesita del estímulo familiar, entendido como la atención permanente de los padres (Cabezuelo y Frontera, 2010).

En síntesis, el desarrollo psicomotor es un fenómeno evolutivo caracterizado por el desarrollo de funciones motoras y psíquicas en los niños de manera progresiva, en el cual el progreso estará ligado a la forma de crianza y estímulo brindado por la familia o el contexto, mostrando el papel de la atención continua de los padres en el desarrollo psicomotor.

Por lo tanto, es un desarrollo evolutivo y multidimensional, donde los niños deben adquirir un grupo de habilidades de manera progresiva según la madurez del sistema nervioso central y el contexto social (Céspedes, 2021). Además, el desarrollo psicomotor es la evolución desde la ejecución de desplazamiento o acciones involuntarias e incontrolables hasta la presencia de acciones controladas y voluntaria, demostrando que el control del cuerpo es considerado como el objetivo principal del desarrollo psicomotor (Martín y soto, 2019). Adicionalmente, el desarrollo psicomotor es un factor crucial para el desarrollo del comportamiento y aprendizaje (Morales-Luengo et al., 2021), evidenciando que es un indicador relevante en la primera infancia (Yang et al., 2021).

En consecuencia, consiste en el desarrollo evolutivo desde acciones involuntarias hasta movimiento controlables, que permiten observar la capacidad de control del cuerpo y el cumplimiento del objetivo principal del desarrollo psicomotor; además, el desempeño psicomotor del niño favorecerá confirmar la maduración del sistema nervioso central. Sus dimensiones consideradas por

Haeussler y Marchant (2003) fueron: coordinación, lenguaje y motricidad, las cuales se definen en los párrafos posteriores.

La **dimensión coordinación** o coordinación visomotora es el producto del ajuste entre la mano y ojo, demostrando la necesidad de manejar e identificar el área, el desarrollo de equilibrio y fuerza motora; por ende, es la capacidad del cuerpo para reconocer las acciones motrices (Crespo et al., 2019). Por consiguiente, es la percepción visual de formas y su asociación en el ambiente o espacio, orientación y expresión motora de aquello percibido, por ese motivo, involucra movimientos controlados y acciones deliberadas con precisión (Moretti et al., 2021). Entonces, la coordinación visomotora es la integración acciones del cuerpo y visión, a fin de no presentar problemas en el aprendizaje (Soto-Rubio et al., 2019).

En síntesis, la coordinación es la capacidad de desarrollar acciones motrices mediante la percepción y control del cuerpo, dado que estará asociado a la orientación y observación con el objetivo de evitar problemas en el aprendizaje o adquisición de conocimiento del niño; por ende, es necesario reconocer el entorno o espacio, el equilibrio y fuerza motora en la coordinación.

La **dimensión lenguaje**, definido como una herramienta que permite intercambiar conceptos en un contexto social y construir significados, evidenciando que se encarga de sentidos y signos en la expresión; además, está compuesto por el nivel sintáctico, fonético, pragmático y semántico (Mora, 2018). Asimismo, el lenguaje consiste en un medio estructurado de comunicación caracterizado por componentes, parámetros acústicos, una estructura sintáctica con ritmo y jerárquica (Fiveash et al., 2021). Por lo tanto, es un sistema cognitivo que se desarrolla a partir de zonas o redes cerebrales (Markostamou y Coventry, 2022), asimismo es considerado como un hito fundamental en la primera infancia, dado que tiene un gran protagonismo en el desarrollo de logros posteriores (Ford et al., 2020), por lo tanto, está relacionado con la capacidad de comprensión y producción de expresiones (McCauley y Christiansen, 2019).

En resumen, el lenguaje es una función cognitiva que facilita el intercambio de conceptos, a través del uso de parámetros acústicos, sintácticos, entre otros, que se encuentran asociados a una zona de la corteza cerebral; puesto que, cuenta

con elementos o niveles que permiten su ejecución: sintáctico, fonético, pragmático y semántico.

La **dimensión motricidad** consiste en un desarrollo vital en las etapas del niño, donde se puede encontrar la motricidad fina enfocada en acciones producidas por pequeños músculos y la motricidad gruesa asociada a las actividades generadas por grandes músculos del cuerpo (Mendoza, 2017). Asimismo, es la suficiencia de producir acciones o movimientos, que son resultado de un calambre muscular provocado por desplazamientos y sección del cuerpo (Garófano et al., 2017); además, es una dimensión simbólica del movimiento humano (Murcia y Corvetto, 2021). En consecuencia, la motricidad debe estar asociada a la capacidad de equilibrio, pues un desarrollo inadecuado del equilibrio puede generar el aprendizaje lento de habilidades motoras como saltar, correr, entre otros (Jiang et al., 2018), por ello es necesario realizar actividades deportivas para obtener un beneficio extra en el desarrollo motriz (Gill-Madrona et al., 2021).

En pocas palabras, la motricidad es la capacidad de generar movimientos a raíz de la contracción muscular, que favorece las etapas de desarrollo en el niño. En ese contexto, es descrita como la dimensión simbólica del movimiento al representar la capacidad para producir movimientos ante el desplazamiento y el uso de los músculos del cuerpo.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El actual estudio fue de tipo básico, dado que hace uso de bases teóricas respaldadas en evidencia empírica orientadas a resolver una problemática determinada (Ñaupas et al., 2018). De esta manera, se utilizaron la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y teoría sociocultural de Vygotsky aplicados al desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años en Lima, 2022.

3.1.2. Diseño de investigación

La investigación fue experimental de tipo pre experimental, ya que requirió del control de variables externas que puedan afectar a la variable dependiente, de esta manera se ha manipulado la variable independiente acorde a las hipótesis de estudio; finalmente, cuantifica el efecto en la variable dependiente producto de la manipulación de la variable independiente (Ñaupas et al., 2018).

Además, el estudio presentó un nivel explicativo, descrito como investigaciones que buscan analizar causas y efectos para identificar la razón del origen de un fenómeno o las circunstancias (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Considerando lo anterior, se optó por un diseño pre-experimental, que requirió la diligencia del pre-test y post-test a un solo grupo. El esquema del diseño de la presente investigación se puede apreciar en el anexo 6.

3.2. Variables y operacionalización

3.2.1. Variable dependiente: Desarrollo Psicomotor

Definición conceptual: El desarrollo psicomotor consiste en el desarrollo psicomotor progresivo y temprano que es analizado desde tres amplias áreas del desarrollo psicomotor infantil: coordinación motora, lenguaje y motricidad (Haeussler y Marchant, 2003).

Definición operacional: La variable desarrollo psicomotor estuvo compuesta por las dimensiones motricidad fina y motricidad gruesa, que serán evaluados mediante una lista de cotejo.

Indicadores:

- **Coordinación:** Ítems del 1 al 16 para los indicadores: traslada, construye un puente, edifica una torre, desabotona, abotona, enhebra, desata, copia línea, copia un círculo, copia un triángulo, copia un cuadrado, dibuja figura humana y ordena.
- **Lenguaje:** Ítems del 1 al 24 para los indicadores: identifica grande y chico, diferencia más o menos, menciona animales y objetos, distingue largo y ancho, expresa acciones, entiende la utilidad de objetos, discrimina pesado y liviano, dice su nombre y apellido, determina su sexo, sabe el nombre de sus padres, da respuestas coherentes, comprende preposiciones, infiere por analogías, nombra y señala colores, nombra y señala figuras geométricas, describe escenas, reconoce absurdos, usa plurales, reconoce antes y después, define palabras y denomina características de objetos.
- **Motricidad:** Ítems del 1 al 12 para los indicadores: salta, camina llevando un vaso, lanza una pelota, se para en un pie sin apoyo, camina en punta de pies, salta con pies juntos y en un pie, coge una pelota, camina hacia delante y camina hacia atrás.

Escala de medición: Es de tipo nominal, dicotómica (sí / no).

3.2.2. Variable independiente: Juego lúdico

Definición conceptual: El juego lúdico consiste en el conjunto de juegos conductuales en los que predomina la asimilación, donde la situación en cada período de desarrollo, es nutrida según distintos esquemas, destacando estructuras fundamentales del juego ligadas al ejercicio, el simbolismo y las reglas (Piaget citado por Paredes, 2017; Piaget, 2019).

Definición operacional: Propuesta de programa de intervención de 12 sesiones grupales de entre 30 a 45 minutos, basados en diversos temas enfocados en tres dimensiones: juego funcional, juego simbólico y juego de reglas, que permiten mejorar/potenciar el desarrollo psicomotor de estudiantes de 05 años de una institución educativa particular en Lima, 2022.

3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

3.3.1. Población

La población general es el grupo de individuos o componentes que forman el objeto de estudio, quienes cuentan con peculiaridades compartidas que pueden ser medibles (Ñaupas et al., 2018). Por ello, la población para el presente estudio estuvo comprendido por 52 estudiantes de 05 años de una institución educativa particular de Lima. A continuación, se exponen los criterios de selección de los participantes:

Criterios de inclusión: Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) son los rasgos comunes que tienen los sujetos u objetos al ser escogidos por investigadores. Los criterios de inclusión fueron: a) estudiantes de preescolar pertenecientes al aula de 5 años de una institución educativa particular en Lima, y b) alumnos cuyos padres de familia han aceptado el consentimiento informado.

Criterios de exclusión: a) escolares de preescolar del aula de 5 años que fueron incorporados en el intermedio del año escolar, y b) estudiantes que se ausentan/faltan a clases de manera regular.

3.3.2. Muestra

Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) la muestra es una fracción de esa población, en la cual se ejecuta la indagación, la observación y la medición de las variables, es decir, es una fracción específica de la población que aprueba la generalización de los resultados (Ñaupas et al., 2018). En la actual investigación la muestra estuvo comprendida por 13 estudiantes de 05 años de una institución educativa particular en Lima.

3.3.3. Muestreo

Para Ñaupas et al. (2018) el muestreo es el proceso que consiente la elección de las unidades de estudio que conformarán la muestra de investigación. En la presente investigación el muestreo fue no probabilístico, de tipo intencional que es utilizado para garantizar la objetividad de los datos.

3.3.4. Unidad de análisis

Según Ñaupas et al. (2018) la unidad de análisis es la característica similar de las personas en un ámbito determinado, que son cuantificables a través de instrumentos de medición. En la actual investigación la unidad de análisis estuvo conformada por los estudiantes de 05 años de una institución educativa privada en Lima.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica consiste en un procedimiento basada en la recopilación de información, compuesta por técnicas como encuesta, entrevista, entre otros (Moisés et al., 2019). En ese contexto, se seleccionó la técnica de la observación, definida como un procedimiento que permite conocer la realidad del contacto directo entre el sujeto y el fenómeno, mediante los sentidos (Ñaupas et al., 2018).

El instrumento de cogida de datos consiste en la herramienta que facilita la recaudación de datos mediante ítems que detallan a las variables (Ñaupas et al., 2018). Por todo ello, se aplicó la ficha de observación, identificada como un instrumento útil y directo para registrar datos desencadenados por contacto directo entre la muestra y el contexto real que se observará (Silvestre y Huamán, 2019). En consecuencia, se utilizó el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) (Anexo 3).

Ficha técnica de instrumento 1:

Nombre : Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI).

Autor : Haeussler y Marchant (2003).

Contextualizado : Autor de la investigación.

Edad de aplicación : 2 a 5 años.

Duración : 30 minutos.

Dimensiones : Coordinación (16 ítems), lenguaje (24 ítems) y motricidad (12 ítems).

Respecto a las **propiedades psicométricas originales** del instrumento, la validez es el grado en que el instrumento puede analizar con exactitud una variable a través de indicadores considerados empíricos (Hernández- Sampieri & Mendoza, 2018). En el actual estudio se tomó en cuenta un instrumento validado; es así que,

el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) fue analizado desde la **validez de constructo** que encontró una adecuada relación entre los ítems y el factor a partir de la correlación ítem-subtest ($p < 0.001$) y la validez concurrente evidenció una correlación alta ($r = 0.92$) con el Test Denver (Haeussler y Marchant, 2003).

Por otro lado, la confiabilidad consiste en el análisis de consistencia interna de un instrumento, demostrando que es fiable y aceptable al obtener un coeficiente de confiabilidad que oscila entre 0.66 y 0.71 (Ñaupas et al., 2018); por tanto, el instrumento obtuvo una consistencia interna significativa ($KR - 20 = 0.94$) desde el análisis con el índice de Kuder Richardson 20 (Haeussler y Marchant, 2003). En ese marco, el presente estudio ha utilizado las propiedades psicométricas originales, pues no se realizó una adaptación o modificación el instrumento.

En cuanto a la elaboración del programa de intervención, primero se diagnosticaron los niveles del desarrollo psicomotor mediante la evaluación de un pre test, que permitió conocer las necesidades motoras de los niños(as). Luego, con los niveles de desarrollo psicomotor identificados se formularon las sesiones de trabajo, que abarcaron diversas áreas de interés asociado al juego lúdico. Finalmente, se aplicó el post test para evaluar el desarrollo de las competencias psicomotoras según la propuesta del programa de intervención en niños(as) de 05 años de preescolar en una institución educativa particular de Lima, 2022.

3.5. Procedimientos

En todo lo que al proceso de recolección de datos, se efectuaron las coordinaciones pertinentes con la institución educativa con la finalidad de obtener los permisos para la aplicación de la investigación en el ambiente educativo (Anexo 4), además, se consiguió el permiso de los padres mediante el consentimiento informado, donde se ha detallado que se realizó el estudio con los menores a fin de potenciar el desarrollo psicomotor; en consecuencia, los datos recompilados fueron anónimos y utilizó solo para fines académicos, garantizando la protección de los estudiantes (Anexo 5).

En ese contexto, la cogida de los ítems se realizó a través de la administración presencial del instrumento durante 30 minutos; por tanto, se realizará una primera aplicación del instrumento, considerada como el pre test del estudio, que permitió reunir datos de la variable dependiente – Desarrollo

psicomotor. Posteriormente, el grupo experimental fue sometido a 12 sesiones del programa, basado en la variable independiente juegos lúdicos; además, se midió la eficacia del programa desde una ficha de observación y su impacto en la variable dependiente. Una vez culminada la aplicación del programa de juegos lúdicos, se aplicó el instrumento para recaudar datos de la variable dependiente, el cual fue considerado como el Post test.

Después, de obtener la data del pre test y post test se realizó el análisis, se plantearán las discusiones en torno a los resultados; posteriormente, se presentó las conclusiones y recomendaciones respectivas.

3.6. Método de análisis de datos

El análisis de la base de datos se realizó mediante el SPSS versión 25, un software estadístico que facilitó el estudio descriptivo e inferencial de los datos recolectados. Referente al análisis descriptivo, es referido como un proceso que involucra el recuento de los casos que se obtuvieron en las dimensiones de las variables a fin de identificar las tendencias (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018), consiguiente, se evidenciaron los resultados porcentuales de las variables y dimensiones mediante gráficos y tablas.

Mientras que, el análisis inferencial es referido como un procedimiento orientado a generalizar los resultados para la población mediante leyes de probabilidad (Moisés et al., 2019). En ese marco, se realizó la tentativa de normalidad de Shapiro Wilk, pues la muestra fue menor a 50 niños, con el propósito de comprobar si los datos presentan una colocación estándar (datos paramétricos) o estandarizada (datos no paramétricos); por ende, la prueba de normalidad permitirá seleccionar la prueba paramétrica (T Student) o no paramétrica (Prueba Wilcoxon) para el estudio, que será esencial para el contraste de hipótesis en el presente estudio.

3.7. Aspectos éticos

La presente investigación tomó como preámbulo ético para la práctica científica lo señalado Universidad César Vallejo en la Resolución Rectoral N° 760-2007/UCV y Resolución de Consejo Universitario N° 0262-2020/UCV, considerando lo siguiente:

Primer principio ético, beneficencia, dado que el estudio tuvo el objetivo de beneficiar/potenciar diversas competencias relativas al desarrollo psicomotor producto de la implementación de un programa de intervención.

Segundo principio ético, no maleficencia, la investigación tomó precauciones para no ocasionar cualquier tipo de daño físico y moral a los participantes del estudio en todas las fases del estudio.

Tercer principio ético, autonomía, la participación de los colaboradores del presente estudio será de forma libre y voluntaria, donde se les brindó un consentimiento informado que ha incluido los objetivos de la investigación y brindó un alcance sobre el programa de intervención. En complemento, los padres de familia fueron informados acerca de su participación voluntaria, por lo que pueden dejar de estar presente en el estudio en el instante que así lo determinen.

Cuarto principio ético, justicia, se garantizó el trato merecedor y salvaguardó los derechos esenciales a todos los colaboradores de la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Variable desarrollo psicomotor.

Tabla 1

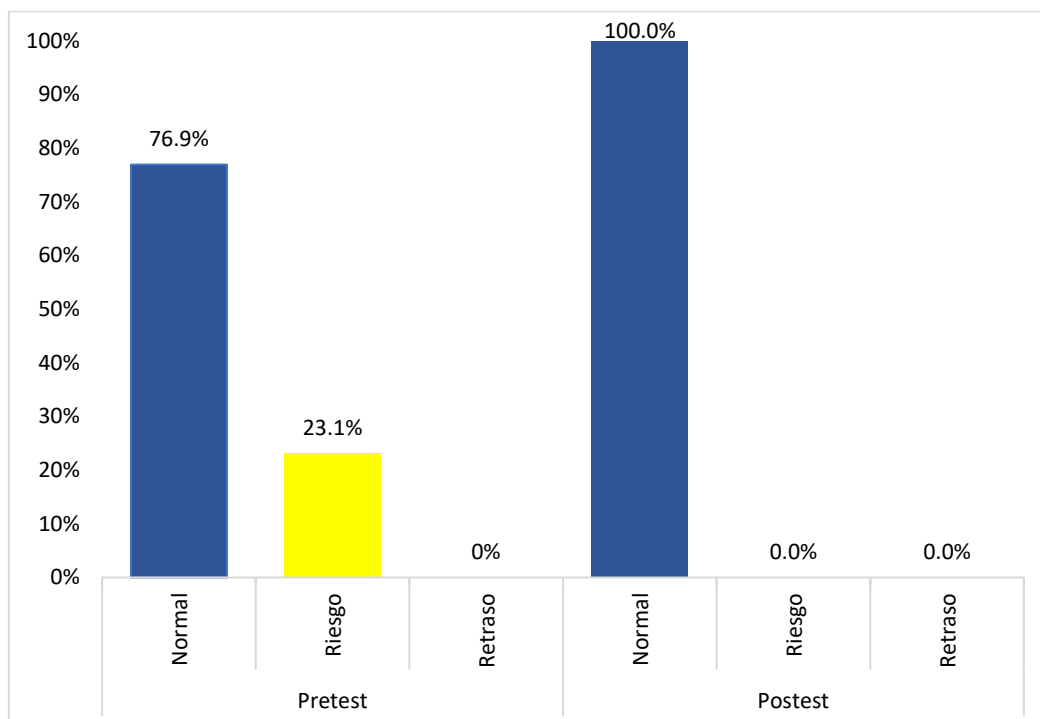
Nivel de la variable desarrollo psicomotor según los resultados del pretest y postest.

Nivel	Pretest		Postest	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Normal	10	76.9	13	100
Riesgo	3	23.1	0	0
Retraso	0	0	0	0
Total	13	100	13	100

Nota: *f*=frecuencia, %=porcentaje. Elaboración propia.

Figura 1

Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la variable desarrollo psicomotor.



Nota: La figura presenta los hallazgos del pretest y postest del desarrollo psicomotor. Elaboración propia.

De la tabla 1 y figura 1, los resultados del pre test evidenciaron que el desarrollo psicomotor reportó un nivel normal (23.1%) y riesgo (76.9%), mientras que los resultados del postest reportaron que el 100% de los estudiantes de preescolar obtuvieron un nivel normal.

Dimensión coordinación.

Tabla 2

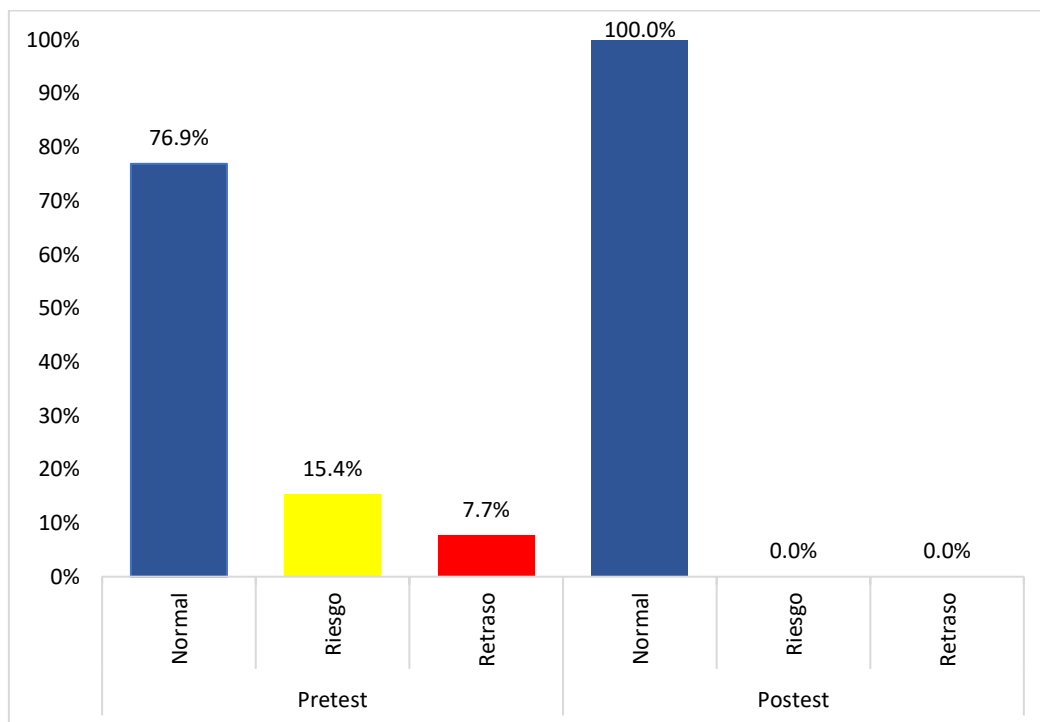
Nivel de la dimensión coordinación según los resultados del pretest y postest.

Nivel	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Normal	10	76.9	13	100
Riesgo	2	15.4	0	0
Retraso	1	7.7	0	0
Total	13	100	13	100

Nota: f=frecuencia, %=porcentaje. Elaboración propia.

Figura 2

Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión coordinación.



Nota: La figura presenta los hallazgos del pretest y postest de la dimensión coordinación. Elaboración propia.

De la tabla 2 y figura 2, los resultados del pre test evidenciaron que la dimensión coordinación reportó un nivel normal (76.9%), riesgo (15.4%) y retraso (7.7%), mientras que los resultados del postest reportaron que el 100% de los estudiantes de preescolar obtuvieron un nivel normal.

Dimensión lenguaje.

Tabla 3

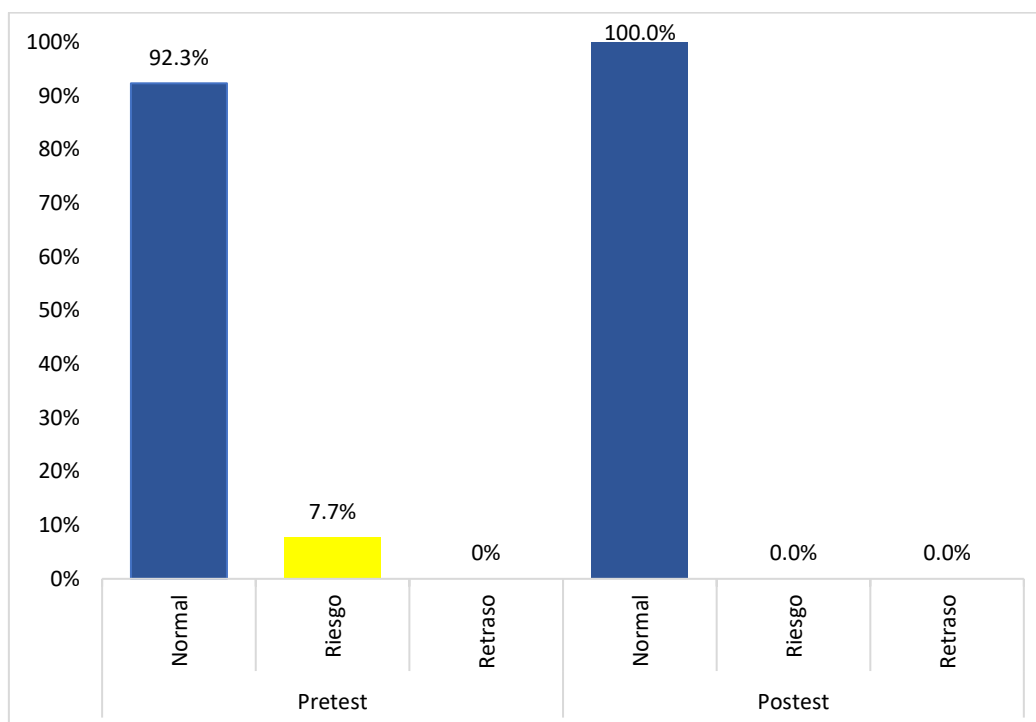
Nivel de la dimensión lenguaje según los resultados del pretest y postest.

Nivel	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Normal	12	92.3	13	100
Riesgo	1	7.7	0	0
Retraso	-	-	0	0
Total	13	100	13	100

Nota: f=frecuencia, %=porcentaje. Elaboración propia.

Figura 3

Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión lenguaje.



Nota: La figura presenta los hallazgos del pretest y postest de la dimensión lenguaje. Elaboración propia.

De la tabla 3 y figura 3, los resultados del pre test evidenciaron que la dimensión lenguaje reportó un nivel normal (92.3%) y riesgo (7.7%), mientras que los resultados del postest reportaron que el 100% de los estudiantes de preescolar obtuvieron un nivel normal.

Dimensión motricidad.

Tabla 4

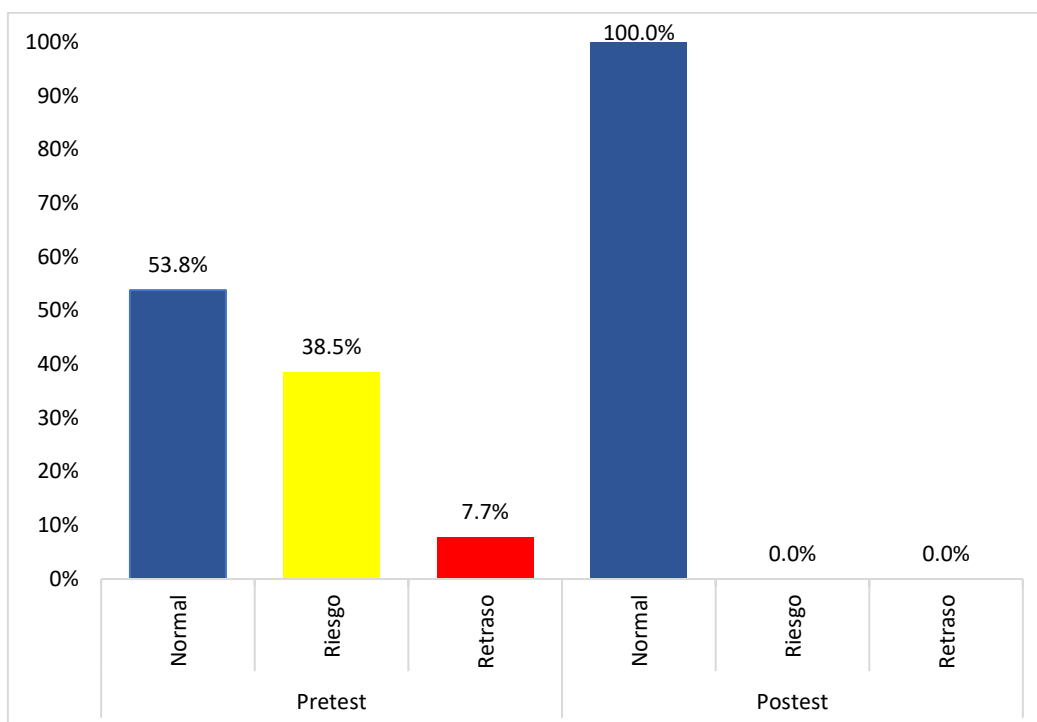
Nivel de la dimensión motricidad según los resultados del pretest y postest.

Nivel	Pretest		Postest	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Normal	7	53.8	13	100
Riesgo	5	38.5	0	0
Retraso	1	7.7	0	0
Total	13	100	13	100

Nota: *f*=frecuencia, %=porcentaje. Elaboración propia.

Figura 4

Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión motricidad.



Nota: La figura presenta los hallazgos del pretest y postest de la dimensión motricidad. Elaboración propia.

De la tabla 4 y figura 4, los resultados del pre test evidenciaron que la dimensión motricidad reportó un nivel normal (53.8%), riesgo (38.5%) y retraso (7.7%), mientras que los resultados del postest reportaron que el 100% de los estudiantes de preescolar obtuvieron un nivel normal.

4.2. Contrastación de la hipótesis

Prueba de normalidad

Regla de decisión

- Sig. < 0.05 adopta una distribución no normal.
- Sig. \geq 0.05 adopta una distribución normal.

Tabla 5*Prueba de normalidad.*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Coordinación	.533	13	.001
Lenguaje	.553	13	.001
Motricidad	.688	13	.001
Desarrollo psicomotor	.883	13	.078

Nota: Prueba de Normalidad Shapiro-Wilk.

Los hallazgos observados en la tabla 5, demuestran que los datos cuentan con una distribución no normal, al obtener de sig. .001 en las dimensiones coordinación, lenguaje y motricidad, mientras la variable desarrollo psicomotor reportó una significancia de .078. En tal sentido, se determinó que la distribución para las dimensiones es no paramétrica, por lo que se seleccionó la prueba Wilcoxon para la contrastación de las hipótesis de estudio. Por su parte, la variable desarrollo psicomotor tuvo una distribución paramétrica, que permitió la selección de la prueba T de Student.

Hipótesis general

H₀: No existe un efecto significativo del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

H₁: Existe un efecto significativo del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Tabla 6

Prueba de T de Student según el pretest y postest de la variable desarrollo psicomotor.

	Desarrollo psicomotor
T	-9.669
Sig. bilateral.	.001

Nota: Elaboración propia.

Los resultados presentados en la tabla 6, evidencian que la prueba T de Student permitió obtener una sig. de 0.001, que es inferior a 0.05, por ende, existe suficiente constancia estadística para sostener que: existe un efecto significativo del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Hipótesis específica 01

H₀: No un efecto significativo del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

H₁: Existe un efecto significativo del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon según el pretest y postest de la dimensión coordinación.

	Coordinación
Z	-3.204a
Sig. asintótica(bilateral)	.001

Nota: a. Se basa en rangos negativos.

Los resultados presentados en la tabla 7, evidencian que la prueba de Wilcoxon permitió obtener una significancia de 0.001 que es inferior a 0.05, por ende, existe suficiente constancia estadística para sostener que: existe un efecto significativo del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Hipótesis específica 02

H₀: No existe un efecto significativo del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

H₁: Existe un efecto significativo del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon según el pretest y postest de la dimensión lenguaje.

	Lenguaje
Z	-3.201a
Sig. asintótica(bilateral)	.001

Nota: a. Se basa en rangos negativos.

Los resultados presentados en la tabla 8, evidencian que la prueba de Wilcoxon permitió obtener una significancia de 0.001 que es inferior a 0.05, por ende, existe suficiente constancia estadística para sostener que: existe un efecto significativo del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Hipótesis específica 03

H₀: No existe un efecto significativo del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

H₁: Existe un efecto significativo del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Tabla 9

Prueba de Wilcoxon según el pretest y postest de la dimensión motricidad.

	Lenguaje
Z	-3.078a
Sig. asintótica(bilateral)	.002

Nota: a. Se basa en rangos negativos.

Los resultados presentados en la tabla 9, evidencian que la prueba de Wilcoxon permitió obtener una significancia de 0.002 que es inferior a 0.05, por ende, existe suficiente constancia estadística para sostener que: existe un efecto significativo del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

V. DISCUSIÓN

El actual estudio tuvo como objetivo general determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022. En ese marco, se obtuvo que el 23.1% y 76.9% se ubicó en un nivel normal y de riesgo en el pretest, respectivamente; posteriormente, el 100% de participantes presentaron un nivel normal de desarrollo psicomotor. Además, se encontró una sig. de 0.001, demostrando que existe suficiente constancia estadística para sostener que: existe un efecto significativo del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Este resultado **concuerta** con lo planteado por Maqqe (2022), quien encontró un $U = ,000$ y $p < 0.05$ en el postest, concluyendo que las acciones lúdicas influyen en el desarrollo psicomotor de escolares de 5 años. Asimismo, **coincide** con Rios (2019), quien encontró que la diligencia basada en las destrezas lúdicas puede favorecer o potenciar el desarrollo psicomotor al infante, al encontrar un $t = -9,928$ y sig. = 0.000 que permitió rechazar la hipótesis nula.

Este hallazgo general del estudio puede ser sustentado con la teoría del juego de Piaget, el cual manifiesta que existen formas de juego según el desarrollo evolutivo del infante, que según lo propuesto por Moreira (2022) son estimuladores que favorecen la creatividad y promueven la intervención activa del alumno en las clases, permitiendo el desarrollo del infante. En tal sentido, la aplicación del juego lúdico suele tener un impacto relevante en el desarrollo de los estudiantes, lo cual demuestra que los resultados concuerdan con el panorama teórico.

Respecto al primer objetivo específico, se obtuvo que el 76.9%, 15.4% y 7.7% se ubicaron en un nivel normal, riesgo y retraso en el pretest, respectivamente; posteriormente, el 100% de participantes presentaron un nivel normal de desarrollo en la dimensión coordinación. Asimismo, los hallazgos evidenciaron una significancia de 0.001, que demostró un efecto significativo del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Este hallazgo **coincide** con el estudio de Cárdenas et al. (2020), dado que el desarrollo de un programa lúdico permitió incrementar el desarrollo de la

coordinación en los alumnos, al obtener avances eficaces y significativos (p -valor = 0.0001). Asimismo, **concuierda** con los resultados del estudio de Mendieta et al. (2019), quienes evidenciaron que el desarrollo del juego denominado “rayuela” influyó en la coordinación global de los infantes, puesto que los participantes alcanzaron el logro adquirido.

Este hallazgo puede ser sustentado con la teoría del juego de Piaget, puesto que los juegos conductuales se encuentran asociados a la asimilación del desarrollo del infante, donde la coordinación dependerá de la capacidad del cuerpo para reconocer las acciones motrices; en tal sentido, la aplicación de juegos lúdicos posibilita la integración de acciones del cuerpo y la visión.

En cuanto al segundo objetivo específico, se obtuvo que el 92.3% y 7.7% se ubicaron en un nivel normal y de riesgo en el pretest, respectivamente; posteriormente, el 100% de participantes presentaron un nivel normal de desarrollo en la dimensión lenguaje. Adicionalmente, se encontró una sig. de 0.001, que evidenció un efecto significativo del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Este resultado **concuierda** con los hallazgos de Maqqe (2022), donde se evidenció que las actividades lúdicas pueden mejorar el lenguaje de preescolares, demostrando que los juegos influyen en el desarrollo del lenguaje en la etapa pre escolar, puesto que se obtuvo un $U = 7,500$ y $Z = - 5,950$ y $p = ,000$ que permitió confirmar las mejoras en el lenguaje de preescolares a partir de la ejecución de las acciones lúdicas.

Este hallazgo puede ser sustentado con la teoría de Piaget, pues señala que los cambios psicológicos en la infancia dependen del plano motor, lo cual sugiere que el desarrollo del lenguaje, identificado como un proceso cognitivo, estará ligado a las actividades motoras del infante. Además, el resultado coincide con la teoría sociocultural de Vygotsky, dado que se manifiesta que las actividades de interacción permiten conseguir herramientas que favorecen el desarrollo del infante. En ese marco, los juegos lúdicos pueden ser considerados como acciones motoras y de interacción que permiten el desarrollo del lenguaje.

En relación al tercer objetivo específico, se encontró que el 53.8%, 38.5% y 7.7% se colocaron en un nivel normal, riesgo y retraso en el pretest,

respectivamente; posteriormente, el 100% de participantes presentaron un nivel normal de desarrollo en la dimensión motricidad. Además, se obtuvo una significancia de 0.002, demostrando un efecto significativo del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Este resultado **concuerta** con la investigación de Mera et al. (2022), donde se encontró que las actividades lúdicas favorecen el incremento significativo del control de objetos y habilidades locomotoras, confirmando que la estimulación motriz basada en actividades lúdicas impacta de manera considerable en el desarrollo motor de los niños. Igualmente, **coincide** con los resultados de Navarro y Zambrano (2021), pues encontraron que las acciones o iniciativas orientadas a la cinestésica aumenta significativamente las habilidades motoras gruesas ($p < 0.05$).

Este hallazgo puede ser sustentado con la teoría sociocultural de Vygotsky, donde se menciona que la interacción con el entorno permite obtener herramientas que son interiorizadas de forma progresiva por el infante, favoreciendo el desarrollo individual. Desde esta perspectiva, las actividades lúdicas posibilitan el desarrollo en la etapa infantil, puesto que proporcionan oportunidades para estimular los grandes músculos del cuerpo, a través de desplazamientos basados en la interacción con el contexto.

En relación con la relevancia de la investigación en relación con el contexto científico social, los hallazgos del estudio permitieron afianzar el marco teórico del estudio, puesto que los resultados confirman que el juego lúdico tiene un efecto significativo en el desarrollo psicomotor. En consecuencia, se logró evidenciar que la ejecución del programa de juegos lúdicos enriqueció el desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad, lo cual es un indicativo para replicar esta acción en espacios educativos a fin de potenciar el desarrollo psicomotor de los menores.

En lo que concierne a las limitaciones, existió cierta dificultad asociada al proceso de administración del instrumento del estudio, puesto que el TEPSI es un instrumento de aplicación individual con una duración de 30 minutos aproximadamente, por lo tanto, suele existir demora para la recolección de datos; en ese contexto, con la finalidad de prevenir contratiempos, se optó por solicitar

apoyo externo para la evaluación de cada estudiante, lo cual facilitó la recolección del pretest y postest en el tiempo establecido.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se identificó que existe un efecto significativo del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022, a través de una sig. de 0.001. Por lo que, el juego lúdico permite el desarrollo de la capacidad de control del cuerpo, de funciones motoras y psíquicas en los niños de manera progresiva, lo cual favorece la maduración del sistema nervioso central y desarrollo psicomotor.

Segunda: Se identificó que existe un efecto significativo del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022, a través de una sig. de 0.001. Por lo que, en el juego lúdico, los movimientos controlados y acciones deliberadas con precisión, del cuerpo y visión, permiten el desarrollo de la coordinación visomotora y del aprendizaje.

Tercera: Se identificó que existe un efecto significativo del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022, a través de una sig. de 0.001. De esta manera, el intercambio social, permite la construcción de conceptos y significados, que dan sentido y estructuran la comunicación a nivel sintáctico, fonético, pragmático y semántico, así como potencian el desarrollo de redes cerebrales.

Cuarta: Se identificó que existe un efecto significativo del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022, a través de una sig. de 0.002. Por ello, las acciones del juego lúdico son producidas por la motricidad fina y la motricidad gruesa, generando movimientos a raíz de la contracción muscular, que favorece el desarrollo psicomotor en el niño.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: A la dirección general de la Institución Educativa, se le recomienda proponer estrategias que permitan la valoración y seguimiento a los indicadores de adquisición de competencias psicomotoras; de manera que, se reduzcan las brechas educativas entre los grupos de preescolares.

Segunda: A los docentes de la institución educativa, se les recomienda implementar un programa de actividades para el desarrollo de competencias psicomotoras, dado que la metodología educativa vigente no permite el logro integral de los preescolares, siendo necesarias actividades/ejercicios/juegos en la escuela.

Tercera: A los docentes de la institución educativa, se les recomienda promover escuela de padres que aborden la adquisición de determinadas competencias, como es el caso del desarrollo psicomotor, de manera que se brinden alternativas que puedan implementarse desde casa para la nivelación de los preescolares, considerando potenciales consecuencias perjudiciales para la adquisición de la lectoescritura.

Cuarta: A los padres de familia de la institución educativa, se les recomienda participar activamente en las escuelas de padres y comprometerse con el desarrollo de las tareas escolares, así como consultar activamente con el docente acerca del logro de competencias de sus hijos, puesto que el contexto de pandemia ha ralentizado la adquisición de competencias psicomotoras.

REFERENCIAS

- Alvarez, F. (2020). *Desarrollo Psicomotor y Aprendizaje Lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47977/Alvarez_RFE-SD.pdf?sequence=1
- Álvarez, M., y Jurado, c. (2017). *Desarrollo socioafectivo e intervencion con familias*. SSC322_3. IC Editorial. <https://books.google.com.pe/books?id=GkwpEAAAQBAJ&pg=PT49&dq=Piaget+juego+simb%C3%B3lico,+ejercicio+y+juego+de+reglas&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi-7InFlqb6AhX3HrkGHXKeyDp4Q6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=Piaget%20juego%20simb%C3%B3lico%2C%20ejercicio%20y%20juego%20>
- Barros, V. (2021). The representation of time lived in symbolic play. *Boletim-Academia Paulista de Psicologia*, 41(100), 26-36. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v41n100/a04v41n100.pdf>
- Cabezuelo, G., y Frontera, P. (2010). *El desarrollo psicomotor: Desde la infancia hasta la adolescencia*. Narcea Ediciones. <https://books.google.com.pe/books?id=lvekDwAAQBAJ&pg=PT22&dq=%22desarrollo+psicomotor%22&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjTipPljKX6AhWaEbkGHdQoDtAQ6AF6BAgJEAI#v=onepage&q=%22desarrollo%20psicomotor%22&f=false>
- Cadenas, Y. (2018). *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa "Virgen del Rosario" Huacho"-2017*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/13482/Cadenas_RYC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II"- Callao, 2014*. [Tesis de

maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1

Cárdenas, M., Burbano, V., y Valdivieso, M. (2020). Eficacia de un programa lúdico sobre las capacidades motoras en niños colombianos: un estudio piloto. *Revista ESPACIOS*, 41(30), 368-378. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n30/a20v41n30p30.pdf>

Cervantes, L. (2017). *Aplicación del programa "crecer jugando" para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la IEI Corpus Cristhy del Distrito de Chaparra, Provincia Caraveli, Departamento Arequipa 2015*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3577/EDScelel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Céspedes, A. (2021). *La rebelión de la mente: La fuerza transformadora del cerebro los primeros*. Fundación Mustakis. https://books.google.com.pe/books?id=xYpNEAAQBAJ&pg=PA65&dq=desarrollo+psicomotor&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiatYezjaX6AhV_O7kGHW2vCtcQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=desarrollo%20psicomotor&f=true

Crespo, M., Morales, L., Gómez, R., Pulido, J., Torres, M., y Francia, T. (2019). Implementación de la estrategia interventiva para la recuperación funcional de la coordinación viso-motriz en la Parálisis Cerebral Adulta. *Revista Cubana de Tecnología de la Salud*, 10(3), 39-57. <http://www.revtecnologia.sld.cu/index.php/tec/article/viewFile/1513/1142>

Damián, M. (2018). Los juegos y los contextos de los preadolescentes. *Investigación y Práctica en Psicología del Desarrollo*, 4, 1-13. <https://revistas.uaa.mx/index.php/ippd/article/view/1998>

Espósito, A., Korzeniowski, C., y Santini, M. (2018). Normas preliminares del Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) para niños argentinos de 3 y 4 años.

Liberabit-Revista Peruana de Psicología, 24(1), 9-28.
<https://doi.org/10.24265/liberabit.2018.v24n1.02>

- Fagliano, A. (2021). *Pacientes con síndrome de Down: Psicoterapia psicoanalítica. Un estudio de caso único*. Ediciones BIEBEL.
<https://books.google.com.pe/books?id=Ns4eEAAQBAJ&pg=PT32&dq=Piaget+juego+simb%C3%B3lico,+ejercicio+y+juego+de+reglas&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi-7InFlqb6AhX3HrkGHXeyDp4Q6AF6BAgGEAl#v=onepage&q=Piaget%20juego%20simb%C3%B3lico%20ejercicio%20y%20juego%20>
- Fiveash, A., Bedoin, N., y Gordon, R. y. (2021). Processing rhythm in speech and music: Shared mechanisms and implications for developmental speech and language disorders. *Neuropsychology, American Psychological Association*, 35(8), 1-82. <https://psycnet.apa.org/record/2021-77811-001>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2021a). *Estado mundial de la infancia 2021*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
<https://www.unicef.org/es/informes/estado-mundial-de-la-infancia-2021>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2021b). *Primera infancia. Impacto emocional en la pandemia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - ARGENTINA.
<https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20>
- Ford, A., Elmquist, M., Merbler, A., Kriese, A., Will, K., y McConnell, S. (2020). Toward an ecobehavioral model of early language development. *Early Childhood Research Quarterly*, 50, 246-258.
<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.11.004>
- García, S. (2019). Un estudio de la musicalidad comunicativa en el desarrollo del juego simbólico infantil a partir de su vínculo con el juego con las formas de

- la vitalidad. *Jornadas de Investigación en Música*, 6, 41-47. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/74148/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1
- Garófano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., y Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmásF: revista digital de educación física*, 47, 89-105. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6038088>
- Gil-Monte, P. (2002). alidez factorial de la adaptación al español del Maslach Burnout Inventory-General Survey. *Salud pública de México*, 44, 33-40. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342002000100005
- Gill-Madrona, P., Romero-Martínez, S., & Roz-Faraco, C. (2021). Extracurricular Physical Activities and the Condition of Being an Only Child as a Conditioning Factor in the Psychomotor Development of 5-Year-Old Children. *Frontiers in Pediatrics*, 9. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8287093/>
- Goñi, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II"- Callao, 2014*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1
- Guamán, S. (2019). *El Desarrollo Psicomotor y su Relación con el Rendimiento Escolar en estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo*. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19359/1/T-UCE-0007-CPS-161.pdf>
- Haeussler, I., y Marchant, T. (2003). *TEPSI Test de desarrollo psicomotor 2 - 5 años* (Décima ed.). Ediciones Universidad Católica de Chile. <https://coquilogopedia.files.wordpress.com/2014/04/test-tepsi.pdf>

- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1ra edición). Editorial McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Jiang, G., Wu, S., Ji, Z., Liu, W., Chen, X., & Wang, H. (2018). Balance, proprioception, and gross motor development of chinese children aged 3 to 6 years. *Journal of motor behavior*, 50(30), 343-352. <https://doi.org/10.1080/00222895.2017.1363694>
- Kancanadana, G., Saputri, O., y Tristiana, V. (2021). The existence of traditional games as a learning media in Elementary School. *International Conference on Early and Elementary Education 2021*, 31-39. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/12536/31-39.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Manzano, X. (2022). *La psicomotricidad en la lateralidad del movimiento en escolares*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34233/1/10.%20EST.%20MANZANO%20PAZMI%20C3%91O%20XIMENA%20VANESSA%20TESIS.pdf>
- Maqqe, N. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92500/Maqqe_CNZ-SD.pdf?sequence=1
- Markostamou, I., y Coventry, K. (2022). Naming spatial relations across the adult lifespan: At the crossroads of language and perception. *Neuropsychology*, 36(3), 216–230. <https://doi.org/10.1037/neu0000789>
- Martín, D., y Soto, A. (2019). *Intervención psicomotriz y diseños curriculares en educación infantil*. Servicio de publicaciones de la Universidad de Huelva. <https://books.google.com.pe/books?id=bMfYDwAAQBAJ&pg=PA7&dq=desarrollo+psicomotor&hl=es->

419&sa=X&ved=2ahUKEwiatYezjaX6AhV_O7kGHW2vCtcQ6AF6BAgFEAI
#v=onepage&q=lenguaje&f=true

- Martínez, C. (2022). *El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Ambato. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35287/1/Carlos%20Mart%C3%adnez%20informe%20final%20terminado_.pdf
- Martínez, J., Expósito, A., Quesada, E., y López, F. (2018). *Ciencia administrativa y derechos de los pacientes*. ACCI ediciones. <https://books.google.com.pe/books?id=ZeJUDwAAQBAJ&pg=PA128&dq=DESARROLLO+PSICOMOTOR+PIAGET&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjU-5W98aX6AhX0JLkGHbZkCLE4ChDoAXoECAoQAg#v=onepage&q=DESARROLLO%20PSICOMOTOR%20PIAGET&f=true>
- McCauley, S., y Christiansen, M. (2019). Language learning as language use: A cross-linguistic model of child language development. *Psychological review*, 126(1), 1-51. <https://doi.org/10.1037/rev0000126>
- Mendieta, L., Gayrey, O., Valverde, M., y Vargas, J. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de de la psicomotricidad. *Ciencia y Desarrollo*, 22(1), 47-67. <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/CYD/article/view/1738>
- Mendoza, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias educativas*, 2(2), 10-20. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573561679005>
- Mera, E., Armijos, J., y Luarte, C. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 719-727. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/86575>

- Ministerio de Educación [MINEDU]. (3 de diciembre de 2019). *PISA: Perú sigue siendo el país de América Latina que muestra mayor crecimiento histórico en matemática, ciencia y lectura*. <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-peru-sigue-siendo-el-pais-de-america-latina-que-muestra-mayor-crecimiento-historico-en-matematica-ciencia-y-lectura/>
- Moisés, B., Ango, J., Palomino, V., y Feria, E. (2019). *Diseño del proyecto de investigación*. Editorial San Marcos.
- Montalván, S. (2018). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de inicial de la I.E. N° 2031 Virgen de Fátima - San Martín de Porres – 2017*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14110/Montalv%C3%A1n_ES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mora, A. M. (2018). Las concepciones sobre el lenguaje y su relación con los procesos cognitivos superiores, en docentes de I Ciclo y II Ciclo de Educación General Básica de escuelas públicas urbanas de tres cantones de la provincia de San José, Costa Rica. *Revista educación*, 42(1), 156-175. <https://www.redalyc.org/journal/440/44051918012/44051918012.pdf>
- Morales-Luengo, F., Salamanca-Zarzuela, B., & Fernández, B. (2021). Psychomotor development in late premature newborns at five years. Comparison with term newborns using the ASQ3. *Anales de Pediatría*, 94(5), 301-310. <https://doi.org/10.1016/j.anpede.2020.04.019>
- Moreira, D. (2022). Ludic game and its contribution to teaching-learning of english language in basic education. *Journal Scientific MQRinvestigar*, 6(3), 543-566. http://doi.revistamqr.com/V6_3_ART_25.pdf
- Moretti, M., Lechuga, J., y Torrecilla, N. (2021). Desarrollo Psicomotor en la Infancia Temprana y su relación con las Representaciones de Apego Materno. *Revista Científica de Psicología Eureka*, 18(1), 72-94. <https://ojs.psicoeureka.com.py/index.php/eureka/article/view/50>
- Murcia, N., y Corvetto, G. (2021). Motricidad y corporeidad como relaciones basadas en el desarrollo de lo humano. *Cinta de moebio*(70), 55-67.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-554X2021000100055&script=sci_arttext

Navarro, E., y Zambrano, Z. (2021). Mejora de las habilidades motrices gruesas mediante la actividad física de base cinestésica y contemporánea en la enseñanza inicial. *Ciencia y Educación-Revista Científica*, 2(1), 6-17. <http://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/60>

Nicolas, A. (2022). *Síndrome de Burnout y desempeño laboral en docentes de Institutos de Educación Superior del distrito de Sullana-2021*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio insitucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80379/Nicolas_MAF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación. Cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5ta edición). Editorial Ediciones de la U.

Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2020). World Health Organization 2020 guidelines on physical activity and sedentary behaviour. *British Journal of Sport Medicine*, 54(24), 1451-1462. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2020-102955>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE]. (2019). *PISA 2018 Results (Volume II): Where all students can succeed*. OCDE Publishing. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-results-volume-ii_b5fd1b8f-en

Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. WANCEULEN Editorial.

<https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&pg=PA90&dq=Juego+I%C3%BAAdico+funcional,+s%C3%ADmbolico+y+de+reglas&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj-weOSsKf6AhUTCNqKHXR0BWA4ChDoAXoECAYQAg#v=onepage&q=Juego%20I%C3%BAAdico%20funcional%2C%20s%C3%ADmbolico%20y%20de%20>

- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño*. Fondo de Cultura Económica. <https://books.google.com.pe/books?id=2m7DDwAAQBAJ&pg=PT197&dq=Piaget+juego+simb%C3%B3lico,+ejercicio+y+juego+de+reglas&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwir2KbU2qb6AhUqKrkGHUOrBbkQ6AF6BAgCEAl#v=onepage&q=Piaget%20juego%20simb%C3%B3lico%2C%20ejercicio%20y%20juego%2>
- Prado, J. (2019). *Actividad Física y Ciencias Número Especial ULA 2019*. Universidad de los Andes. <https://books.google.com.pe/books?id=ud7BDwAAQBAJ&pg=PA122&dq=p sicomotricidad+piaget&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwixiMKPhKb6AhVZL7kGHU1mCHQQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=psicomotricidad%20piaget&f=true>
- Putri, K., y Permana, Y. (2022). Contextualization of National Values in the Meong-Meong Traditional Game. *International Seminar Commemorating the 100th Anniversary of Tamansiswa*, 1(1), 292-296. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ISECN/article/view/128>
- Restati, N., y Iham, M. (2019). Traditional Game As a Way for Healthy in Bajo's Children" in The UGM. *KnE Ciencias de la vida*, 19-25. <https://www.knepublishing.com/index.php/Kne-Life/article/view/3848>
- Rios, T. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial-Pisco-Ica*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38349/rios_pt.pdf?seque
- Ruiz, P., y Baena, A. (2019). *Metodologías Activas en Ciencias del Deporte Volumen II*. WANCEULEN Editorial. <https://books.google.com.pe/books?id=fyeqDwAAQBAJ&pg=PA163&dq=ps icomotricidad+piaget&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjapsu7hab6AhVWILkGHdLuBbA4ChDoAXoECAQQAg#v=onepage&q=psicomotricidad%20piaget&f=true>

- Salazar, M. (2020). *La psicomotricidad y su relación con la pre-escritura en niños y niñas de 5 a 6 años de la Institución Educativa "Ciudad de San Gabriel" en el año lectivo 2019-2020*. Quito: Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/23103/1/UCE-FIL-SALAZAR%20MAYRA.pdf>
- Samuel, M., y Díaz-Levicoy, D. (2020). Experiencias de aprendizaje en libros de texto de educación infantil: contextos, consignas y conexiones matemáticas. *Revista Conrado*, 16(1), 359-367. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1630>
- Silvestre, I., y Huamán, C. (2019). *Pasos para elaborar la investigación y la redacción de la tesis universitaria*. Editorial San Marcos.
- Sotelo, S., y Icazar, E. (2021). La aplicación de la estrategia "Juego y Aprendo" para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años de la IEI "Virgen del Rosario" de la ciudad de Tacna en el año 2017. *Investigando*, 1(1), 15-24. <https://revistas.upt.edu.pe/ojs/index.php/rein/article/view/587/553>
- Soto-Rubio, A., Alfonso, E., y García-Risco, E. (2019). Desarrollo Motor y su Influencia en el Proceso Lectoescritor en Estudiantes de 6 años. *Calidad de Vida y Salud*, 12(1), 48-64. <http://revistacdvs.uflo.edu.ar/index.php/CdVUFLO/article/view/316>
- Vallejos, C. (2018). *La psicomotricidad y el aprendizaje en estudiantes de segundo grado de primaria de un colegio de Pueblo libre*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12964/Vallejos_FRCDR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yang, Q., Yang, J., Zheng, L., Song, W., y Yi, L. (2021). Impact of home parenting environment on cognitive and psychomotor development in children under 5 years old: a meta-analysis. *Frontiers in pediatrics*, 9. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.658094>
- Yáñez, M., Villar, C., Alfaro, P., y Meléndez, E. (2021). Nivel de actividad física según el cuestionario PAQ-C en niños de dos colegios del Cercado de Lima.

Revista Herediana de Rehabilitación, 4(2).
<https://doi.org/10.20453/rhr.v4i2.4160>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia.

TÍTULO: Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022					
Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Diseño metodológico	Población y muestra
<p>Problema general: ¿Cuál es el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el efecto del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022? ¿Cuál es el efecto del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022? ¿Cuál es el efecto del juego lúdico en la motricidad de</p>	<p>Objetivo general: Determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar el efecto del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022. Determinar el efecto del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.</p>	<p>Hipótesis general: Existe un efecto significativo del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.</p> <p>Hipótesis específicas: Existe un efecto significativo del juego lúdico en la coordinación de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022. Existe un efecto significativo del juego lúdico en el lenguaje de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022. existe un efecto significativo del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes</p>	<p>X: Variable independiente Juego lúdico</p> <p>Y: Variable dependiente Desarrollo psicomotor</p> <p>Y1: Coordinación Y2: Lenguaje Y3: Motricidad</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Experimental- pre experimental.</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Técnicas: Observación instrumentos: Lista de verificación- prueba Tepsi.</p>	<p>Población 120 en estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima.</p> <p>Muestra 13 en estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima.</p>

los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022?	Determinar el efecto del juego lúdico en la motricidad de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.	de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.			
---	---	---	--	--	--

Anexo 2. Matriz de operacionalización.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Desarrollo psicomotor	Consiste en el desarrollo psíquico progresivo y temprano que es analizado desde tres amplias áreas del desarrollo psíquico infantil: coordinación, lenguaje y motricidad (Haeussler & Marchant, 2003)	La variable motricidad está compuesta por las dimensiones motricidad fina y motricidad gruesa, que serán evaluados mediante el TEPSI.	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> - Traslada. - Construye puente. - Construye torre. - Desabotona. - Abotona. - Enhebra. - Desata. - Copia línea. - Copia un círculo. - Copia un triángulo. - Copia un cuadrado. - Dibuja figura humana en 9 partes. - Dibuja figura humana en 6 partes - Dibuja figura humana en 3 partes. - Ordena. 	Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI)

			Lenguaje	<ul style="list-style-type: none">- Reconoce grande y chico.- Reconoce más o menos.- Nombra animales.- Nombra objetos.- Reconoce largo y ancho.- Verbaliza acciones.- Conoce la utilidad de objetos.- Discrimina pesado y liviano.- Verbaliza su nombre y apellido.- Identifica su sexo.- Conoce el nombre de sus padres.- Da respuestas coherentes.- Comprende preposiciones.- Razona por analogías.- Nombra colores.- Señala colores.- Nombra figuras geométricas.- Señala figuras geométricas.- Describe escenas.- Reconoce absurdos.- Usa plurales.- Reconoce antes y después.	
--	--	--	----------	---	--

				<ul style="list-style-type: none"> - Define palabras. - Nombra características de objetos. 	
			Motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Salta. - Camina diez pasos llevando vaso. - Lanza una pelota en una dirección determinada. - Se para en un pie sin apoyo. - Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más. - Se para en un pie 1 segundo o más. - Camina en punta de pies. - Salta con pies juntos. - Salta en un pie. - Coge una pelota. - Camina hacia delante topando punta y talón. - Camina hacia atrás topando punta y talón. 	

Juego lúdico	Son el conjunto de juegos conductuales en los que predomina la asimilación, donde la situación en cada período de desarrollo, es nutrida según distintos esquemas, destacando estructuras fundamentales del juego ligadas al ejercicio, el simbolismo y las reglas (Piaget citado por Paredes, 2017; Piaget, 2019).	Propuesta de programa de intervención de 12 sesiones grupales de entre 30 a 45 minutos, basados en diversos temas enfocados en tres dimensiones: juego funcional, juego simbólico y juego de reglas, que permiten mejorar/potenciar el desarrollo psicomotor de estudiantes de 05 años de una institución educativa particular en Lima, 2022	Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> - Asumir. - Describir. - Señalar. - Reconocer. 	-
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> - Representar. - Inventar. - Planificar. - Ejecutar. - Crear. 	
			Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar. - Respetar. - Cumplir. - Compartir. 	

Anexo 3. Instrumentos de investigación.

Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI)

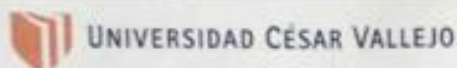
Haeussler y Marchant (2003)

	Si	No
Dimensión 1: Coordinación		
1. Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla.		
2. Construye un puente con tres cubos con modelo presente.		
3. Construye una torre de 8 o más cubos.		
4. Desabotona.		
5. Abotona.		
6. Enhebra una aguja.		
7. Desata cordones.		
8. Copia una línea recta.		
9. Copia un círculo.		
10. Copia un círculo.		
11. Copia un triángulo.		
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.		
Dimensión 2: Lenguaje		
1. Reconoce grande y chico.		
2. Reconoce más y menos.		
3. Nombra animales: Gato, perro, chancho, pato, paloma, oveja, tortuga y gallina.		
4. Nombra objetos: Paraguas, vela, escoba, tetera, zapatos, reloj, serrucho y taza.		
5. Reconoce largo y corto.		
6. Verbaliza acciones: Cortando, saltando, planchando y comiendo.		
7. Conoce la utilidad de objetos: Cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama y tijera.		
8. Discrimina pesado y liviano.		
9. Verbaliza su nombre y apellido.		
10. Identifica su sexo.		
11. Conoce el nombre de sus padres.		
12. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas: Hambre, cansado y frío.		
13. Comprende preposiciones: Detrás, sobre y bajo.		
14. Razona por analogías compuestas: Hielo, ratón y mamá.		
15. Nombra colores: Azul, amarillo y rojo.		
16. Señala colores: Azul, amarillo y rojo.		
17. Nombra figuras geométricas: Círculo, cuadrado y triángulo.		

18. Señala figuras geométricas: Círculo, cuadrado y triángulo.		
19. Describe escenas: 13 y 14.		
20. Reconoce absurdos.		
21. Usa plurales.		
22. Reconoce antes y después.		
23. Define palabras: Manzana, pelota, zapato y abrigo.		
24. Nombra características de objetos: Pelota, globo y bolsa.		
Dimensión 3: Psicomotricidad		
1. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		
2. Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua.		
3. Lanza una pelota en una dirección determinada.		
4. Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.		
5. Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más.		
6. Se para en un pie 1 segundos o más.		
7. Camina en punta de pies seis o más pasos.		
8. Salta 20 cm. con los pies juntos.		
9. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.		
10. Coge una pelota.		
11. Camina hacia delante topando punta y talón.		
12. Camina hacia atrás topando punta y talón.		

Anexo 4. Autorización de la institución educativa.



AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC:
<i>I. E. P. Mosa del Anjal</i>	
Nombre del Titular o Representante legal:	
<i>Primito</i>	
Nombres y Apellidos	DNI:
<i>Bilva Gomez Valles</i>	<i>06921433</i>

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
<i>Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de institución educativa particular, Lima 2022</i>	
Nombre del Programa Académico:	
<i>Maestría en educación infantil y neuroeducación.</i>	
Autor: Nombres y Apellidos	DNI:
<i>Esther Nélida Castillo Murga</i>	<i>06927956</i>

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha:

Firma: *Bilva Gomez Valles*

(Titular o Representante legal de la Institución)

(*). Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal "f" **Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución.** Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en las tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, ni en el cuerpo de la tesis ni en los anexos, pero sí será necesario describir sus características.

Anexo 5. Consentimiento informado para los padres de familia.

Consentimiento Informado

Título del estudio: Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Investigador: Castillo Masgo, Esther Nélica.

Institución: Universidad César Vallejo.

Propósito del estudio:

La pandemia ha exacerbado diversos problemas emocionales, psicosociales y de salud mental, debido a que los niños han visto alterado su estilo de vida, de interacción social y su forma de jugar. Aunado al hecho de una creciente inactividad física en niños, que ha limitado el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. A nivel nacional, son pocos los niños que alcanzan los niveles de madurez suficiente para desarrollar las funciones básicas del aprendizaje como la lectoescritura, así como el desarrollo de habilidades psicomotoras relacionadas con la coordinación, lenguaje y motricidad.

Por este motivo, la presente investigación busca determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Procedimientos:

Si autoriza la participación del / la menor en este estudio, se comprometerá a lo siguiente:

1. Participar en la recolección de datos personales y una evaluación diagnóstico preliminar del desarrollo psicomotor de su menor hijo(a).
2. Su hijo(a) participará de un programa de intervención sobre juegos lúdicos para el desarrollo psicomotor.
3. Participar de la evaluación final de las competencias del desarrollo psicomotor, posterior a la implementación del programa de intervención.

Riesgos: No existe ningún riesgo al participar de esta investigación, en caso de tener alguna duda o consulta la investigadora presente las absolverá a la brevedad.

Beneficios: Su hijo(a) tendrá la oportunidad de potenciar sus competencias psicomotoras.

Costos: No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad: Le podemos garantizar que la información que usted brinde es absolutamente confidencial, ninguna persona, excepto el/las investigadoras/es manejarán la información obtenida con fines académicos.

Declaración y/o consentimiento

Acepto voluntariamente que mi menor hijo (a) participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si ingresa a la investigación, también entiendo que puedo decidir no participar y retirar al estudiante en cualquier momento.

Fecha: 17/10/2022

Nombres y Apellidos: STEFANO NICOLAS BACA BERNARDO

Participante

Nombres y Apellidos: _____

Investigador

LUIS BACA UGATE

Consentimiento Informado

Título del estudio: Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Investigador: Castillo Masgo, Esther Nélica.

Institución: Universidad César Vallejo.

Propósito del estudio:

La pandemia ha exacerbado diversos problemas emocionales, psicosociales y de salud mental, debido a que los niños han visto alterado su estilo de vida, de interacción social y su forma de jugar. Aunado al hecho de una creciente inactividad física en niños, que ha limitado el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. A nivel nacional, son pocos los niños que alcanzan los niveles de madurez suficiente para desarrollar las funciones básicas del aprendizaje como la lectoescritura, así como el desarrollo de habilidades psicomotoras relacionadas con la coordinación, lenguaje y motricidad.

Por este motivo, la presente investigación busca determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Procedimientos:

Si autoriza la participación del / la menor en este estudio, se comprometerá a lo siguiente:

1. Participar en la recolección de datos personales y una evaluación diagnóstica preliminar del desarrollo psicomotor de su menor hijo(a).
2. Su hijo(a) participará de un programa de intervención sobre juegos lúdicos para el desarrollo psicomotor.
3. Participar de la evaluación final de las competencias del desarrollo psicomotor, posterior a la implementación del programa de intervención.

Riesgos: No existe ningún riesgo al participar de esta investigación, en caso de tener alguna duda o consulta la investigadora presente las absolverá a la brevedad.

Beneficios: Su hijo(a) tendrá la oportunidad de potenciar sus competencias psicomotoras.

Costos: No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad: Le podemos garantizar que la información que usted brinde es absolutamente confidencial, ninguna persona, excepto el/las investigadoras/es manejarán la información obtenida con fines académicos.

Declaración y/o consentimiento

Acepto voluntariamente que mi menor hijo (a) participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si ingresa a la investigación, también entiendo que puedo decidir no participar y retirar al estudiante en cualquier momento.

Fecha: 13/10/2022

Nombres y Apellidos: Danna Juleysi Torres Ayala

Participante

Nombres y Apellidos: Yatzuri Galay Ayala

Investigador

Consentimiento Informado

Título del estudio: Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Investigador: Castillo Masgo, Esther Néllida.

Institución: Universidad César Vallejo.

Propósito del estudio:

La pandemia ha exacerbado diversos problemas emocionales, psicosociales y de salud mental, debido a que los niños han visto alterado su estilo de vida, de interacción social y su forma de jugar. Aunado al hecho de una creciente inactividad física en niños, que ha limitado el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. A nivel nacional, son pocos los niños que alcanzan los niveles de madurez suficiente para desarrollar las funciones básicas del aprendizaje como la lectoescritura, así como el desarrollo de habilidades psicomotoras relacionadas con la coordinación, lenguaje y motricidad.

Por este motivo, la presente investigación busca determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Procedimientos:

Si autoriza la participación del / la menor en este estudio, se comprometerá a lo siguiente:

1. Participar en la recolección de datos personales y una evaluación diagnóstico preliminar del desarrollo psicomotor de su menor hijo(a).
2. Su hijo(a) participará de un programa de intervención sobre juegos lúdicos para el desarrollo psicomotor.
3. Participar de la evaluación final de las competencias del desarrollo psicomotor, posterior a la implementación del programa de intervención.

Riesgos: No existe ningún riesgo al participar de esta investigación, en caso de tener alguna duda o consulta la investigadora presente las absolverá a la brevedad.

Beneficios: Su hijo(a) tendrá la oportunidad de potenciar sus competencias psicomotoras.

Costos: No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad: Le podemos garantizar que la información que usted brinde es absolutamente confidencial, ninguna persona, excepto el/las investigadoras/es manejarán la información obtenida con fines académicos.

Declaración y/o consentimiento

Acepto voluntariamente que mi menor hijo (a) participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si ingresa a la investigación, también entiendo que puedo decidir no participar y retirar al estudiante en cualquier momento.

Fecha:

Nombres y Apellidos: Silvia Delgado Morán

Participante

Nombres y Apellidos: Mei Lyng Wang Delgado

Investigador

Consentimiento Informado

Título del estudio: Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Investigador: Castillo Masgo, Esther Nélida.

Institución: Universidad César Vallejo.

Propósito del estudio:

La pandemia ha exacerbado diversos problemas emocionales, psicosociales y de salud mental, debido a que los niños han visto alterado su estilo de vida, de interacción social y su forma de jugar. Aunado al hecho de una creciente inactividad física en niños, que ha limitado el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. A nivel nacional, son pocos los niños que alcanzan los niveles de madurez suficiente para desarrollar las funciones básicas del aprendizaje como la lectoescritura, así como el desarrollo de habilidades psicomotoras relacionadas con la coordinación, lenguaje y motricidad.

Por este motivo, la presente investigación busca determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Procedimientos:

Si autoriza la participación del / la menor en este estudio, se comprometerá a lo siguiente:

1. Participar en la recolección de datos personales y una evaluación diagnóstico preliminar del desarrollo psicomotor de su menor hijo(a).
2. Su hijo(a) participará de un programa de intervención sobre juegos lúdicos para el desarrollo psicomotor.
3. Participar de la evaluación final de las competencias del desarrollo psicomotor, posterior a la implementación del programa de intervención.

Riesgos: No existe ningún riesgo al participar de esta investigación, en caso de tener alguna duda o consulta la investigadora presente las absolverá a la brevedad.

Beneficios: Su hijo(a) tendrá la oportunidad de potenciar sus competencias psicomotoras.

Costos: No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad: Le podemos garantizar que la información que usted brinde es absolutamente confidencial, ninguna persona, excepto el/las investigadoras/es manejarán la información obtenida con fines académicos.

Declaración y/o consentimiento

Acepto voluntariamente que mi menor hijo (a) participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si ingresa a la investigación, también entiendo que puedo decidir no participar y retirar al estudiante en cualquier momento.

Fecha:

Nombres y Apellidos:

Participante

Nombres y Apellidos:

Investigador

Silvia Sánchez Pao
Isabella Asto Sánchez

Consentimiento Informado

Título del estudio: Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Investigador: Castillo Masgo, Esther Nélica.

Institución: Universidad César Vallejo.

Propósito del estudio:

La pandemia ha exacerbado diversos problemas emocionales, psicosociales y de salud mental, debido a que los niños han visto alterado su estilo de vida, de interacción social y su forma de jugar. Aunado al hecho de una creciente inactividad física en niños, que ha limitado el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. A nivel nacional, son pocos los niños que alcanzan los niveles de madurez suficiente para desarrollar las funciones básicas del aprendizaje como la lectoescritura, así como el desarrollo de habilidades psicomotoras relacionadas con la coordinación, lenguaje y motricidad.

Por este motivo, la presente investigación busca determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Procedimientos:

Si autoriza la participación del / la menor en este estudio, se comprometerá a lo siguiente:

1. Participar en la recolección de datos personales y una evaluación diagnóstica preliminar del desarrollo psicomotor de su menor hijo(a).
2. Su hijo(a) participará de un programa de intervención sobre juegos lúdicos para el desarrollo psicomotor.
3. Participar de la evaluación final de las competencias del desarrollo psicomotor, posterior a la implementación del programa de intervención.

Riesgos: No existe ningún riesgo al participar de esta investigación, en caso de tener alguna duda o consulta la investigadora presente las absolverá a la brevedad.

Beneficios: Su hijo(a) tendrá la oportunidad de potenciar sus competencias psicomotoras.


Costos: No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad: Le podemos garantizar que la información que usted brinde es absolutamente confidencial, ninguna persona, excepto el/las investigadoras/es manejarán la información obtenida con fines académicos.

Declaración y/o consentimiento

Acepto voluntariamente que mi menor hijo (a) participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si ingresa a la investigación, también entiendo que puedo decidir no participar y retirar al estudiante en cualquier momento.

Fecha:

Nombres y Apellidos: Andrea Sarracino 

Participante

Nombres y Apellidos: Hariclen Ramon Sarracino

Investigador

Consentimiento Informado

Título del estudio: Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Investigador: Castillo Masgo, Esther Nélica.

Institución: Universidad César Vallejo.

Propósito del estudio:

La pandemia ha exacerbado diversos problemas emocionales, psicosociales y de salud mental, debido a que los niños han visto alterado su estilo de vida, de interacción social y su forma de jugar. Aunado al hecho de una creciente inactividad física en niños, que ha limitado el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. A nivel nacional, son pocos los niños que alcanzan los niveles de madurez suficiente para desarrollar las funciones básicas del aprendizaje como la lectoescritura, así como el desarrollo de habilidades psicomotoras relacionadas con la coordinación, lenguaje y motricidad.

Por este motivo, la presente investigación busca determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Procedimientos:

Si autoriza la participación del / la menor en este estudio, se comprometerá a lo siguiente:

1. Participar en la recolección de datos personales y una evaluación diagnóstico preliminar del desarrollo psicomotor de su menor hijo(a).
2. Su hijo(a) participará de un programa de intervención sobre juegos lúdicos para el desarrollo psicomotor.
3. Participar de la evaluación final de las competencias del desarrollo psicomotor, posterior a la implementación del programa de intervención.

Riesgos: No existe ningún riesgo al participar de esta investigación, en caso de tener alguna duda o consulta la investigadora presente las absolverá a la brevedad.

Beneficios: Su hijo(a) tendrá la oportunidad de potenciar sus competencias psicomotoras.

Costos: No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad: Le podemos garantizar que la información que usted brinde es absolutamente confidencial, ninguna persona, excepto el/las investigadoras/es manejarán la información obtenida con fines académicos.

Declaración y/o consentimiento

Acepto voluntariamente que mi menor hijo (a) participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si ingresa a la investigación, también entiendo que puedo decidir no participar y retirar al estudiante en cualquier momento.

Fecha: 17-10-22

Nombres y Apellidos: HILDA ESPINO PILLARA



Participante

Nombres y Apellidos: LOGAN ROLDÁN ESPINO

Investigador

Consentimiento Informado

Título del estudio: Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Investigador: Castillo Masgo, Esther Nélica.

Institución: Universidad César Vallejo.

Propósito del estudio:

La pandemia ha exacerbado diversos problemas emocionales, psicosociales y de salud mental, debido a que los niños han visto alterado su estilo de vida, de interacción social y su forma de jugar. Aunado al hecho de una creciente inactividad física en niños, que ha limitado el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. A nivel nacional, son pocos los niños que alcanzan los niveles de madurez suficiente para desarrollar las funciones básicas del aprendizaje como la lectoescritura, así como el desarrollo de habilidades psicomotoras relacionadas con la coordinación, lenguaje y motricidad.

Por este motivo, la presente investigación busca determinar el efecto del juego lúdico en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022.

Procedimientos:

Si autoriza la participación del / la menor en este estudio, se comprometerá a lo siguiente:

1. Participar en la recolección de datos personales y una evaluación diagnóstico preliminar del desarrollo psicomotor de su menor hijo(a).
2. Su hijo(a) participará de un programa de intervención sobre juegos lúdicos para el desarrollo psicomotor.
3. Participar de la evaluación final de las competencias del desarrollo psicomotor, posterior a la implementación del programa de intervención.

Riesgos: No existe ningún riesgo al participar de esta investigación, en caso de tener alguna duda o consulta la investigadora presente las absolverá a la brevedad.

Beneficios: Su hijo(a) tendrá la oportunidad de potenciar sus competencias psicomotoras.

Costos: No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad: Le podemos garantizar que la información que usted brinde es absolutamente confidencial, ninguna persona, excepto el/las investigadoras/es manejarán la información obtenida con fines académicos.

Declaración y/o consentimiento

Acepto voluntariamente que mi menor hijo (a) participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si ingresa a la investigación, también entiendo que puedo decidir no participar y retirar al estudiante en cualquier momento.

Fecha: 17/10/2022

Nombres y Apellidos: Anabel Malvas Mendoza

Participante

Nombres y Apellidos: Anja Catalina Carrion Malvas

Investigador



Anexo 6. Esquema del diseño de la investigación

G O₁ X O₂

G = Grupo o muestra.

O₁ = Es la medición de la variable dependiente, pre-test (Mide el nivel de desarrollo psicomotor antes del programa).

X = Es el tratamiento de la variable independiente.

O₂ = Es la medición de la variable dependiente, post-test (Mide el nivel de desarrollo psicomotor después del programa).

Anexo 7. Programa de intervención de desarrollo psicomotor.

Sesión 1		Materiales
Competencia	Coordinación visomotriz	-
Objetivos esperados	Realiza movimientos corporales mostrando coordinación ocular y motora.	-
Inicio	Presentación personal de la investigadora. Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	<p>Expresión motora: los niños juegan libremente con globos y pelotas. La indicación para esta actividad es realizar diversos movimientos y formas. Ejemplo: hacer un círculo, mover de arriba abajo.</p> <p>Expresión gráfica: se entrega una hoja a cada niño(a), colores y lápiz. Se les brinda la indicación de dibujar formas geométricas y/o dibujo libre.</p>	<p>15 globos</p> <p>15 pelotas</p> <p>15 hojas bond A4</p> <p>15 lápices de colores</p> <p>15 lápices de carbón</p>
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 2		Materiales
Competencia	Coordinación visomotriz	-
Objetivos esperados	Construye con cubos.	-
Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	Coordinación visomotora: los niños construyen figuras geométricas con cubos. La indicación para esta actividad es realizar diversas formas y	10 cubos

	figuras. Ejemplo: construye un cuadrado, construye una casa de dos pisos.	
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 3		Materiales
Competencia	Coordinación y equilibrio motriz.	-
Objetivos esperados	Se desplaza y mantiene el equilibrio.	-
Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	<p>Desplazamiento con sogas: en forma ordenada se les pide a los niños salir al patio, a continuación, se les comparte unas sogas con la indicación ¿qué podemos hacer con este material?</p> <p>Control motriz: se les pide formar filas de niños y niñas, se indica que uno por uno salte en zigzag con ambos pies, luego que caminen por encima de la sogas y siguiente la sogas.</p>	14 sogas
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 4		Materiales
Competencia	Coordinación visomotora.	-
Objetivos esperados	Coordina movimientos de manos para lograr actividades de la vida diaria.	-

Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	Usando botones: se les brinda la indicación de traer (o brindar de ser el caso) botones de diferentes tamaños. Se indica que realizar un juego, donde tendrán que utilizar solo dedos, el índice y pulgar, en forma de pinza, luego tomarán un botón y lo depositarán en la alcancilla. Practicarán el movimiento de pinza, luego tomarán con una mano la alcancilla y depositarán el botón.	Botones de diferentes tamaños. Alcancilla
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 5		Materiales
Competencia	Identificación y reconocimiento visual - Lenguaje	-
Objetivos esperados	Reconoce elementos y/o objetos mediante reconocimiento visual.	-
Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	La caja de sorpresas: en una caja se insertarán diversas tarjetas con imágenes de animales. Se indica que realizarán un juego, donde tendrán que mencionar el nombre del animal e identificar una cualidad del mismo. En una primera etapa, practicarán sacando imágenes de la caja, nombrarán el animal y dirán la característica. En una siguiente etapa, se agruparán en parejas, tendrán que	01 caja median forrada 15 tarjetas con imágenes de animales, objetos o vehículos

	adivinar el nombre del animal, por lo que tomarán una tarjeta, sin que su compañero vea la imagen y le compartirán una pista a la vez, hasta que pueda adivinar el nombre, .	
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 6		Materiales
Competencia	Reconocimiento fonético - Lenguaje	-
Objetivos esperados	Reconoce fonemas.	-
Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	La caja de sorpresas: se agruparán a los niños en parejas. En una caja se insertarán diversas tarjetas con imágenes de animales, objetos o vehículos. Se indica que realizarán un juego, donde tendrán que tomar una tarjeta de la caja. Luego, tendrán que realizar el sonido que hace ese animal, objeto o vehículo, su compañero tendrá que adivinar el nombre. Ejemplo: el niño A tiene una tarjeta de un perro, hará el sonido que hace el animal, el niño B tendrá que identificar el nombre.	01 caja median forrada 15 tarjetas con imágenes de animales
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 7		Materiales
Competencia	Conciencia silábica - Lenguaje	-

Objetivos esperados	Reconoce las sílabas	-
Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	Zoológico: Se agruparán a los niños en parejas. Los niños deben seleccionar dos listas de animales de la caja "zoo". Luego, deben identificar las sílabas faltantes y buscar las tapas para completar la palabra.	01 caja median forrada 20 listas con imágenes de animales del zoológico. 30 tapas de botellas de plástico
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 8		Materiales
Competencia	Comunicación oral - Lenguaje	-
Objetivos esperados	Participa en conversaciones	-
Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	Los títeres: En una caja se insertarán 15 títeres de papel. Asimismo, indicar que deben seleccionar un títere para jugar. La dinámica consiste en escuchar un cuento y responder las preguntas, además esperar su turno para hablar. Luego, los niños deben describir a su familia y su juego favorito (deben expresar emociones e intereses), utilizando los títeres.	15 títeres de papel
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión.	-

	Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	
--	---	--

Sesión 9		Materiales
Competencia	Motricidad gruesa	-
Objetivos esperados	Realiza acciones óculo-podal	-
Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	<p>Circuito: Los niños deben participar en un circuito, utilizando una pelota y el pie derecho o izquierdo. Finalmente, los niños deben realizar brincos en un pie o dos pies, según la secuencia de los aros.</p> <p>Canasta: Los niños deben lanzar una pelota, estando sobre un pie.</p>	<p>8 pelotas</p> <p>05 aros</p>
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 10		Materiales
Competencia	Motricidad gruesa	-
Objetivos esperados	Realiza acciones de forma autónoma combinando habilidades motrices básicas.	-
Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	Ruta: Los niños deben caminar sobre una cinta blanca para terminar la ruta (el camino debe presentar diversas formas). Además, realizar movimientos según las figuras ubicadas en el piso:	<p>Cinta</p> <p>Cartulina</p>

	círculo (saltar), triángulo (aplaudir) y cuadrado (sonreír). Huellas: Los niños deben realizar la secuencia de las huellas.	
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusta de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 11		Materiales
Competencia	Motricidad gruesa	-
Objetivos esperados	Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	-
Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	Globos: Indicar que los niños deben seleccionar un globo para guardarlo en una caja. Por lo cual, deben seguir un camino y realizar las siguientes acciones: caminar hacia atrás, saltos largos y correr saltando.	15 globos 03 cajas
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusta de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-

Sesión 12		Materiales
Competencia	Desempeño autónomo y motricidad	-
Objetivos esperados	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo.	-

Inicio	Se reúne a los niños en el aula, se les presenta los objetivos y materiales a trabajar en la sesión.	-
Desarrollo	<p>Conejos: Los niños deben formar equipos de tres personas, además de seleccionar sus roles: Conejeras (dos personas) y conejo. Luego de formar los equipos, el facilitador debe explicar las acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambio de conejeras: Formar nuevas parejas. • Cambio de conejos: Buscar una nueva conejera. • Cambio de todo. <p>Finalmente, iniciar el juego.</p> <p>Emociones: Los participantes deben reconocer la emoción y realizar la expresión.</p>	Imágenes de emociones
Cierre	Se les pide a los niños que compartan aquello que más les gusto de la sesión. Finalmente, si tienen recomendaciones para la sesión siguiente.	-



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



Lima, 5 de enero de 2023
Carta P. 0002-2023-UCV-VA-EPG-F01/J

Licenciado
Anggelo Alviar Madueño
Director
IEP María del Angel

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Castillo Masgo , Esther Nélica ; identificada con DNI N° 06927956 y con código de matrícula N° 6700041680; estudiante del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022

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 Castillo Masgo , Esther Nélica 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,




Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022", cuyo autor es CASTILLO MASGO ESTHER NELIDA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 07 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR DNI: 21069112 ORCID: 0000-0002-8873-1785	Firmado electrónicamente por: MLRODRIGUEZR1 el 07-01-2023 12:26:37

Código documento Trilce: TRI - 0512618