



Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho”-2017.

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. Cadenas Rosario, Yescenia Carmen

ASESORA:

Mg. Josco Mendoza, Janet Cenayra

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ – 2018

Miembros del jurado

Dra. Gladys Sánchez Huapaya
Presidenta

Dr. Mitchel Alarcón Díaz
Secretario

Mg. Janet Cenayra Josco Mendoza
Vocal

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mis padres por ser mi inspiración y enseñarme que en la vida todo se puede conseguir si se pone empeño, dedico también a mi hijito Luis Roberto por darme esa fuerza para seguir adelante.

Agradecimiento

Agradezco a Dios.

A la Universidad Cesar Vallejo donde he culminado los estudios de maestro en Psicología Educativa.

Asimismo a mis padres por confiar en mí y brindarme su apoyo.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Cadenas Rosario, Yescenia Carmen, estudiante de la Escuela de Postgrado, Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima; declaro el trabajo académico titulado “Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, institución educativa “Virgen del Rosario” Huacho - 2017”, presentada en para la obtención del grado académico de Magister en Psicología Educativa, es de mi autoría. Por tanto, declaro lo siguiente:

He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.

No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.

Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Cadenas Rosario, Yescenia Carmen

DNI: 32403608

Presentación

Señor presidente.

Señores miembros del jurado.

Presento ante ustedes la Tesis titulada “Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, institución educativa “Virgen del Rosario” Huacho - 2017”, con la finalidad de dar cumplimiento al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado académico de Magister en Psicología Educativa.

Esta tesis intenta contribuir en la mejora de calidad de vida de los adolescentes jóvenes a través del desarrollo y fortalecimiento de su capacidad de desarrollo de juegos lúdicos y desarrollo psicomotor que le permita consolidar sus metas, aspiraciones y desarrollar todas sus potencialidades como persona, enfrentando adversidades y logrando ser productivos y felices.

La información se ha estructurado en siete capítulos teniendo presente el esquema de investigación sugerido por la universidad. En el capítulo primero se desarrolla la introducción, en el segundo capítulo se aborda el marco metodológico, los resultados se presentan en el tercer capítulo, en el cuarto capítulo se trata sobre la discusión de los resultados, en el quinto capítulo se exponen las conclusiones, en el sexto capítulo figuran las recomendaciones y en el séptimo capítulo las referencias bibliográficas seguido de los anexos de la investigación.

La Autora

Índice de contenidos

Caratula	i
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
I. INTRODUCCIÓN	15
1.1. Antecedentes	17
1.1.1 Internacionales	17
1.1.2 Nacionales	20
1.2. Fundamentación teórica	23
1.2.1. Bases teóricas de juegos lúdicos	23
1.2.2. Bases teóricas de desarrollo psicomotor	30
1.3. Justificación	34
1.4. Problema	35
1.4.1. Problema general	37
1.4.2. Problemas específicos	37
1.5. Hipótesis	38

1.5.1. Hipótesis general	45
1.5.2. Hipótesis específicas	45
1.6. Objetivos	46
1.6.1. Objetivo general	46
1.6.2. Objetivos específicos	46
II. MARCO METODOLÓGICO	47
2.1. Variables	41
2.1.1. Definición conceptual	41
2.1.2. Definición operacional	41
2.2. Operacionalización de variables	42
2.3. Metodología	43
2.4. Tipo de estudio	43
2.5. Diseño	44
2.6. Población y muestra	45
2.6.1. Población	45
2.6.2. Muestra	45
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	46
2.7.1. Técnica	46
2.7.2. Instrumentos	46
2.8. Métodos de análisis de datos	49
2.9. Aspectos éticos	49
III. RESULTADOS	51
3.1. Descripción	52
3.2. Contrastación de hipótesis	60
IV. DISCUSIÓN	65

V. CONCLUSIONES	69
VI. RECOMENDACIONES	71
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
VIII. ANEXOS	78

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Matriz de datos

Anexo 3: Instrumentos

Anexo 4: Formato de validación de instrumentos

Lista de tablas

Tabla 1	Matriz de operacionalización de la variable juego lúdico	42
Tabla 2	Matriz de operacionalización de la variable desarrollo psicomotor	42
Tabla 3	Validación por juicio de expertos	48
Tabla 4	Análisis de Alfa de Cronbach	48
Tabla 5	Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable juegos lúdicos	52
Tabla 6	Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juego funcional	53
Tabla 7	Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juego simbólico	54
Tabla 8	Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juego de reglas	55
Tabla 9	Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable desarrollo psicomotor	56
Tabla 10	Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión matriz instrumental	57
Tabla 11	Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión emocional afectiva	58
Tabla 12	Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión práctico cognitivo	59
Tabla 13	Coeficiente de correlación de Spearman entre las variables juego lúdico y desarrollo psicomotor	60

Tabla 14	Coeficiente de correlación de Spearman entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor	61
Tabla 15	Coeficiente de correlación de Spearman entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor	62
Tabla 16	Coeficiente de correlación de Spearman entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor	63

Lista de figuras

Figura 1	Niveles de la variable juego lúdico	52
Figura 2	Niveles de la dimensión juego funcional	53
Figura 3	Niveles de la dimensión juego simbólico	54
Figura 4	Niveles de la dimensión juego de reglas	55
Figura 5	Niveles de la variable desarrollo psicomotor	56
Figura 6	Niveles de la dimensión motriz instrumental	57
Figura 7	Niveles de la dimensión emocional afectivo	58
Figura 8	Niveles de la dimensión práctico cognitivo	59

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, institución educativa “Virgen del Rosario” Huacho - 2017, tuvo como objetivo general determinar la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor, para lo cual se citaron diferentes autores que definirán las variables y sus dimensiones.

La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Virgen del Rosario” de Huacho. Se emplearon como instrumentos de investigación dos listas de cotejo, una que consta de 13 preguntas para variable juegos lúdicos y otro instrumento para la variable desarrollo psicomotor que consta de 20 preguntas. El estudio básico descriptivo correlacional, el diseño no experimental. Los datos obtenidos fueron procesados mediante un software estadístico denominado SPSS versión 23 en los casos de las variables juego lúdico y desarrollo psicomotor.

Del trabajo de campo se obtuvo como resultado $r_{ho} = 0.721$ indicando una correlación alta entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor con un valor calculado donde $p = 0.003$ a un nivel de significancia de 0.05.

Palabras clave: juego, lúdico, desarrollo, psicomotor, simbólico.

Abstract

The present research work titled play and psychomotor development in students of initial level, educational institution "Virgen del Rosario" Huacho - 2017, had as general objective to determine the relationship between play and psychomotor development, for which we mentioned different Authors that will define the variables and their dimensions.

The sample consisted of 100 students from the initial level of the educational institution Virgin of Rosario from Huacho. Two checklists were used as research instruments, one consisting of 13 questions for variable play games and another instrument for the variable psychomotor development consisting of 20 questions. The study was descriptive correlational, non-experimental design.

The data obtained were processed using statistical software called SPSS version 23 in the cases of the variables game play and psychomotor development. From the field work we obtained as a result $r = 0.721$ indicating a high correlation between playful games and psychomotor development with a calculated value where $p = 0.003$ at a level of significance of 0.05.

Key words: play, playful, development, psychomotor, symbolic.

I. Introducción

Es cierto, que la sociedad ha cambiado tanto que actualmente ya no se ve que los niños jueguen o estén en contacto con recursos o materiales que los lleven a jugar al aire libre. Hoy se observa por el contrario, a niños desde muy temprana edad acompañados de equipos tecnológicos como tablets, celulares, etc. Los juegos tradicionales han dejado de ser atractivos para ellos y los padres han contribuido con esto porque prefieren que el niño esté en casa, no se ensucie y permanezca quieto, características de los niños que juegan con tablets o en la computadoras.

Por esta razón, es que es importante que los padres fomenten el juego en sus hijos, esto no sólo beneficiará su estado emocional sino también su aspecto motor; el desarrollo psicomotor necesario para que alcance maduración en sus movimientos y se sienta más seguro.

En el caso de las instituciones educativas, lamentablemente la educación se ha convertido en un negocio rentable y podemos observar que existen muchos colegios que no cuentan con áreas libres, tampoco tienen patio y sus aulas son pequeñas. Esto se convierte en un problema porque el niño o los niños se acostumbran a mantenerse estáticos por fuerza, porque no tienen donde desarrollar actividades psicomotoras, muchos jugar lúdicamente.

En este sentido, la investigación se estructura en siete capítulos. En el primer capítulo se consideran los antecedentes de estudios nacionales e internacionales, fundamentación científica, técnica o humanística, la justificación, problema de investigación, hipótesis y objetivos. En el segundo capítulo, se

señala el marco metodológico, la que comprende las variables de estudio, Operacionalización de variables, metodología, tipo de estudio, diseño, población, muestra y muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos, métodos de análisis de datos y aspectos éticos. En el tercer capítulo, se exponen los resultados de la investigación, con sus respectivas tablas y gráficos. En el cuarto capítulo, se expone la discusión de los resultados de la investigación. En el quinto capítulo, se exponen las conclusiones a las que se arribaron cumplida la investigación. En el sexto capítulo, se consideran las recomendaciones del caso. En el séptimo capítulo, se considera las referencias bibliográficas y los anexos.

1.1. Antecedentes

1.1.1. Internacionales

Coronel (2015) realizó una investigación titulada “El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y niñas de pre escolar”, Universidad de Carabobo, tesis para optar el grado de magister en Desarrollo Curricular. Tuvo como objetivo general proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo. La muestra fue de 50 docentes de educación inicial. La conclusión final del autor determinó que los docentes en las aulas utilizan diversas técnicas y métodos, pero que finalmente se repiten resultando monótonas y aburridas, repetitivas para los estudiantes, con respecto a la lectura y escritura, para los niños resulta cansado porque los docentes no utilizan juegos o formas dinámicas de impartir sus sesiones de clase, las cuales se traducen a la simple orden de “lean y escriban”.

Calderón (2014) realizó una investigación titulada “La lúdica como estrategia favorecedora del proceso de aprendizaje en los niños de edad pre escolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué – Colombia”; trabajo para optar el grado de magister en Pedagogía Infantil en la Universidad de Tolima. El objetivo general fue presentar una propuesta pedagógica basada en la capacidad lúdica. El tipo de investigación fue descriptivo correlacional, diseño no experimental. La muestra correspondió a 240 niños y niñas. El instrumento utilizado fue una ficha de observación de 40 preguntas. La conclusión final del autor determinó que los niños y niñas aprender mejor cuando se realizan actividades lúdicas que incentivan el aprendizaje autónomo, así lo manifiestan las docentes del nivel inicial. Cuando se realizan talleres de expresión artística, narración de cuentos, dramatización, poesía libre, juegos lógicos, etc.; los niños presentan mayor disposición por aprender, al mismo tiempo que disfrutan la experiencia con sus compañeros y van descubriendo sus destrezas o habilidades, así como la valoración de la profesora al realizar un buen trabajo; por lo tanto las docentes plantean modificar sus sesiones considerando actividades lúdicas.

Garrido y Alvarado (2012) realizó una investigación “estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños Mapuche y no Mapuche” para optar el grado de magister en educación. El tipo de estudio fue descriptivo correlacional, tuvo como objetivo general comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor. La muestra de estudio corresponde a 44 niños (varones y mujeres). Los instrumentos de recolección de datos fueron un cuestionario y el test TEPSI o EEDP, así también se les aplicó sesiones de observación de

desarrollo psicomotor. La conclusión final de la autora determinó que un 70% de los niños presentan déficit de desarrollo psicomotor, en la mayoría de los casos debido a la sobreprotección y falta de estimulación a través de actividades lúdicas, es decir, el temor a que el niño se dañe hace que los padres los mantengan en espacios donde no pueda realizar muchos movimientos; sin embargo un 25% de los niños presentan un nivel de desarrollo psicomotor alto, poniendo de manifiesto que sus hijos acuden a estimulación temprana a través de actividades lúdicas.

Suntaxi (2012) realizó una investigación titulada Metodologías lúdicas en el desarrollo de la expresión corporal de niños y niñas de educación inicial de la escuela Benjamín Carrión – Amaguaña en Quito, durante el año lectivo 2010 – 2011, tuvo como objetivo central determinar la relación entre metodologías lúdicas y desarrollo de la expresión corporal, el tipo de estudio fue descriptivo, con diseño no experimental, la muestra correspondió a 32 niños de cinco años. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo que se aplicó durante una sesión con actividades lúdicas. La conclusión final del autor determinó que existe deficiencia en el desarrollo motor de un 20% de niños, sobretodo en relación a la lateralidad y coordinación. El colegio no presenta espacios donde se puedan desarrollar actividades lúdicas con los niños. Los niños están supeditados a salir dos veces por mes a desarrollar actividades físicas, por lo que su desarrollo psicomotor depende totalmente de la estimulación que hay en casa. Asimismo, se pudo verificar que las docentes tienen a los niños todo el tiempo escribiendo, copiando o realizando alguna actividad manual, pero que lamentablemente hay poco desarrollo del juego, dejándose sólo los espacios de recreo que son mínimos.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Ruitón (2014) llevó a cabo la investigación titulada Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa Universidad Los Ángeles de Chimbote. Para optar el grado de Magister en Investigación...El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental. La muestra estuvo constituida de 12 estudiantes. Por otro lado, se aplicó a la población muestral un test para medir la habilidad motriz gruesa de los estudiantes. Este mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues el 25% de los niños y niñas obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. Luego de conocer los resultados, se utilizó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Finalmente se llegó a la conclusión de que al aplicar juegos lúdicos el aprendizaje mejoró pero sobretodo la motricidad gruesa se vio fortalecida. Muchos niños que inicialmente subían las escaleras de rodillas, ahora lo hacen caminando aunque aún usan las barandas; pero además se pudo determinar que los niños prefieren hacer ejercicios cuando estos están relacionados con juegos, de lo contrario tampoco quieren hacer deportes o gimnasia.

Blas (2015) llevó a cabo la investigación titulada Capacidad lúdica y desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institución educativa Innovas School- Huaura – Universidad César Vallejo, para optar el grado de magister El objetivo general fue determinar la relación entre la capacidad lúdica y el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años. El estudio fue descriptivo correlacional, de corte transversal, diseño no experimental y enfoque cuantitativo. La muestra estuvo constituida por 100 estudiantes de 5 años (niños y niñas). Asimismo, se trabajó con dos listas de cotejo, de 20 preguntas para cada variable de estudio.

Las conclusiones a las cuales llegó la autora fueron que cuando más actividades lúdicas se realiza mayor es el desarrollo psicomotriz, siendo también importante determinar el objetivo de cada actividad lúdica planteada para las sesiones. La autora también determinó que la capacidad lúdica de los niños permite que los juegos se realicen con eficacia, esto debido a que el entusiasmo de los niños por jugar, hace que desarrollen las actividades lúdicas con espontaneidad y que siempre estén dispuestos a realizarla, mostrando en ocasiones su creatividad y organización. Aunque se encontró que hay 43% de niños que aún no han logrado su desarrollo psicomotriz de acuerdo a la edad que presentan, es importante encontrar que las actividades lúdicas son una herramienta que está dando buenos resultados.

Camacho (2013) en su trabajo de investigación titulado el juego lúdico como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, tuvo como objetivo general determinar la relación entre el juego lúdico y el desarrollo de habilidades sociales, la investigación fue descriptiva, la muestra correspondió a 42 estudiantes de dos aulas, finalmente las conclusiones determinaron que el juego cooperativo brinda espacios a las niñas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Se trabajó con dos listas de cotejo, la observación se hizo por espacio de una semana, teniendo en cuenta la frecuencia de sus actividades o juegos lúdicos. Los juegos que presentaban las docentes tenían mucho desarrollo de habilidades sociales, es decir, bastante interacción verbal, comunicación gestual y kinestésica que los niños desarrollaban con mucha alegría.

Castello (2012) realizo un trabajo titulado desarrollo del equilibrio a través de los juegos lúdicos de los niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la institución educativa UNIFE, tuvo como objetivo general determinar la relación entre el desarrollo del equilibrio y los juegos lúdicos que realizan los niños de 4 y 5 años, la investigación fue descriptiva correlacional, la muestra correspondió a 186 niños y niñas, el diseño es no experimental. Las conclusiones de la investigación permitieron reconocer que el 45% de los niños aún no han logrado desarrollar el equilibrio, y esto se manifiesta cuando realizan actividades sencillas como levantar un pie y caminar, levantar una mano y un pie, saltar en un pie, subir escaleras con las dos manos levantadas, etc., por lo que se hace necesario trabajar más juegos lúdicos dirigidas a lograr esta competencia.

1.2. Fundamentación teórica

1.2.1. Bases teóricas de los juegos lúdicos

Definiciones de los juegos lúdicos

Bruno (2011), menciona que:

El juego lúdico tiene mucha influencia en el desarrollo general de los niños en edad pre escolar, porque a través de las diferentes actividades que realizan, logran explorar su cuerpo y adquirir confianza en sus movimientos, de una forma divertida.(p. 34)

A través del juego lúdico el niño logra desarrollar y perfeccionar día a día sus movimientos que le irán dando seguridad en las acciones que realiza diariamente en su vida cotidiana.

Pere (2012), menciona que “el juego lúdico puede entenderse como la actividad más importante para el niño, aquella que lo hace ser libre y disfrutar a cada instante lo que hace” (p. 12)

Los movimientos que realiza el niño son naturales, al principio no son coordinados y tampoco son seguros; pero día a día estos se irán perfeccionando con la práctica y la guía correcta al momento de realizarlos.

El Ministerio de Educación (2010) explicó que “los niños deben aprender jugando, que no debe existir la exigencia de cuanto aprendo, sino de cómo aprendo” (p. 11).

En los primeros seis años, el mundo del niño gira en torno al juego y este se convierte en la actividad más importante para él. Por esta razón es que el Ministerio de Educación considera que se debe aprovechar este entusiasmo y motivación espontánea para canalizar la enseñanza de los juegos lúdicos.

Moreno, (2002) definió que “el juego lúdico es esencial para el hombre, porque lo hace feliz, de lo contrario no sería un juego, sino una obligación; además asegura que nadie podrá divertirse si juega obligado” (p. 15)

Los errores que comúnmente cometen los docentes es obligar a los niños a jugar algo que no les gusta, dejando atrás el objetivo del juego lúdico. El objetivo principal del juego lúdico es que el niño esté motivado para hacer cualquier papel dentro del juego que pondrán en marcha.

Garvey (1985) definió el juego lúdico como “la estrategia perfecta para llegar al niño, una forma de hacer que se concentre en lo que deseamos para su bien, pero siempre desde el lado de la lúdica” (p. 91)

Cuando se plantean las sesiones de clase, en todas se puede apreciar la motivación como primer paso, pero esta motivación casi siempre son preguntas frías, que en vez de acercar al niño lo alejan por temor a equivocarse.

Moreno (2002) consideró que “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25)

El juego tiene la capacidad de introducir al niño en el aprendizaje pero de manera tal que no se da cuenta, además facilita a los niños el adquirir conocimientos a través de la experimentación y relación con otros.

Dimensiones del juego lúdico

Para Moreno (2002) las dimensiones de los juegos lúdicos son: el juego funcional, el juego simbólico y el juego de reglas.

Primera dimensión: Juego funcional o ejercicio

Moreno (2002) consideró que “el Juego funcional o de ejercicio se produce cuando apenas nace, porque empieza a realizar movimientos que le satisfacen y que le producen desarrollo muscular”. (p. 102)

El juego funcional o lúdico trata sobre asumir o adaptar situaciones que comúnmente observamos y representarlas mediante una actividad lúdica y lo que más les llama la atención a los niños, es que deben ser observadores y atentos para grabar pequeños detalles que caracterizan las funciones a realizar.

Para Velásquez (2008) el juego funcional “si bien se inicia con los primeros meses de vida, este se va perfeccionando a lo largo de las etapas de la vida haciéndose más complejo cada día y conociendo su propio cuerpo” (p. 90)

El sólo realizar un movimiento para escribir ya es desarrollar el juego funcional, en este caso la función será coger el lápiz. Pero siendo más específico con el juego funcional, de acuerdo a la edad, se van asumiendo nuevas acciones las cuales demandan también mayor práctica.

Sin embargo, discrepando un poco con los autores está la definición de Díaz (2009) quien afirma que:

Los juegos funcionales a partir de los tres años, deben ser realizados siempre con mayor responsabilidad para que la madurez psicomotora del niño se desarrolle correctamente, para esto se recomiendan ejercicios o juegos simples como;: manejar bicicleta, saltar soga, etc. (p. 102)

Segunda dimensión: Juego simbólico

Moreno (2002) definió el juego simbólico como “la implicancia o relación del niño con lo que representará o imitará teniendo en cuenta los detalles que más le llaman la atención” (p. 88)

Cuando el niño siente interés por algún personaje u objeto que desea imitar, aprende todo en forma eficaz, copia movimientos y actitudes, destacando su seguridad y dejando atrás el temor de equivocarse, por esta es que este tipo de juegos es sumamente importante para el desarrollo psicomotor.

Párraga (2004) afirmó que “el juego simbólico permite que los niños asimilen lo que aprecian en su entorno y aprendan a discernir sobre lo que es bueno y malo, comparando roles e imitándolos en sus juegos” (p. 67).

Este tipo de juegos simbólicos ayuda a que el niño adopte actitudes que requieren de una reflexión inicial, el lenguaje también está ligado a este tipo de juegos, porque los niños verbalizan con mayor frecuencia y van creándose un mundo propio de su inventiva.

Tercera dimensión: Juego de reglas

Moreno (2002) definió el juego de reglas como “parte de los juegos lúdicos que permiten el trabajo de grupo, aquellos en los que hay que establecer normas y darle una responsabilidad a cada jugador” (p. 58).

Los juegos de reglas también permiten el desarrollo de la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión importantes para el desarrollo motor, porque todo movimiento antes de realizarse debe ser pensado y procesado para que sea coordinado.

Piaget (1959) menciona que:

Los niños empiezan a jugar estableciendo reglas a partir de 4 a 5 años, pero realmente estas quedan establecidas o concientizadas a los 7 u 11 años. Poner reglas supone para ellos respetarse los unos y los otros, propiciando una mejor forma de relacionarse durante el juego. (p. 34)

Los juegos de reglas intervienen en el proceso psicológico y evolutivo y favorecen en todo momento su desarrollo, así como también fortalecen sus capacidades y competencias las cuales son necesarias para su edad.

Importancia de los juegos lúdicos para la educación

En educación la lúdica se ha confundido con el juego y es entendido como “jugar en la escuela”. Y esto resulta totalmente impreciso.

Párraga (2004) nos indicó que “la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que complementa todos los demás procesos humanos, porque le da al individuo la capacidad de sentirse realizado y convencido de que lo que hizo estuvo bien” (p. 96).

Desde la perspectiva del autor se denota claramente que la lúdica fomenta el desarrollo psicológico y social de los individuos, le permite adquirir saber, los cuales se manifiestan en una gama de actividades en las que se ponen de manifiesto el gozo, la alegría, la creatividad y el descubrimiento constante.

Al respecto Moreno (2002) consideró que “la capacidad lúdica es importante en la educación porque permite articular la estructura psicológica, cognitiva, afectiva, emocional y psicomotora”, es completa y requiere ser desarrollada hasta que se convierta en un hábito” (p, 81)

Como todo proceso es necesario un trabajo guiado y constante y es aquí donde entra la labor importante del docente, quien planeará, organizará y ejecutará en sus sesiones, actividades lúdicas, seguidas de juegos para desarrollar la capacidad lúdica.

Criterios para desarrollar juegos lúdicos en la escuela

Los principales criterios para desarrollar juegos lúdicos son nombrados por Moreno (2002).

La no literalidad, es decir no hacer las actividades copiando la realidad sino por el contrario poniendo la inventiva en ejercicio.

El efecto positivo, jamás deberá presentarse enojo, ira o situaciones de desazón, por el contrario debe producir placer y entretenimiento principalmente.

Flexibilidad, para estar dispuesto a equivocarse y empezar de nuevo mejorando la conducta o actitud en beneficio propio y de los demás.

Prioridad en el proceso, dedicar toda la concentración necesaria, es decir prestar atención a lo que se hace.

Libre elección, es decir acuerdo común, orden para elegir y adaptabilidad al lugar elegido. (p. 103)

Todos los criterios mencionados dejan claro que la característica principal de los juegos lúdicos es la capacidad de integración en sentido positivo, sentimiento de alegría y convivencia sin necesidad de la competencia. La capacidad lúdica no es propia del nivel inicial, por el contrario se busca que en edades superiores a los seis años, se desarrollen actividades que lleven a los estudiantes a aplicar criterios lúdicos en sus acciones diarias.

1.2.2. Bases teóricas del desarrollo psicomotor

Definiciones de desarrollo psicomotor

Esta definición es completa, porque incluye el aspecto biológico relacionado con el aspecto social y psicológico, es decir, el desarrollo psicomotor requiere de la madurez mental y el desarrollo social o adaptabilidad.

Ajuriaguerra (2006) señala que:

El desarrollo psicomotor o desarrollo del movimiento es aprender a controlar el cuerpo, alcanzar el desarrollo físico, también intelectual y afectivo; es decir, el niño debe conocerse a sí mismo y saber de lo que es capaz cuando se trate de realizar actividades físicas. (p.34)

El desarrollo psicomotor permite que el niño adquiera seguridad en cada cosa que hace, asimismo esta seguridad se transformará en un estado emocional positivo y que acompañará cada cosa que realice.

Haeussler y Marchant (2010).menciona que:

La educación considera el desarrollo psicomotor como la base fundamental dentro del desarrollo del niño, porque le permitirá alcanzar madurez, tanto en el aspecto psíquico como emocional, cada vez que logre algo a nivel físico, sentirá que es más fuerte y seguro de sí mismo. (p.51)

El desarrollo psicomotor se manifiesta en la madurez del niño para caminar, desenvolverse a nivel motor (sin temor a darse un volantín, saltar, correr, jugar) y para esto han tenido que lograr la coordinación visual y motora, el lenguaje verbal y gestual y el desarrollo de actividades de su vida cotidiana.

Loli y Silva (2007) indicaron:

Que el niño va adquiriendo competencias, habilidades, capacidades y destrezas que van fortaleciendo su desarrollo psicomotor, en la medida que más ejercite y de forma correcta, mayor será su madurez la cual le permitirá alcanzar el desarrollo integral que involucra también la dimensión afectiva, social, cognitiva y espiritual. (p.89)

Cuando los niños realizan un ejercicio observan el modelo, tratan de perfeccionar el movimiento o actividad designada, la práctica constante los hace superar este pequeño proceso de aprendizaje, una vez logrado, será capaz de realizar cualquier otra actividad con mayor motivación.

Dimensiones de la variable desarrollo psicomotor

Las dimensiones que describe Ajuriaguerra (2011) para el desarrollo psicomotor son:

Primera dimensión: Motriz instrumental

Según Ajuriaguerra (2011) hablar del desarrollo motriz instrumental “es referirse a proveer los medios para que el cuerpo actúe sobre el entorno o medio externo, poniéndose de manifiesto la integración de cada parte del cuerpo, enfocado en un esquema corporal” (p. 145)

El autor se refiere a la estructura física con la que contamos, a la masa corporal distinta para cada niño, aunque las edades pueden ser las mismas, la evolución y tonicidad del cuerpo son distintas, así también el control, el equilibrio y la disociación del movimiento como la lateralidad. Ejemplo, podemos tener un niño de 8 años que domine el balón perfectamente mientras que otro ni siquiera puede lanzar y agarrar la pelota.

Cobos (2009) consideró que “los docentes tienen la tarea fundamental de hacer que los niños logren movimientos de acuerdo a su edad, sin que estos sean perfectos pero si básicos, porque mientras mayor edad se alcance, mayor dificultad habrá” (p. 73)

Muchos docentes de educación inicial, dejan de lado el desarrollo psicomotor, sobretodo el aspecto motriz instrumental, porque consideran que los niños no pueden hacer ejercicios complejos para su edad, y van dejando de lado la práctica y fortalecimiento de su tonicidad, formando niños a los que no les gusta hacer ejercicios y mucho menos estar en movimiento.

Segunda dimensión: emocional - afectivo

Ajuriaguerra (2011) señaló que la emoción no resulta ajena o distante al organismo, siempre tendrá una influencia importante en todo aquello que se relacione con el tono muscular” (p. 147).

El aceptar el cuerpo y cuidarlo es un hábito que debe adquirir el niño, así será consciente también de que es lo que debe hacer para mantenerse saludable. Un niño con desarrollo emocional afectivo positivo, es seguro que también será un niño sano, que demostrará una respuesta positiva frente al medio externo.

Cobos (2002) refirió que “cuando el niño se da cuenta que sus movimientos son torpes o que su cuerpo a diferencia de los de sus compañeros es distinto, empieza a desarrollar inseguridad y rechazo emocional – afectivo”. (p. 67)

Los docentes tienen la responsabilidad de brindar al niño la información necesaria para que se sienta seguro, sobretodo cuando se trata del desarrollo psicomotor, ante una experiencia negativa antes que el niño se frustre el docente debe intervenir y trabajar en que el niño logre su propósito a corto plazo.

Tercera dimensión: Práctico .cognitivo

Ajuriaguerra (2011) definió la dimensión práctico cognitivo “como los movimientos que se realizan pero con total conocimiento, sabiendo incluso qué consecuencias puede traer la acción que hagamos” (p. 147).

Esta es la dimensión más completa y que en los niños de 5 años demuestra el grado de madurez que posee, aunque de acuerdo a diversas teorías es a la edad de siete años en la que la mayoría de niños ya deben desarrollar las actividades práctico – cognitivo.

Según Cobos (2002) “esta dimensión requiere del conocimiento del propio cuerpo a través de las experiencias sensoriales – motrices y además perceptivas y motrices, además de la posibilidad de discriminar, orientar, nombrar e involucrar“(p. 148).

1.3. Justificación de la Investigación

Justificación Teórica.

Se enfocará en describir las dos variables de estudio, además de sus dimensiones y comprender porque se presenta el problema investigado, ya que en los últimos tiempos ha resultado de gran importancia e interés el tema de la formación de valores morales y la convivencia escolar, ya que las entidades educativas trabajan con un panel de valores, los cuales deben fomentarse durante el año escolar.

Las teorías que han permitido desarrollar las dos variables son las de Moreno (2002) (teoría del juego infantil) y Ajuriaguerra (2011) (Psicomotricidad). Basados en estos dos autores se han podido brindar definiciones que permitieron entender el tema y sus principales aspectos los cuales serán observados en el trabajo de campo.

Metodológica.

El presente trabajo de investigación se realizó teniendo en cuenta el método deductivo (relación entre dos variables de estudio), a nivel procedimental se procesaran los datos cuantitativamente, y se llevó a cabo una prueba piloto para determinar la confiabilidad del instrumento de evaluación, los instrumentos utilizados serán validados y confiables, por haber sido revisado por expertos en investigación, permitiendo obtener resultados precisos, que permitieron llegar a conclusiones claras acerca del tema investigado. La investigación determinada como básica, definida por Hernández, Fernández y Sampiere (2014)

1.4. Planteamiento del problema

Desde el primer día de su nacimiento, el ser humano, empieza a descubrir sus movimientos, inicialmente en forma involuntaria hasta que finalmente, paso a paso, va logrando dominarlos, va integrando una serie de acciones que lo ayudan a desarrollarse a nivel psicomotor. Por eso, los primeros años de vida, son muy importantes en el ámbito psicomotor y afectivo; a través de los juegos se logra establecer una relación constante de movimiento y afectividad.

También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p. 77). La mayoría de niños han aprendido a través de sus padres, muchos movimientos que han formado parte de su vida diaria como: barrer, coger objetos, levantar objetos, guardar, etc. y estos han resultado significativos.

Por eso, cuando los niños empiezan a crecer, es importante que manipulen toda clase de instrumentos o herramientas de acuerdo a su edad y peso, teniendo en cuenta que no sean peligrosos.

El Perú se ha planteado mayores lineamientos y políticas educativas que: “a través de la actividad psicomotriz y las condiciones ambientales, los niños van construyendo su propia identidad”; el desarrollo psicomotor busca que el niño explore y construya su madurez física a través de las experiencias diarias en base al movimiento, porque dentro de los procesos psicomotores se encuentran incluidos los procesos psíquicos, afectivos, sociales, etc.

En el Perú, los niños presentan problemas al realizar actividades físicas, ejercicios simples como caminar en puntas, subir escaleras, apoyarse en un solo pie, patear la pelota con el pie izquierdo o con el pie derecho; se hace difícil para ellos, y lo que más preocupa es que son niños que tienen todo a su alrededor, es decir no sufren de carencias económicas; y en este punto, radica principalmente el problema, es que se trata de niños sobreprotegidos.

La institución educativa Virgen del Rosario también muestra esta realidad, ya que por la falta de infraestructura no presenta zonas de juegos o lugares donde puedan realizarse actividades lúdicas, esto limita la labor de los docentes, quienes simplemente se dedican a realizar con los niños actividades psicomotoras básicas como el baile o danza, la representación teatral, etc. pero que tampoco es suficiente porque el tiempo destinado es muy corto.

1.4.1. Formulación del Problema

Problema General

¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017?

Problemas Específicos

Problema Específico 1:

¿Cuál es la relación entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017?

Problema Específico 2:

¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017?

Problema Específico 3:

¿Cuál es la relación entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017?

1.5. Hipótesis

Hipótesis General

Existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

Hipótesis específicas:

Hipótesis específica 1

Existe relación significativa entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

Hipótesis específica 2

Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

Hipótesis específica 3

Existe relación significativa entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-

2017.

1.6. Objetivos

Objetivo General

Determinar la relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

Objetivos Específicos

Objetivo Especifico 1:

Determinar la relación entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

Objetivo Específico.2:

Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

Objetivo Especifico 3:

Determinar la relación entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

II. Marco metodológico

2.1. Variables

2.1.1. Definición conceptual

Variable 1: Juego lúdico

Moreno, (2002) definió que “el juego lúdico es esencial para el hombre, porque lo hace feliz, de lo contrario no sería un juego, sino una obligación; además asegura que nadie podrá divertirse si juega obligado” (p. 15)

Variable 2: Desarrollo psicomotor

Según Ajuriaguerra (2011) define que:

El desarrollo psicomotor es entendido como: “la madurez relacionada con los físico y psíquico teniendo que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. La meta será el control del propio cuerpo para la acción”. (p.21)

2.2. Operacionalización de variables

2.2.1. Definición operacional de las variables

Variable 1: Juego lúdico

Para lograr medir la variable juego lúdico y sus dimensiones: juegos: funcional, simbólico y de reglas, se utilizó un cuestionario que consta de 13 ítems.

Variable 2: desarrollo psicomotor

Para lograr medir la variable desarrollo psicomotor y sus dimensiones (motriz instrumental, emocional – afectivo y práctico – cognitivo) se utilizó un cuestionario que consta de 20 ítems.

2.2. Operacionalización de la variable juego lúdico

Tabla 1

Matriz de operacionalización de la variable juego lúdico

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
Juego funcional o ejercicio	Asumir Describir Señalar Reconocer	1,2,3,4	Ordinal.	Bueno (31 - 39)
Juego simbólico	Representar Inventar Planificar Ejecutar Crear	5,6,7,8,9	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)	Regular (22 – 30) Malo (13 – 21)
Juego de reglas	Escuchar Respetar Cumplir Compartir	10,11,12,13,		

Tabla 2

Matriz de operacionalización de la variable desarrollo psicomotor

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala / valores	Niveles/ rangos
Motriz instrumental	Caminar Tregar Correr	1,2,3,4,5,6,7,8	Nunca (1)	Malo (0 – 20)
Emocional afectivo	Saltar Movimiento espontáneo Necesidades	9,10,11,12,13,14	A veces (2)	Regular 21 – 40)
Practico cognitivo	Imitación Conocimiento de su cuerpo Discriminación Orientación	15,16,17,18,19,20	Siempre (3)	Bueno 41 – 60)

2.3. Metodología

Se trabajó el método hipotético deductivo, pues emplea los datos empíricos para probar hipótesis a través de un diseño estructurado.

Según Caballero (2010) indico que el método hipotético deductivo es “un modo o forma de orientar al investigador a plantear una acción que parte de una hipótesis del fenómeno a estudiar” (p. 99)

2.4. Tipo de estudio:

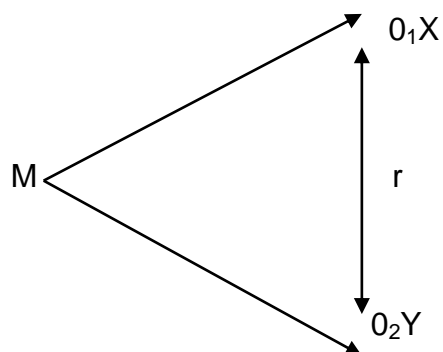
Por el estudio, según lo señala Valderrama (2013) es una investigación básica, es decir que sólo requiere de fundamento teórico, y que lo más alto que puede llegar es a brindar datos de la realidad que se observa, de situaciones que se convierten en problemas. . (p. 164)

Desde el punto de vista que manifiesta (2010) “la investigación es sustantiva, porque describe sustancialmente la realidad, enfocándose en el problema observado, es decir, poniendo de manifiesto las circunstancias, condiciones o sucesos que han marcado y motivado al investigador a plantear una pregunta cómo problema” (p. 87)

2.5. Diseño de investigación:

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 88) “es aquella investigación que se centra en lo que observa, que no requiere de evaluaciones constantes, tampoco de situaciones especiales “ (p. 88)

Según Hernández et al. (2010) “es transversal ya que describe variables y analiza su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede” (, p.151). Esquemáticamente:



Dónde:

M : Muestra de estudio

X : juegos lúdicos

Y : desarrollo psicomotor

O₁ y O₂ : Puntuaciones de las variables

r : Correlación

2.6. Población y muestra

2.6.1. Población

Hernández, Fernández y Baptista (2014), mencionan “la población es un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones. Es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado” (p. 174).

La población para el presente estudio estuvo constituida por 100 estudiantes de la Institución Educativa “Virgen del Rosario”, Huacho-2017.

2.6.2. Muestra

La muestra seleccionada es intencionada, según Caballero (2010) se trata de una muestra cuya característica es “que es elegida por el investigador de acuerdo a sus propios intereses” (p. 63)

Para la presente investigación se trabajó con 100 estudiantes de la Institución Educativa “Virgen del Rosario”, Huacho-2017.

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.7.1. Técnica

Para la recolección de datos se utilizará la técnica de la observación, por lo que se administró a la unidad de análisis, a los estudiantes de la Institución Educativa “Virgen del Rosario”, Huacho-2017.

Según Martínez (2010) la técnica observación ha sido definida como “es la acción de observar o mirar algo o a alguien con mucha atención y detenimiento para adquirir algún conocimiento sobre su comportamiento o sus características” (p. 60)

2.7.2. Instrumento

El instrumento utilizado para realizar la recolección de datos fue la ficha de observación definido por (Casas 2003: p. 258) como: “es un instrumento formado

por indicadores que debe ser observados y que tiene una escala ordinal, y cuya características es dar información a partir del actuar del sujeto observado” (p. 121)

Ficha Técnica: Juego lúdico

Nombre original	:	Ficha de observación de juego lúdico
Autora	:	Mgtr. Blanca Luis Caldas
Procedencia	:	UNIFE - Lima
Objetivo	:	Describir los juegos lúdicos y sus dimensiones
Administración	:	Individual y Colectiva
Duración	:	Sin límite de tiempo. Aprox. de 25 a 30 minutos.

Estructura:

El instrumento tiene 13 preguntas. Las respuestas son tres: (1) Nunca, A veces (2) y Siempre (3). La variable a evaluar está compuesta por tres dimensiones:

- 1) Juegos funcionales
- 2) Juegos simbólicos
- 3) Juegos de regla

Ficha Técnica: Desarrollo psicomotor

Nombre original	:	Ficha de observación de desarrollo psicomotor
Autora	:	Mgtr. Luis Martell Santos
Procedencia	:	Universidad Nacional de San Marcos
Objetivo	:	Describir el desarrollo psicomotor y sus dimensiones.
Administración	:	Individual y Colectiva
Duración	:	Sin límite de tiempo. Aprox. de 25 a 30 minutos.

Estructura:

El instrumento tiene 20 preguntas; sus alternativas de respuesta van de a 3. Nunca (1), A veces (2) y siempre (3). La variable tiene tres dimensiones, las cuales son:

- 1) Motriz instrumental
- 2) Emociona afectivo
- 3) Práctico cognitivo

2.7.3. Validación y confiabilidad del instrumento

Validación

La validación se realiza llevando los instrumentos a una evaluación de Juicio de Expertos. Los expertos son docentes que trabajan en Posgrado de la Universidad César Vallejo. La labor de los expertos es determinar si los instrumentos están bien redactados, es decir, bien dirigidos a la muestra que se ha decidido encuestar. Cuando se ha verificado que los instrumentos están de acuerdo al estudio planteado, ya se puede iniciar la encuesta a nivel general.

Tabla 3

Expertos que validaron los instrumentos

Experto	Fiabilidad
Dra. Rosa Isabel Rivera Rupay	Si
Mgtr. Karlo Ginno Quiñones Castillo	Si

La confiabilidad del instrumento:

Para evaluar la confiabilidad o la homogeneidad de las preguntas se aplicó el Alfa de Cronbach en una prueba piloto de 30 estudiantes de la institución educativa “Virgen del Rosario”, Huacho-2017

.Tabla 4

Confiabilidad de los instrumentos

Est. Tab.		Nº ítems
Juego lúdico	0.81	13
Desarrollo psicomotor	0.84	20

Fuente: Confiabilidad de los instrumentos.

2.8. Procedimientos de recolección de datos

La investigación requirió de un trabajo de campo para la aplicación de los instrumentos en la muestra predestinada, asimismo se realizó el vaciado de datos en la matriz para luego ser procesado y calcula, estableciendo así los resultados y conclusiones finales de la investigación.

2.9. Métodos de análisis de datos

-Para la siguiente investigación se aplicarán tanto la estadística descriptiva como la estadística inferencial.

Para la prueba estadística descriptiva se trabajó con las tablas de frecuencia en las que se detallan los porcentajes hallados para cada nivel.

Prueba estadística de fiabilidad alfa de Cronbach, luego se procesaran los datos haciendo uso del Programa Estadístico SPSS versión 23.0.

-Elaboración de tablas de frecuencia y distribución porcentual para describir las variables de estudio.

-Prueba de correlación de Spearman (prueba no paramétrica) utilizada para encontrar el grado de relación de las variables.

2.10 Aspectos éticos

La presente investigación ha sido desarrollada teniendo en cuenta los aspectos éticos como la veracidad de la información aquí consignada, con la presentación de dos instrumentos de evaluación, elaborados para la recogida de datos, siendo los estudiantes de 4 y 5 años, a quienes se observó, manteniendo en todo momento su anonimato. La encuesta fue anónima y requirió de la aceptación voluntaria de los docentes encargados del aula, a quienes se les hizo llegar los instrumentos para su revisión y autorización respectiva.

III. Resultados

3.1. Descripción de resultados

3.2.1. Descripción de la variable juegos lúdicos.

Tabla 5

Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable juegos lúdicos

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bueno	21	21%
Regular	69	69%
Malo	10	10%
Total	100	100%

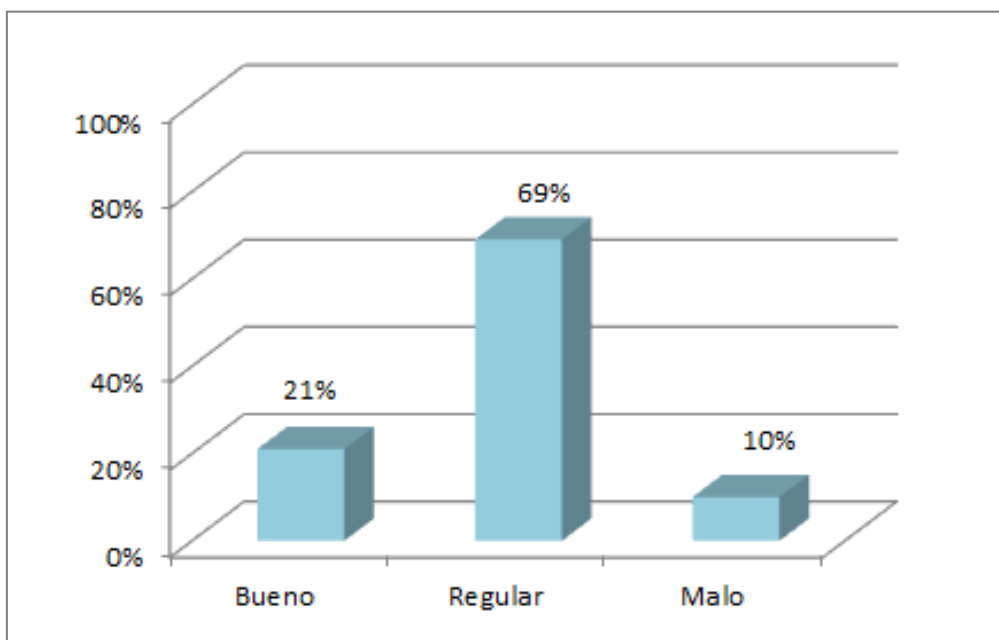


Figura 1. Niveles de juego lúdico

En la tabla 5 y figura 1 se puede evidenciar que el 69% de los estudiantes están en el nivel regular en cuanto a la práctica del juego lúdico, un 21% está en un nivel bueno y un 10% está en un nivel malo.

3.2.2. Descripción de la dimensión juego funcional o ejercicio.

Tabla 6

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juego funcional o ejercicio

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bueno	20	20%
Regular	78	78%
Malo	2	2%
Total	100	100%

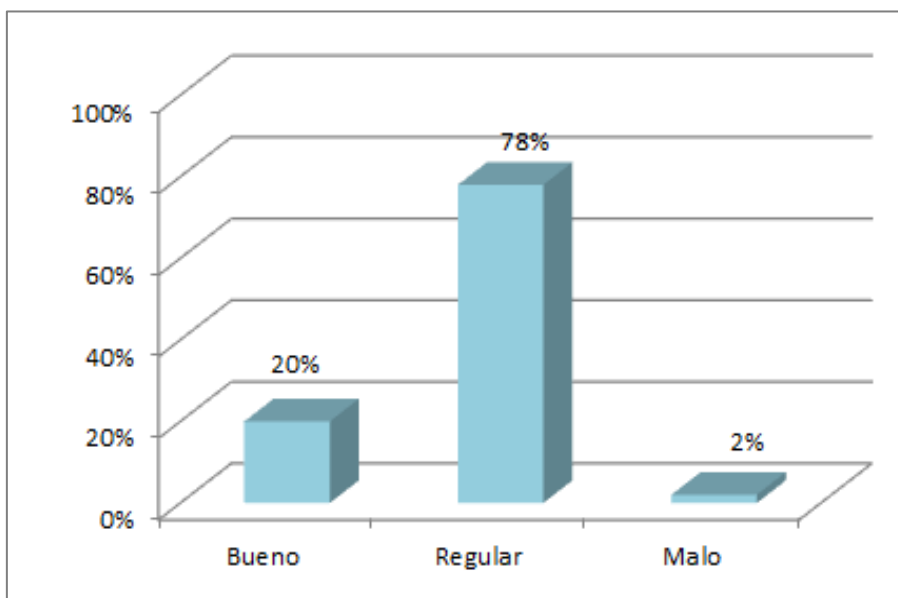


Figura 2. Niveles de juego funcional

En la tabla 6 y figura 2 se puede evidenciar que el 78% de los estudiantes están en el nivel regular en cuanto a la práctica del juego funcional, un 20% están en un nivel bueno y un 2% están en un nivel malo.

3.2.3. Descripción de la dimensión juego simbólico.

Tabla 7

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juego simbólico

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bueno	16	16%
Regular	81	81%
Malo	3	3%
Total	100	100%

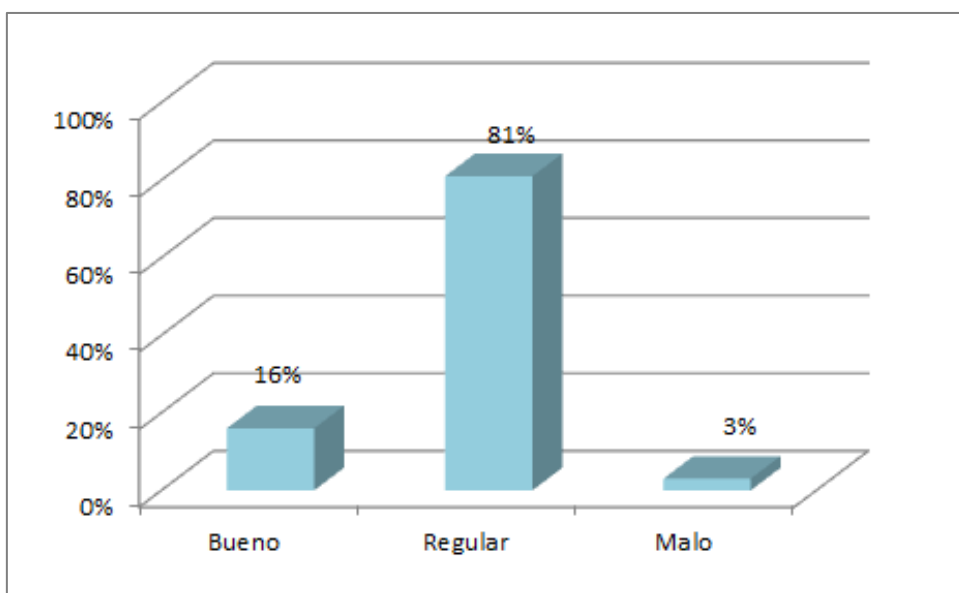


Figura 3. Niveles de juego simbólico

De lo presentado en la tabla 7 y figura 3 se puede evidenciar que el 81% de los estudiantes se encuentra en un nivel regular en cuanto a la práctica del juego simbólico, un 16% está en un nivel bueno y un 3% está en el nivel malo.

3.2.4. Descripción de la dimensión juego de reglas

Tabla 8

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juego funcional o ejercicio

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bueno	29	29%
Regular	55	55%
Malo	16	16%
Total	100	100%

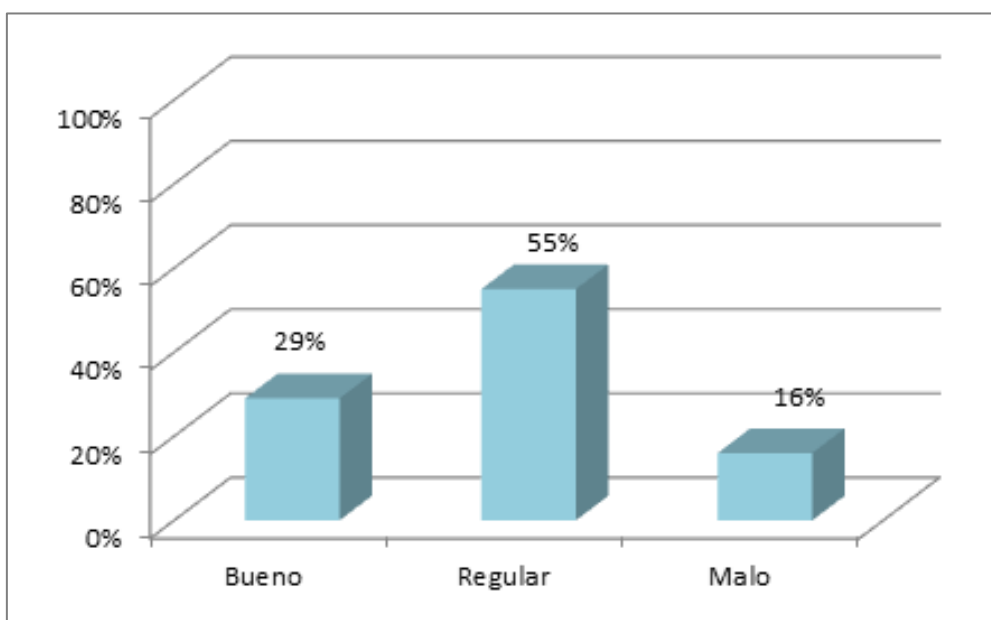


Figura 4. Niveles de juego lúdico

De lo presentado en la tabla 8 y figura 4 se puede evidenciar que el 55% de los estudiantes se encuentran en un nivel regular en cuanto a la práctica del juego funcional, un 29% están en un nivel bueno y un 16% están en un nivel malo.

3.2.5. Descripción de la variable desarrollo psicomotor

Tabla 9

Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable desarrollo psicomotor

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bueno	20	20%
Regular	57	57%
Malo	23	23%
Total	100	100%

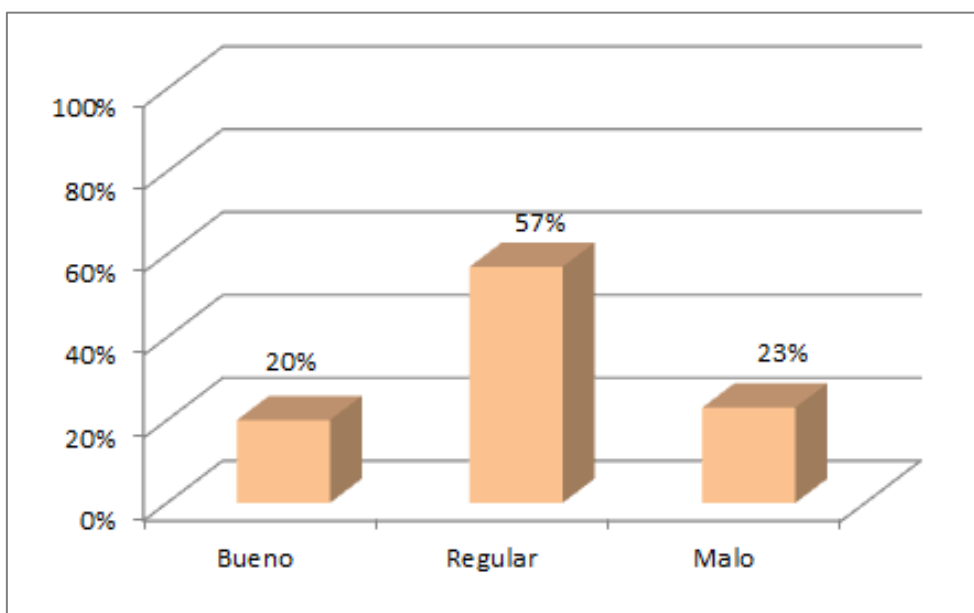


Figura 5. Niveles de desarrollo psicomotor

De lo presentado en la tabla 9 y figura 5 se puede evidenciar que el 57% de los estudiantes están en el nivel regular de desarrollo psicomotor, mientras que un 23% se encuentran en un nivel malo y finalmente un 20% se encuentran en un nivel bueno.

3.2.6. Descripción de la dimensión motriz instrumental

Tabla 10

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión motriz instrumental

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bueno	18	18%
Regular	62	62%
Malo	20	20%
Total	100	100

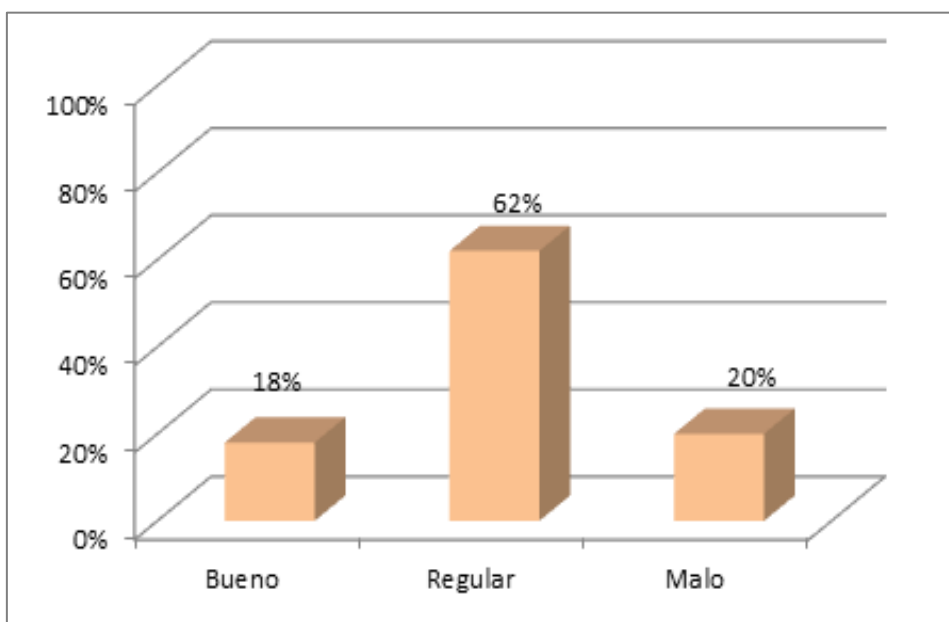


Figura 6. Niveles de desarrollo motriz instrumental

En la tabla 10 y figura 6 se puede evidenciar que el 62% de los estudiantes se encuentra en un nivel regular de desarrollo motriz instrumental, un 20% se encuentra en un nivel malo y un 18% se encuentra en un nivel bueno.

3.2.7. Descripción de la dimensión emocional afectivo

Tabla 11

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión emocional afectivo

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bueno	35	35%
Regular	45	45%
Malo	20	20%
Total	100	100%

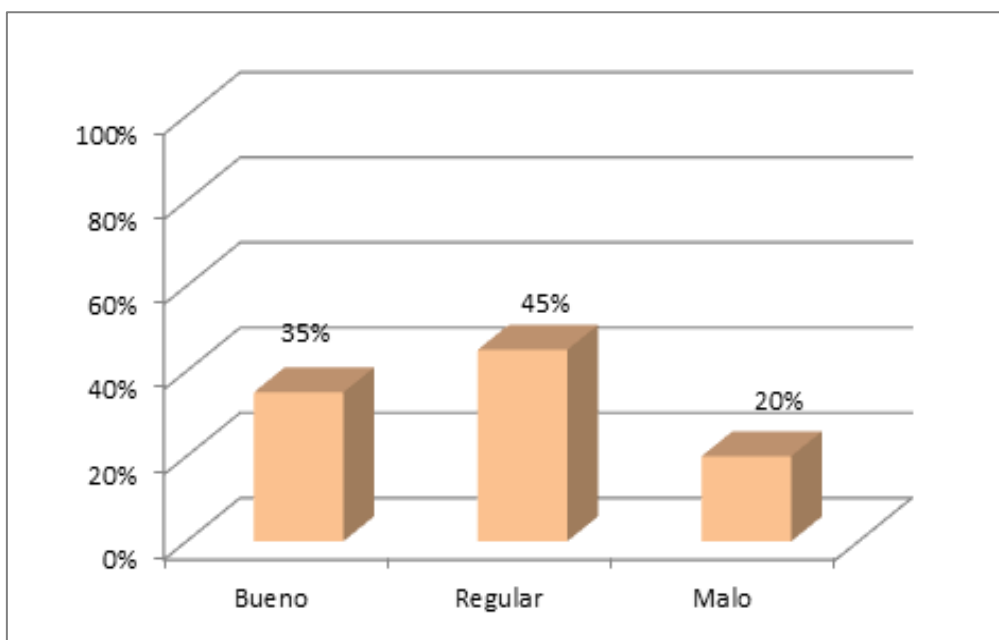


Figura 7. Niveles de la dimensión emocional afectivo

En la tabla 11 y figura 7 se puede evidenciar que el 45% de los estudiantes se encuentran en un nivel regular de desarrollo emocional afectivo, mientras que un 35% se encuentran en el nivel regular y finalmente un 20% se encuentran en el nivel malo.

3.2.8. Descripción de la dimensión práctico cognitivo

Tabla 12

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión práctico cognitivo

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bueno	28	28%
Regular	59	59%
Malo	13	13%
Total	100	100

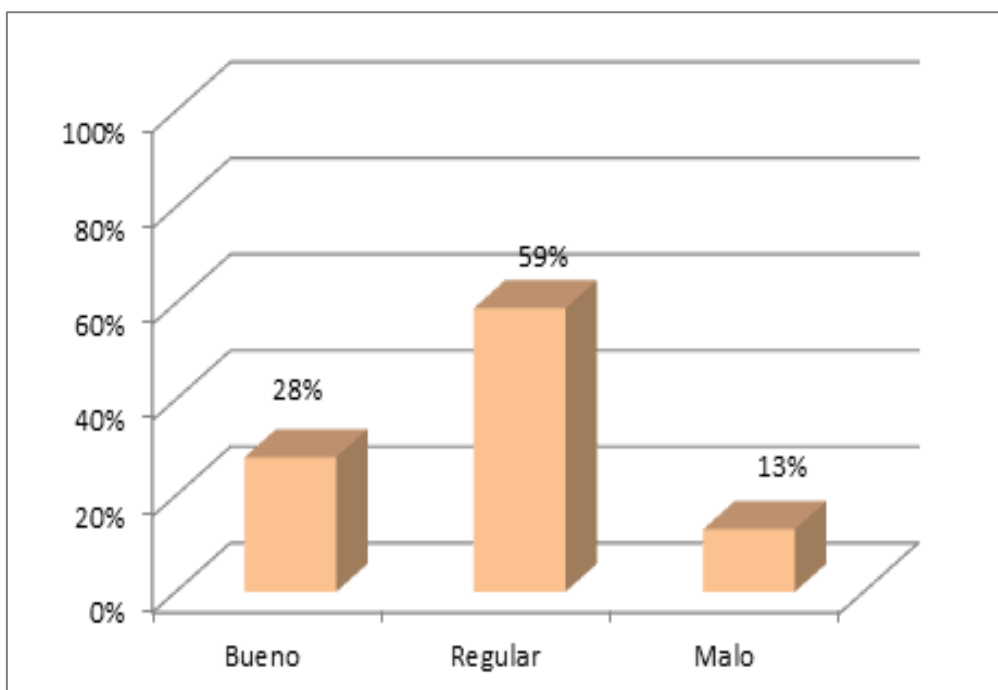


Figura 8. Niveles de la dimensión práctico cognitivo

En la tabla 12 y figura 8 se puede evidenciar que el 59% de los estudiantes se encuentran en un nivel regular de desarrollo práctico cognitivo, mientras que un 28% se encuentra en el nivel bueno y un 13% se encuentra en el nivel malo.

3.2. Contrastación de la hipótesis

3.2.9. Hipótesis general

Ho: No existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

$p = 0$

Ha: Existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

$p \neq 0$

Tabla

Correlación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor

			Juego lúdico	Desarrollo psicomotor
Rho de Spearman	Juego lúdico	Coeficiente de correlación	1.000	.721*
		Sig. (bilateral)		.003
		N	100	100
	Desarrollo psicomotor	Coeficiente de correlación	.721*	1.000
		Sig. (bilateral)	.003	
		N	100	100

Los resultados indican que existe relación significativa entre el juego lúdico y desarrollo psicomotor hallándose $p = 0.003$ a un nivel de significancia de 0,05 (bilateral), y un $Rho = 0,721$ lo cual indica que la correlación es alta. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que existe relación significativa entre el

juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017

Hipótesis específica 1:

Ho: No relación significativa entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

$p = 0$

H₁: Existe relación significativa entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

$p \neq 0$

.

Tabla 16

Correlación de Spearman entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor

			Juego funcional	Desarrollo psicomotor
Rho de Spearman	Juego funcional	Coeficiente de correlación	1.000	.711*
		Sig. (bilateral)		.005
	Desarrollo psicomotor	N	100	100
		Coeficiente de correlación	.711	1.000
		Sig. (bilateral)	.005	
		N	100	100

Los resultados indican que existe relación significativa entre el juego funcional y desarrollo psicomotor hallándose $p = 0.005$ a un nivel de significancia de 0,05 (bilateral), y un $Rho = 0,711$ lo cual indica que la correlación es alta. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que existe relación significativa

entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017

Hipótesis específica 2:

Ho: No existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

$$p = 0$$

Ha: Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

$$.p \neq 0$$

Tabla 17

Correlación de Spearman entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor

			Juego simbólico	Desarrollo psicomotor
Rho de Spearman	Juego simbólico	Coeficiente de correlación	1.000	.589*
		Sig. (bilateral)		.002
		N	100	100
	Desarrollo psicomotor	Coeficiente de correlación	.589	1.000
		Sig. (bilateral)	.002	
		N	100	100

Los resultados indican que existe relación significativa entre el juego simbólico y desarrollo psicomotor hallándose $p = 0.002$ a un nivel de significancia de 0,05 (bilateral), y un $Rho = 0,589$ lo cual indica que la correlación es moderada. Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta que existe relación

significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017

Hipótesis específica 3:

Ho: No existe relación significativa entre el juego de reglas y la motricidad en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017

.p =0

Ha: Existe relación significativa entre el juego de reglas y la motricidad en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

.p ≠ 0

Tabla 18

Correlación entre la el juego de reglas y desarrollo psicomotor

			Juego de reglas	Desarrollo psicomotor
Rho de Spearman	Juego de reglas	Coeficiente de correlación	1.000	.733*
		Sig. (bilateral)		.001
		N	100	100
	Desarrollo psicomotor	Coeficiente de correlación	.733	1.000
		Sig. (bilateral)	.001	
		N	100	100

Los resultados indican que existe relación significativa entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor hallándose $p = 0.001$ a un nivel de significancia de 0,05 (bilateral), y un $Rho = 0,733$; lo cual indica que la correlación es alta. Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta que existe relación significativa

entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial,
Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017

IV. Discusión

La hipótesis encontrada señala que existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.721$ (correlación alta) y un $p = 0.003$ (nivel de significancia), en comparación con este resultados tenemos a Calderón (2014) quien determinó que para enseñar educación inicial no sólo de requiere de preparación académica, sino también de preparación emocional, para tratar a los niños con amor, respeto y desarrollo de actividades lúdicas. En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de nivel preescolar, se hace necesaria la apropiación de actividades lúdicas que permitan favorecer e incentivar el goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma. A través de las actividades lúdicas se pueden trabajar los juegos lúdicos, teniendo en cuenta que esto requiere de constancia y eficacia al desarrollarlos. Al respecto Moreno (2002) en su teoría afirma que los juegos lúdicos le permiten al hombre ser feliz, porque es fuente de motivación, recreación y creatividad.

En cuanto a la primera hipótesis específica se encontró que existe relación significativa entre el juego funcional o ejercicio y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.711$ (correlación alta) y un $p = 0.005$ (nivel de significancia). Para corroborar esta afirmación tenemos a Coronel (2015) quien determinó que los docentes utilizan estrategias y técnicas pero, no están orientadas al desarrollo del juego funcional lúdico, sino que se han vuelto repetitivas, cansadas, sin motivación., por el contrario sus actividades resultan monótonas, dejando en el niño la sensación de aburrimiento. Camacho (2013) supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y

espacios determinados. Al respecto Moreno (2002) señaló que los juegos funcionales son espontáneos, pero con el paso del tiempo se hacen habituales y se ordenan de acuerdo a la edad. Por esta razón es necesario que en el ámbito educativo se trabajen estos juegos y que el niño no lo vea como una actividad obligatoria sino más bien como una actividad placentera.

Para la segunda hipótesis específica se determinó que existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $r = 0.589$ (correlación alta) y un $p = 0.002$ (nivel de significancia) y Garrido afirmó que los niños tienen problemas en el desarrollo psicomotor, resultando incluso una alarma, por el alto grado de déficit motor que presentan los niños. Además del área motora también presentan problemas en el área social, las consecuencias de la falta de cuidado y desarrollo motor de los niños se reflejará finalmente cuando vayan creciendo y se vean sus limitaciones. Para Castello (2012) es grave referirse al hecho de que muchos niños de cinco años aún se conducen a nivel psicomotor como niños de 2 a 3 años, esto ya los pone en desventaja ante otros niños, porque cuando se trata de realizar juegos simbólicos tienen muy poca participación. Al respecto Moreno (2002) señaló que el juego simbólico apertura la mente de los niños, los hace analizar su entorno y por esta razón es que es fundamental su práctica.

Finalmente para la tercera hipótesis específica se determinó que existe relación significativa entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho

2017 con un $\rho = 0.733$ (correlación alta) y un $p = 0.001$ (nivel de significancia). Sntaxi (2012) señaló que cuando se realizó un juego de reglas los estudiantes demostraron poca iniciativa para enviar mensajes a través de la mímica, sin embargo Ruitón (2014) determinó que los juegos lúdicos requieren de material concreto, que muestren la realidad, a los niños desde el inicio. Al respecto Moreno (2002) indicó que los juegos de reglas deben realizarse siempre en forma grupal y que esto le permitirá al niño reflexionar sobre su conducta ante los demás y ante el mismo.

V. Conclusiones

Primera: Existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.721$ (correlación alta) y un $p = 0.003$ (nivel de significancia)

Segunda: Existe relación significativa entre el juego funcional o ejercicio y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.711$ (correlación alta) y un $p = 0.005$ (nivel de significancia)

Tercera: Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.589$ (correlación alta) y un $p = 0.002$ (nivel de significancia)

Tercera: Existe relación significativa entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.733$ (correlación alta) y un $p = 0.001$ (nivel de significancia)

VI. Recomendaciones

- Primera:** Desarrollar actividades lúdicas de preferencia al aire libre, en ambientes naturales donde los niños y niñas puedan hacer uso de los recursos que encuentran en el medio, esto les permitirá darse cuenta de la realidad y aprender de manera clara.
- Segunda:** Los juegos funcionales deben ser parte de las sesiones de clase, estos deben realizarse todos los días antes de empezar, pueden tomarse sólo unos 10 minutos y el niño logrará habituarse a esta rutina.
- Tercera:** Los juegos simbólicos deben trabajarse en las áreas de comunicación y personal social con mayor frecuencia, para que los niños aprendan respecto a temas específicos, pero sobretodo para que vayan alcanzando seguridad en sus movimientos.
- Cuarta:** es recomendable que los docentes jueguen con los niños y el juego apropiado sería el de reglas, pero en las que los niños también puedan plantear reglas sencillas que se deben asumir con responsabilidad y que en caso haya incumplimiento, estos se cumplan plenamente. Todo debe ser planteado de acuerdo a la edad del niño.

VII. Referencias bibliográficas

Ajuriaguerra, A. (2005); *Educación y Desarrollo Motor*, 2da. Edición. Edit. Trillas.
Lima.

Aguilar R. (2013). “*El juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa” ciudad de santo domingo.*

Blas, I. (2015) *Capacidad lúdica y desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institución educativa INNOVAS SCHOOL – Huaura – Universidad César Vallejo.* Contenido en: <http://repositoriocesar//vallejo//2015.34526>

Bruno, H. (2011) *Importancia de la lúdica en la infancia.* México. Editorial Infancia

Caballero, A. (2012) *Metodología de la investigación. Alcances de elaboración de tesis.* México, D.F.: Editorial Mc. Graw Hill.

Camacho, L. (2013). *El juego funcional lúdico como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años.* Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
Consultado en: http://repositorio//san_marcos/tesis/posgrado

Castello, M. (2012) *Desarrollo del equilibrio a través de los juegos lúdicos de los niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la institución educativa UNIFE.* Universidad Femenina. http://rtesis_castello_desarrolloequilibrio_9874

Calderón, C. (2014) “*La lúdica como estrategia favorecedora del proceso de aprendizaje en los niños de edad pre escolar*” de la institución educativa Nusefa de Ibagué – Colombia; Universidad de Tolima. Consultado en: <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/.../CruzCastilloJanethCarolina.pdf?>

Caballero, A. (2010). *Metodología para realizar tesis de doctorados*. Lima. Editorial Prisma.

Casas, M. (2003). *Instrumentos de evaluación*. México. Editorial Investiga.

Cobos, J. (2009) *Juego y psicomotricidad*. Buenos Aires – Argentina. Editorial Palermo.

Coronel, D. (2015) *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y niñas de pre escolar*. Universidad de Carabobo. Consultado en: <http://tesis/coronel//estrategias897//ludicas56.34876>

Díaz, H. (2009) *La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. México. Editorial Magisterio.

Fernández, G. (2002). *La Psicomotricidad y su relación con el aprendizaje*. México: Editorial Pacifico.

Garrido, L. y Alvarado, V. (2007). "Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación" Tesis de licenciatura. Universidad Austral de Chile. Santiago de Chile, Chile. Consultado en: <http://cybertesis.uach.clg241e/sources/fmg241e.pdf>

Garvey, U. (1985). *Estrategias lúdicas: juego*. México. Editorial Pearson.

Haeussler, R. y Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)* Santiago de Chile: Contenido en: <http://www.minedu.gob2021.pdf>

Hernández, Fernández y Baptista (2014) *metodología de la investigación* Distrito federal – México. Editorial Edamsa

Loli, M. y Silva, F. (2007). *Desarrollo psicomotor. Áreas*. México. Editorial McGraw Hill.

Moreno, D. (2002) *Juegos. Tipos de juego*. Santiago de Chile. Editorial Piramide.

Párraga, M. (2004). *La significación del juego en el arte*. Madrid – España. Editorial Doctor.

Pedro G. (2006) *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Madrid – España. Editorial Wanceulen,

Pere, P. (2012) *Juego o Lúdica*. Importancia. Santa Fe – Colombia. Editorial Colombia Infantes.

Suntaxi, J. (2012). *Metodologías lúdicas en el desarrollo de la expresión corporal de niños y niñas de educación inicial de la escuela Benjamín Carrión – Amaguaña en Quito*. Consultado en: http://tesis_quito_suntaxi.87465

Ruitón, S. (2014) *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú- Consultado en: <http://repositorio/angeles/chimbote.75623>

Valderrama, L. (2013) *Investigación científica*. Buenos Aires – Argentina. Editorial Mc. Graw Hill Iberoamericana.

Velásquez, J. (2008) *Ambientes lúdicos de aprendizaje*. México. Editorial Trillas.

Villegas, P. (2010) *Metodología de la investigación*. México. Editorial Mc. Graw Hill.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO LÚDICO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL, INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIRGEN DEL ROSARIO, HUACHO-2017

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES																
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017?</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Existe relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Existe relación significativa entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.</p> <p>Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.</p> <p>Existe relación significativa entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar la relación entre el juego funcional y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.</p> <p>Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.</p> <p>Determinar la relación entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juego funcional o ejercicio</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir • Describir • Señalar • Reconocer </td> </tr> <tr> <td>Juego simbólico</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Representar • Inventar • Planificar • Ejecutar • Crear </td> </tr> <tr> <td>Juego de reglas</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar • Respetar • Cumplir • Compartir </td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Variable 2: DESARROLLO PSICOMOTRIZ</td> </tr> <tr> <td style="width: 30%;">Motriz instrumental</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Caminar • Trepas • Correr • Saltar </td> </tr> <tr> <td>Emocional afectivo</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Movimiento espontáneo • Necesidades • Imitación </td> </tr> <tr> <td>Práctico cognitivo</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de su cuerpo • Discriminación • Orientación </td> </tr> </table>			Juego funcional o ejercicio	<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 	Variable 2: DESARROLLO PSICOMOTRIZ		Motriz instrumental	<ul style="list-style-type: none"> • Caminar • Trepas • Correr • Saltar 	Emocional afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Movimiento espontáneo • Necesidades • Imitación 	Práctico cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de su cuerpo • Discriminación • Orientación
Juego funcional o ejercicio	<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 																		
Variable 2: DESARROLLO PSICOMOTRIZ																			
Motriz instrumental	<ul style="list-style-type: none"> • Caminar • Trepas • Correr • Saltar 																		
Emocional afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Movimiento espontáneo • Necesidades • Imitación 																		
Práctico cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de su cuerpo • Discriminación • Orientación 																		

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO LUDICO

Esta ficha se realiza con el fin de que los alumnos tengan un mejor desarrollo integral mediante el juego lúdico.

Valores	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Escala	3	2	1
Código	S	AV	N

V1. JUEGO LÚDICO				
	Juego funcional o ejercicio	N	AV	S
1	Puede asumir papeles sencillos en obras de teatro.			
2	Describe las características y funciones que observa en personajes.			
3	Señala diferentes segmentos de su cuerpo			
4	Reconoce las partes de su cuerpo			
	Juego simbólico	N	AV	S
5	Representa a personajes conocidos			
6	Inventar juego dramáticos			
7	Utiliza códigos para representar algún juego			
8	Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a jugar).			
9	Crea cuentos cortos y los representa.			
	Juego de reglas	N	AV	S
10	Escucha con atención las indicaciones del juego			
11	Asumen las tarea encomendadas durante el juego			
12	Respeto los espacios de juego de los otros compañeros.			
13	Comparte con sus compañeros el are asignada para jugar.			

FICHA DE OBSERVACIÓN DE DESARROLLO PSICOMOTOR

La presente ficha de observación es parte de una investigación que tiene por finalidad obtener información acerca del desarrollo psicomotriz. Esperamos contar con su apoyo, con la observación de la presente ficha de observación a los estudiantes del nivel inicial.

ESCALA VALORATIVA

Valores	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Escala	3	2	1
Código	S	AV	N

DESARROLLO PSICOMOTRIZ				
	MOTRIZ INSTRUMENTAL	3	2	1
1	Camina por la línea trazada.			
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.			
3	Corre en un circuito de obstáculos.			
4	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.			
5	Salta con un solo pie.			
6	Salta imitando a un conejo.-			
7	Trepa o escala cubos altos.			
8	Trepa para alcanzar su objetivo.			
	EMOCIONAL AFECTIVO	3	2	1
9	Baila al compás de la música.			
10	Salta cuando se siente contenta.			
11	Llora cuando no le prestan atención.			
12	Grita cuando le llaman la atención.			
13	Imita los personajes que más le gustan.			
14	Imita la forma de expresión de su profesora.			
	PRÁCTICO COGNITIVO	3	2	1
15	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)			
16	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.			
17	Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños			
18	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)			
19	Escribe sobre la línea de su cuaderno.			
20	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.			

VARIABLE 1: JUEGO LÚDICO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	1	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2
2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	3	1
3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2
4	1	2	2	3	2	3	1	3	1	2	3	3	1
5	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2
6	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1
7	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1
8	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2
9	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
10	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2
11	3	3	3	2	3	1	3	1	3	1	2	2	2
12	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
13	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2
14	2	3	3	3	4	3	2	2	2	1	2	2	2
15	1	4	4	4	4	3	2	2	2	2	1	2	2
16	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2
17	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
18	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2
19	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3
20	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1
21	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1
22	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3
23	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
24	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3
25	3	3	3	3	1	3	3	2	2	1	3	2	2
26	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2
27	1	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	1
28	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	1
29	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2
30	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2
31	2	3	1	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2
32	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	3	1
33	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2
34	1	2	2	3	2	3	1	3	1	2	3	3	1
35	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2
36	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1
37	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1
38	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2
39	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
40	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2
41	3	3	3	2	3	1	3	1	3	1	2	2	2
42	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
43	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2
44	2	3	3	3	4	3	2	2	2	1	2	2	2
45	1	4	4	4	4	3	2	2	2	2	1	2	2
46	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2
47	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2

97	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1
98	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2
99	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
100	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2
101	3	3	3	2	3	1	3	1	3	1	2	2	2
102	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
103	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2
104	2	3	3	3	4	3	2	2	2	1	2	2	2
105	1	4	4	4	4	3	2	2	2	2	1	2	2
106	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2
107	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
108	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2
109	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3
110	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1
111	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1
112	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3
113	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
114	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3
115	3	3	3	3	1	3	3	2	2	1	3	2	2
116	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2
117	1	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	1
118	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	1
119	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2
120	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2

VARIABLE 2: DESARROLLO PSICOMOTOR

	MOTRIZ INSTRUMENTAL								EMOCIONAL AFECTIVO						PRACTICO COGNITIVO					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	2	3	2	3	3	1	3	3	2	3	2	3	1	2	1	2	3	1
2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	1	3	2	1
3	3	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3
4	3	1	2	2	3	3	1	3	1	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	1
5	3	1	1	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	3	3	1
6	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	1	2	2	2	2	1	1
7	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1
8	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1	2
9	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	1
10	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	3	2
11	1	3	3	2	3	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	2	3	1
12	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	2	3	2	2	2
13	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	3	1	1
14	2	3	3	3	4	3	2	2	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
15	1	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	3
16	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	1
17	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3
18	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	2	2
19	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2
20	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3	2
21	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	2	3	2	3	2	1
22	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2
23	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2
24	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1
25	2	3	3	3	1	3	3	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2	3	2
26	1	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1
27	1	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3
28	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1
29	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	2	2
30	1	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1
31	1	1	2	3	2	3	3	1	3	3	2	3	2	3	1	2	1	2	3	1
32	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	1	3	2	1
33	3	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3
34	3	1	2	2	3	3	1	3	1	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	1
35	3	1	1	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	3	3	1
36	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	1	2	2	2	2	1	1
37	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1
38	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1	2
39	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	1
40	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	3	2
41	1	3	3	2	3	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	2	3	1
42	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	2	3	2	2	2

43	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	3	1	1
44	2	3	3	3	4	3	2	2	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
45	1	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	3
46	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	1
47	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3
48	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	2	2
49	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2
50	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3	2
51	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	2	3	2	3	2	1
52	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2
53	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2
54	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1
55	2	3	3	3	1	3	3	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2	3	2
56	1	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1
57	1	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3
58	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1
59	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	2	2
60	1	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1
61	1	1	2	3	2	3	3	1	3	3	2	3	2	3	1	2	1	2	3	1
62	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	1	3	2	1
63	3	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3
64	3	1	2	2	3	3	1	3	1	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	1
65	3	1	1	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	3	3	1
66	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	1	2	2	2	2	1	1
67	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1
68	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1	2
69	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	1
70	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	3	2
71	1	3	3	2	3	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	2	3	1
72	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	2	3	2	2	2
73	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	3	1	1
74	2	3	3	3	4	3	2	2	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
75	1	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	3
76	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	1
77	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3
78	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	2	2
79	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2
80	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3	2
81	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	2	3	2	3	2	1
82	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2
83	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2
84	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1
85	2	3	3	3	1	3	3	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2	3	2
86	1	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1
87	1	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3

88	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	1	2	2	2	3	1	1
89	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	2
90	1	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1
91	1	1	2	3	2	3	3	1	3	3	2	3	2	3	1	2	1	2	3
92	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	1	3	2
93	3	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3
94	3	1	2	2	3	3	1	3	1	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2
95	3	1	1	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	3	3
96	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	1	2	2	2	2	1
97	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1
98	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1
99	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2
100	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	3
101	1	3	3	2	3	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	2	3
102	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	2	3	2	2
103	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	3	1
104	2	3	3	3	4	3	2	2	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2
105	1	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2
106	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2
107	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1	2
108	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	2
109	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3
110	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3
111	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	2	3	2	3	2
112	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	1
113	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2
114	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3
115	2	3	3	3	1	3	3	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2	3
116	1	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2
117	1	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2	3	2	3	2	2
118	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	1
119	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	2
120	1	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LÚDICO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1. Juego funcional o ejercicio								
1	Puede asumir papeles sencillos en obras de teatro.	X		X		X		
2	Describe las características y funciones que observa en personajes.	X		X		X		
3	Señala diferentes segmentos de su cuerpo	X		X		X		
4	Reconoce las partes de su cuerpo	X		X		X		
Dimensión 2: Juego simbólico								
5	Representa a personajes conocidos	X		X		X		
6	Inventar juego dramáticos	X		X		X		
7	Utiliza códigos para representar algún juego	X		X		X		
8	Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a jugar).	X		X		X		
9	Crea cuentos cortos y los representa.	X		X		X		

Dimensión 3: Juego de reglas		Si	No	Si	No	Si	No
10	Escucha con atención las indicaciones del juego	X		X		X	
11	Asumen las tarea encomendadas durante el juego	X		X		X	
12	Respeto los espacios de juego de los otros compañeros.	X		X		X	
13	Comparte con sus compañeros el are asignada para jugar.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SUFICIENTE

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dra. RIVERA RUPAY ROSA ISABEL DNI: 08511155

Especialidad del validador: TEMÁTICO

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

17 de junio del 2017


 Firma del Experto Informante.
 Dra. Rosa I. Rivera Rupay
 DOCENTE UNIVERSITARIA

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LÚDICO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Juego funcional o ejercicio								
1	Puede asumir papeles sencillos en obras de teatro.	X		X		X		
2	Describe las características y funciones que observa en personajes.	X		X		X		
3	Señala diferentes segmentos de su cuerpo	X		X		X		
4	Reconoce las partes de su cuerpo	X		X		X		
Dimensión 2: Juego simbólico								
5	Representa a personajes conocidos	X		X		X		
6	Inventar juego dramáticos	X		X		X		
7	Utiliza códigos para representar algún juego	X		X		X		
8	Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a jugar).	X		X		X		
9	Crea cuentos cortos y los representa.	X		X		X		
Dimensión 3: Juego de reglas								
10	Escucha con atención las indicaciones del juego	X		X		X		
11	Asumen las tarea encomendadas durante el juego	X		X		X		
12	Respetan los espacios de juego de los otros compañeros.	X		X		X		
13	Comparte con sus compañeros el are asignada para jugar.	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1. Motriz instrumental								
1	Camina por la línea trazada.	X		X		X		
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.	X		X		X		
3	Corre en un circuito de obstáculos.	X		X		X		
4	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.	X		X		X		
5	Salta con un solo pie.	X		X		X		
6	Salta imitando a un conejo.-	X		X		X		
7	Trepa o escala cubos altos.	X		X		X		
8	Trepa para alcanzar su objetivo.	X		X		X		
Dimensión 3: Emocional afectivo		Si	No	Si	No	Si	No	
9	Baila al compás de la música.	X		X		X		
10	Salta cuando se siente contenta.	X		X		X		
11	Llora cuando no le prestan atención.	X		X		X		
12	Grita cuando le llaman la atención.	X		X		X		
13	Imita los personajes que más le gustan.	X		X		X		
14	Imita la forma de expresión de su profesora.	X		X		X		
Dimensión 3: Práctico cognitivo		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	X		X		X		
16	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.	X		X		X		
17	Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños	X		X		X		

18	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)	X		X		X	
19	Escribe sobre la línea de su cuaderno.	X		X		X	
20	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SUFICIENTE

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dra. RIVERA RUPAY ROSA ISABEL DNI: 08511155

Especialidad del validador: TEMÁTICO

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

17 de junio del 2017


 Firma del Experto Informante.
Dra. Rosa I. Rivera Rupay
 DOCENTE UNIVERSITARIA

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1. Motriz instrumental								
1	Camina por la línea trazada.	X		X		X		
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.	X		X		X		
3	Corre en un circuito de obstáculos.	X		X		X		
4	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.	X		X		X		
5	Salta con un solo pie.	X		X		X		
6	Salta imitando a un conejo.-	X		X		X		
7	Trepa o escala cubos altos.	X		X		X		
8	Trepa para alcanzar su objetivo.	X		X		X		
Dimensión 3: Emocional afectivo								
9	Baila al compás de la música.	X		X		X		
10	Salta cuando se siente contenta.	X		X		X		
11	Llora cuando no le prestan atención.	X		X		X		
12	Grita cuando le llaman la atención.	X		X		X		
13	Imita los personajes que más le gustan.	X		X		X		
14	Imita la forma de expresión de su profesora.	X		X		X		
Dimensión 3: Práctico cognitivo								
15	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	X		X		X		
16	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.	X		X		X		
17	Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños	X		X		X		
18	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)	X		X		X		
19	Escribe sobre la línea de su cuaderno.	X		X		X		
20	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.	X		X		X		

Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, institución educativa

“Virgen del Rosario”, Huacho – 2017.

@hotmail.com

Bach. Cadenas Rosario, Yescenia Carmen

Estudiante de posgrado con mención en Psicología Educativa

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, institución educativa “Virgen del Rosario” Huacho - 2017, tuvo como objetivo general determinar la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor, para lo cual se citaron diferentes autores que definirán las variables y sus dimensiones. La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario” de Huacho. Se emplearon como instrumentos de investigación dos listas de cotejo, una que consta de 13 preguntas para variable juegos lúdicos y otro instrumento para la variable desarrollo psicomotor que consta de 20 preguntas. El estudio básico descriptivo correlacional, el diseño no experimental. Los datos obtenidos fueron procesados mediante un software estadístico denominado SPSS versión 23 en los casos de las variables juego lúdico y desarrollo psicomotor. Del trabajo de campo se obtuvo como resultado $r_{ho} = 0.721$ indicando una correlación alta entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor con un valor calculado donde $p = 0.003$ a un nivel de significancia de 0.05.

Palabras clave: juego, lúdico, desarrollo, psicomotor, simbólico.

ABSTRACT

The present research work titled play and psychomotor development in students of initial level, educational institution "Virgen of Rosario" Huacho - 2017, had as general objective to determine the relationship between play and psychomotor development, for which we mentioned different Authors that will define the variables and their dimensions. The sample consisted of 100 students from the initial level of the educational institution Virgin of Rosario from Huacho. Two checklists were used as research instruments, one consisting of 13 questions for variable play games and another instrument for the variable psychomotor development consisting of 20 questions. The study was descriptive correlational, non-experimental design. The data obtained were processed using statistical software called SPSS version 23 in the cases of the variables game play and psychomotor development. From the field work we obtained as a result $r_{ho} = 0.721$ indicating a high correlation

between playful games and psychomotor development with a calculated value where $p = 0.003$ at a level of significance of 0.05.

Key words: play, playful, development, psychomotor, symbolic.

INTRODUCCIÓN

Es cierto, que la sociedad ha cambiado tanto que actualmente ya no se ve que los niños jueguen o estén en contacto con recursos o materiales que los lleven a jugar al aire libre. Hoy se observa por el contrario, a niños desde muy temprana edad acompañados de equipos tecnológicos como tablets, celulares, etc. Los juegos tradicionales han dejado de ser atractivos para ellos y los padres han contribuido con esto porque prefieren que el niño esté en casa, no se ensucie y permanezca quieto, características de los niños que juegan con tablets o en la computadoras.

El tema desarrollado trata de enfocar los aspectos más importantes de ambas variables a través de autores diversos así como de antecedentes, en el ámbito internacional tenemos a Coronel (2015) realizó una investigación titulada “El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y niñas de pre escolar”, Universidad de Carabobo, tesis para optar el grado de magister en Desarrollo Curricular. Tuvo como objetivo general proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo. La muestra fue de 50 docentes de educación inicial. La conclusión final del autor determinó que los docentes en las aulas utilizan diversas técnicas y métodos, pero que finalmente se repiten resultando monótonas y aburridas, repetitivas para los estudiantes, con respecto a la lectura y escritura, para los niños resulta cansado porque los docentes no utilizan juegos o formas dinámicas de impartir sus sesiones de clase, las cuales se traducen a la simple orden de “lean y escriban”.

Asimismo en el ámbito nacional Blas (2015) llevó a cabo la investigación titulada Capacidad lúdica y desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institución educativa Innovas School- Huaura – Universidad César Vallejo, para optar el grado de magister El objetivo general fue determinar la relación entre la capacidad lúdica y el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años. El estudio fue descriptivo correlacional, de corte transversal, diseño no experimental y enfoque cuantitativo. La muestra estuvo constituida por 100 estudiantes de 5 años (niños y niñas). Asimismo, se trabajó con dos listas de cotejo, de 20 preguntas para cada variable de estudio. Las conclusiones a las cuales llegó la autora fueron que cuando más actividades lúdicas se realiza mayor es el

desarrollo psicomotriz, siendo también importante determinar el objetivo de cada actividad lúdica planteada para las sesiones. La autora también determinó que la capacidad lúdica de los niños permite que los juegos se realicen con eficacia, esto debido a que el entusiasmo de los niños por jugar, hace que desarrollen las actividades lúdicas con espontaneidad y que siempre estén dispuestos a realizarla, mostrando en ocasiones su creatividad y organización. Aunque se encontró que hay 43% de niños que aún no han logrado su desarrollo psicomotriz de acuerdo a la edad que presentan, es importante encontrar que las actividades lúdicas son una herramienta que está dando buenos resultados.

Respecto al tratamiento teórico de las variables en investigación podemos considerar en primera intención referencias oficiales, las cuales nos permiten definir las variables. Así tenemos la primera variable: Juegos lúdicos tenemos a Moreno, (2002) definió que “el juego lúdico es esencial para el hombre, porque lo hace feliz, de lo contrario no sería un juego, sino una obligación; además asegura que nadie podrá divertirse si juega obligado” (p. 15). Respecto a las dimensiones Moreno (2002) consideró que “el Juego funcional o de ejercicio se produce cuando apenas nace, porque empieza a realizar movimientos que le satisfacen y que le producen desarrollo muscular”. (p. 102). Moreno (2002) definió el juego simbólico como “la implicancia o relación del niño con lo que representará o imitará teniendo en cuenta los detalles que más le llaman la atención” (p. 88). Moreno (2002) definió el juego de reglas como “parte de los juegos lúdicos que permiten el trabajo de grupo, aquellos en los que hay que establecer normas y darle una responsabilidad a cada jugador” (p. 58).

Para la segunda variable: Desarrollo psicomotor fue definido por Ajuriaguerra (2006) como el desarrollo psicomotor o desarrollo del movimiento es aprender a controlar el cuerpo, alcanzar el desarrollo físico, también intelectual y afectivo; es decir, el niño debe conocerse a sí mismo y saber de lo que es capaz cuando se trate de realizar actividades físicas. (p.34). Las dimensiones son: Según Ajuriaguerra (2011) hablar del desarrollo motriz instrumental “es referirse a proveer los medios para que el cuerpo actúe sobre el entorno o medio externo, poniéndose de manifiesto la integración de cada parte del cuerpo, enfocado en un esquema corporal” (p. 145) Ajuriaguerra (2011) señaló que la emoción no resulta ajena o distante al organismo, siempre tendrá una influencia importante en todo aquello que se relacione con el tono muscular” (p. 147). Ajuriaguerra (2011) definió la dimensión práctico cognitivo “como los movimientos que se realizan pero con total conocimiento, sabiendo incluso qué consecuencias puede traer la acción que hagamos” (p. 147).

OBJETIVO

Determinar la relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017.

METODOLOGÍA

Para realizar la investigación se utilizó el método hipotético-deductivo, pues la investigación planteó ciertas hipótesis a fin de realizar su contrastación con la realidad, identificada con la aplicación de dos fichas de observación a los estudiantes. Del análisis referido, se realizaron conclusiones específicas según los resultados del procesamiento y análisis estadístico de la información obtenida. El tipo de estudio es descriptivo correlacional, el diseño es de naturaleza no experimental transversal ya que se basó en las observaciones de los hechos en estado natural sin la intervención o manipulación de los investigadores. La población estuvo constituida por 100 estudiantes de nivel inicial, institución educativa "Virgen del Rosario", Huacho – 2017.

RESULTADOS

Los resultados descriptivos demostraron que el 69% de los estudiantes presentan un nivel regular en cuanto a los juegos lúdicos y un 78% se encuentra en un nivel regular de desarrollo psicomotor, es decir, cuando los juegos lúdicos están en un nivel regular el desarrollo psicomotor también está en un nivel regular. Para la contrastación de hipótesis se determinó que existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor con una correlación alta ($Rho = 0,721$). Asimismo con respecto a las dimensiones, autoconciencia, motivación, autocontrol, empatía y habilidades sociales.

DISCUSIÓN

La hipótesis encontrada señala que existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.721$ (correlación alta) y un $p = 0.003$ (nivel de significancia), en comparación con este resultados tenemos a Calderón (2014) quien determinó que para enseñar educación inicial no sólo de requiere de preparación académica, sino también de preparación emocional, para tratar a los niños con amor, respeto y desarrollo de actividades lúdicas. En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de nivel preescolar, se hace necesaria la apropiación de actividades lúdicas

que permitan favorecer e incentivar el goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma. A través de las actividades lúdicas se pueden trabajar los juegos lúdicos, teniendo en cuenta que esto requiere de constancia y eficacia al desarrollarlos. Al respecto Moreno (2002) en su teoría afirma que los juegos lúdicos le permiten al hombre ser feliz, porque es fuente de motivación, recreación y creatividad.

En cuanto a la primera hipótesis específica se encontró que existe relación significativa entre el juego funcional o ejercicio y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.711$ (correlación alta) y un $p = 0.005$ (nivel de significancia). Para corroborar esta afirmación tenemos a Coronel (2015) quien determinó que los docentes utilizan estrategias y técnicas pero, no están orientadas al desarrollo del juego funcional lúdico, sino que se han vuelto repetitivas, cansadas, sin motivación., por el contrario sus actividades resultan monótonas, dejando en el niño la sensación de aburrimiento. Camacho (2013) supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados. Al respecto Moreno (2002) señaló que los juegos funcionales son espontáneos, pero con el paso del tiempo se hacen habituales y se ordenan de acuerdo a la edad. Por esta razón es necesario que en el ámbito educativo se trabajen estos juegos y que el niño no lo vea como una actividad obligatoria sino más bien como una actividad placentera.

Para la segunda hipótesis específica se determinó que existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.589$ (correlación alta) y un $p = 0.002$ (nivel de significancia) y Garrido afirmó que los niños tienen problemas en el desarrollo psicomotor, resultando incluso una alarma, por el alto grado de déficit motor que presentan los niños. Además del área motora también presentan problemas en el área social, las consecuencias de la falta de cuidado y desarrollo motor de los niños se reflejará finalmente cuando vayan creciendo y se vean sus limitaciones. Para Castello (2012) es grave referirse al hecho de que muchos niños de cinco años aún se conducen a nivel psicomotor como niños de 2 a 3 años, esto ya los pone en desventaja ante otros niños, porque cuando se trata de realizar juegos simbólicos tienen muy poca participación. Al respecto Moreno (2002) señaló que el juego simbólico apertura la mente

de los niños, los hace analizar su entorno y por esta razón es que es fundamental su práctica.

Finalmente para la tercera hipótesis específica se determinó que existe relación significativa entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.733$ (correlación alta) y un $p = 0.001$ (nivel de significancia). Suntaxi (2012) señaló que cuando se realizó un juego de reglas los estudiantes demostraron poca iniciativa para enviar mensajes a través de la mímica, sin embargo Ruitón (2014) determinó que los juegos lúdicos requieren de material concreto, que muestren la realidad, a los niños desde el inicio. Al respecto Moreno (2002) indicó que los juegos de reglas deben realizarse siempre en forma grupal y que esto le permitirá al niño reflexionar sobre su conducta ante los demás y ante el mismo.

CONCLUSIONES

Existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.721$ (correlación alta) y un $p = 0.003$ (nivel de significancia). Existe relación significativa entre el juego funcional o ejercicio y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.711$ (correlación alta) y un $p = 0.005$ (nivel de significancia). Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.589$ (correlación alta) y un $p = 0.002$ (nivel de significancia). Existe relación significativa entre el juego de reglas y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.733$ (correlación alta) y un $p = 0.001$ (nivel de significancia)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ajuriaguerra, A. (2005); *Educación y Desarrollo Motor*; 2da. Edición. Edit. Trillas. Lima.
- Aguilar R. (2013). “*El juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa*” ciudad de santo domingo.

- Blas, I. (2015) *Capacidad lúdica y desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institución educativa INNOVAS SCHOOL – Huaura* – Universidad César Vallejo. Contenido en: <http://repositoriocesar//vallejo//2015.34526>
- Bruno, H. (2011) *Importancia de la lúdica en la infancia*. México. Editorial Infancia
- Caballero, A. (2012) *Metodología de la investigación. Alcances de elaboración de tesis*. México, D.F.: Editorial Mc. Graw Hill.
- Camacho, L. (2013). *El juego funcional lúdico como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Consultado en: http://repositorio//san_marcos/tesis/posgrado
- Castello, M. (2012) *Desarrollo del equilibrio a través de los juegos lúdicos de los niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la institución educativa UNIFE*. Universidad Femenina. http://rtesis_castello_desarrolloequilibrio_9874
- Caballero, A. (2010). *Metodología para realizar tesis de doctorados*. Lima. Editorial Prisma.
- Casas, M. (2003). *Instrumentos de evaluación*. México. Editorial Investiga.
- Coronel, D. (2015) *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y niñas de pre escolar*. Universidad de Carabobo. Consultado en: <http://tesis/coronel//estrategias897//ludicas56.34876>
- Díaz, H. (2009) *La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. México. Editorial Magisterio.
- Fernández, G. (2002). *La Psicomotricidad y su relación con el aprendizaje*. México: Editorial Pacífico.
- Garrido, L. y Alvarado, V. (2007). "Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación" Tesis de licenciatura. Universidad Austral de Chile. Santiago de Chile, Chile. Consultado en: <http://cybertesis.uach.clg241e/sources/fmg241e.pdf>
- Garvey, U. (1985). *Estrategias lúdicas: juego*. México. Editorial Pearson.

- Haeussler, R. y Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)* Santiago de Chile: Contenido en: <http://www.minedu.gob2021.pdf>
- Hernández, Fernández y Baptista (2014) *metodología de la investigación* Distrito federal – México. Editorial Edamsa
- Loli, M. y Silva, F. (2007). *Desarrollo psicomotor. Áreas*. México. Editorial McGraw Hill.
- Párraga, M. (2004). *La significación del juego en el arte*. Madrid – España. Editorial Doctor.
- Pedro G. (2006) *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Madrid – España. Editorial Wanceulen,
- Suntaxi, J. (2012). *Metodologías lúdicas en el desarrollo de la expresión corporal de niños y niñas de educación inicial de la escuela Benjamín Carrión – Amaguaña en Quito*. Consultado en: http://tesis_quito_suntaxi.87465
- Valderrama, L. (2013) *Investigación científica*. Buenos Aires – Argentina. Editorial Mc. Graw Hill Iberoamericana.
- Villegas, P. (2010) *Metodología de la investigación*. México. Editorial Mc. Graw Hill.



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Janet Cenayra Josco Mendoza, docente de la Escuela de Postgrado de la UCV y revisor del trabajo académico titulado “Juego Lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario, Huacho-2017” del estudiante Cadenas Rosario, Yescenia Carmen; y habiendo sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin, he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud constato 20% verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad César Vallejo.

Lima, 02 de septiembre del 2017

Janet Cenayra Josco Mendoza

DNI: 41001745

Feedback Studio - Google Chrome
 Es seguro | https://ev.turnitin.com/app/carta/es?u=1064157545&o=84394293&lang=es&sz=3

feedback studio

Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial

Resumen de coincidencias

20 %

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	18 %
2	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	<1 %
3	revistas.uladech.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
4	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
5	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
6	repository.javeriana.edu... Fuente de Internet	<1 %
7	educaterra.com Fuente de Internet	<1 %
8	www.rttc.bo.uc.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
9	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
10	www.euskadi.net Fuente de Internet	<1 %
11	andeducandoperu.com Fuente de Internet	<1 %
12	es.slideshare.net	<1 %

ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho”-2017.

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:
Br. Cadenas Rosario, Yescenia Carmen

ASESORA:
Mgtr. Josco Mendoza, Janet Cenayra

SECCIÓN:
Educación e Idiomas

Página: 1 de 57 Número de palabras: 8812



Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

CADENAS ROSARIO YESEENIA CARMEN

D.N.I. : 45869831

Domicilio : Urb: ROSARIO SUR M^o C^o lote 32 - HUACRA

Teléfono : Fijo : Móvil : 9.61891139

E-mail : yeseeniacademasrosario@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado : MAESTRO

Doctorado

Mención : PSICOLOGÍA EDUCATIVA

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

CADENAS ROSARIO YESEENIA CARMEN

Título de la tesis:

JUEGO LÚDICO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN ESTUDIANTES

DE NIVEL INICIAL, INSTITUCIÓN EDUCATIVA " VIRGEN DEL ROSARIO "

HUACRA - 2017.

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha : 09/06/2018

MITCHELL
ALARCON



ESCUELA DE POSGRADO

UNIVERSIDAD DEL PACIFICO

FORMATO DE SOLICITUD

SOLICITA:

la segunda revisión
de tesis

ESCUELA DE POSGRADO

Yesenia Carmen Cadenas Rosario

(Nombres y apellidos del solicitante)

con DNI N° 45867831

(Número de DNI)

domiciliado (a) en Urb. Rosario Sur M'c" lote 32 - Huaura

(Calle - Lote M. Urb. Distrito Provincia Región)

ante Ud. con el debido respeto expongo lo siguiente:

Que en mi condición de alumno de la promoción: 2014

(Promoción)

del programa: Maestría

(Nombre del programa)

Psicología Educativa

identificado con el código de matrícula N°

(Código de alumno)

de la Escuela de Posgrado, recorro a su honorable despacho para solicitarle lo siguiente:

Solicito la segunda revisión de la tesis
titulada Juego lúdico y desarrollo Psicomotor en
estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa "Virgen
del Rosario"

Por lo expuesto, ruego se ordene a quien corresponde se me atienda mi petición por ser de justicia.

Lima, 24 de marzo de 2018



[Handwritten signature]

(Firma del solicitante)

Documentos que adjunto:

- a. tesis amillada corregida
- b. tesis amillada por corregir
- c. copia de dictamen
- d. copia de acto de aprobación

Cualquier consulta por favor comunicarse conmigo al:

Teléfonos: 961891139

Email: