



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Actividad lúdica y desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial  
de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

**AUTORA:**

Quito Cano, Allison Lizeth (ORCID:0000-0002-1555-2620)

**ASESOR:**

Dr. Luza Castillo, Freddy Felipe (ORCID: 0000-0003-1491-0251)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA — PERÚ

2021

## **DEDICATORIA**

A Dios y a la virgen María por darme la gracia de la resiliencia y acompañarme en todo momento, en mis logros y en los retos del día a día.

A mis queridos padres Enrique Quito y Elena Cano por creer en mí desde siempre, brindarme confianza, amor y apoyo incondicional en diferentes aspectos de mi vida, los amo infinitamente.

A mi novio Carlos Pastor por ser un gran compañero de vida, por apoyarme y alentarme en este camino de crecimiento profesional.

A mi familia, en especial a mis tías que siempre han estado ahí para mí, Carmen Cano, Eugenia Puntillo, Isabel Cano, Gloria Cano, gracias por su cariño, amor y apoyo en este camino rumbo a la licenciatura.

A mi querido abuelo Eustaquio Cano en el cielo, por ser mi ángel.

### **AGRADECIMIENTO**

Al Dr. Freddy Luza Castillo por su asesoramiento como experto del tema.

Al profesor Edgar Pérez Piñan por su sabia orientación para el logro exitoso de mi proyecto de investigación.

A la Mg. Maira Trujillo Santillán por apoyarme en las gestiones para desarrollar mi investigación en la I.E en la que dignamente labora.

A la Mg. Giovanna de la Cruz Yataco por permitirme desarrollar mi investigación aplicando mis guías de observación en la I.E que dirige y a todas las maestras de la I.E Santa Rosa N°20501 por su apoyo en este proceso de la recolección de datos de mi investigación.

## Índice de contenidos

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
Índice de tablas .....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen .....	vii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	5
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	16
3.2. Variables y operacionalización .....	17
3.3. Población.....	18
3.3.2. Unidad de análisis .....	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	19
3.5. Procedimientos.....	20
3.6. Método de análisis de datos .....	21
3.7. Aspectos éticos .....	22
IV. RESULTADOS .....	23
V. DISCUSIÓN.....	32
VI. CONCLUSIONES.....	37
VII. RECOMENDACIONES .....	39
REFERENCIAS.....	40
ANEXOS .....	46

## Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudio .....	16
Tabla 2. Niveles de la variable actividad lúdica .....	21
Tabla 3. Niveles de las dimensiones de la actividad lúdica .....	22
Tabla 4. Niveles de la variable desarrollo psicomotor .....	23
Tabla 5. Niveles de las dimensiones de desarrollo psicomotor .....	24
Tabla 6. Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov .....	25
Tabla 7. Relación entre actividad lúdica y desarrollo psicomotor .....	26
Tabla 8. Relación entre actividad lúdica y coordinación .....	27
Tabla 9. Relación entre la actividad lúdica y lenguaje .....	28
Tabla 10. Relación entre la actividad lúdica y motricidad .....	29

## Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Niveles de la variable actividad lúdica.....	21
Figura 2. Niveles de la variable desarrollo psicomotor .....	23

## Resumen

La presente tesis tuvo como propósito establecer la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021, la investigación tipológicamente fue básica debido a que los resultados y conclusiones contribuyen al cuerpo general del conocimiento científico. Se asumió un de carácter no experimental con un tipo transversal correlacional, un total de 80 niños del nivel inicial de 3, 4 y cinco años de edad conformaron la población, por lo tanto la muestra asumida fue censal, la técnica utilizada fue la observación, para lo cual se utilizaron como instrumentos de recojo de información una guía de observación de actividades lúdicas de 16 ítems y una guía de observación para el desarrollo psicomotor conformada por 20 ítems. A fin de determinar la prueba inferencial se llevó a cabo previamente una prueba de bondad de ajuste Kolmogorov Smirnov cuyos valores sig permitieron establecer que la prueba de contraste hipótesis sería Rho de Spearman. Los resultados para el caso de las hipótesis general y específicas fueron similares cuyo valor sig fue igual a 0,000 lo cual permitió concluir que existe una relación estadísticamente significativa entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, de igual forma la actividad lúdica se relaciona a la coordinación, el lenguaje y la motricidad en el caso de los niños evaluados.

Palabras clave: Actividad lúdica, motricidad, coordinación, lenguaje, psicomotor.

## **Abstract**

The purpose of this thesis was to establish the relationship between playful activity and psychomotor development in children of the initial level of the EI Santa Rosa N ° 20501 - Barranca, 2021, typologically the research was basic because the results and conclusions contribute to the body general of scientific knowledge. A non-experimental character was assumed with a correlational cross-sectional type, a total of 80 children of the initial level of 3, 4 and 5 years of age made up the population, therefore the assumed sample was census, the technique used was observation, For this, a 16-item observation guide for playful activities and an observation guide for psychomotor development made up of 20 items were used as information gathering instruments. In order to determine the inferential test, a Kolmogorov Smirnov goodness-of-fit test was previously carried out, the sig values of which made it possible to establish that the hypothesis contrast test would be Spearman's Rho. The results for the case of the general and specific hypotheses were similar whose sig value was equal to 0.000 which allowed to conclude that there is a statistically significant relationship between play activity and psychomotor development, in the same way play activity is related to coordination, language and motor skills in the case of the children evaluated.

Keywords: Playful activity, motor skills, coordination, language, psychomotor.



## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad existe un consenso generalizado de que la actividad lúdica contribuye al desarrollo integral de los seres humanos, particularmente cuando estas se promueven en los primeros años de vida, es decir, durante la infancia, la UNICEF (2018) manifiesta que el periodo de desarrollo más importante en los seres humanos se ubica entre el nacimiento y los ocho años, en este tramo se generan un incremento de las capacidades y competencias cognitivas, afectivas, sociales, físicas y mentales, un adecuado desarrollo permitirá que la persona adulta alcance el éxito. En este sentido de acuerdo a la Agenda 2030 en su Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 establece que todos los niños deberán alcanzar el acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad (UNICEF, 2018). Ello nos indica la necesidad de establecer estrategias educativas que contribuyan a que los niños del nivel de educación inicial puedan desenvolverse libremente pero al mismo tiempo vayan construyendo su integralidad en cada una de sus dimensiones personales, para lo cual dichas estrategias deben responder a criterios de calidad, en este sentido el desarrollo de las actividades lúdicas debe ser determinante considerando la edad de los niños de inicial.

Respecto a la actividad lúdica Padilla, Vega y Torres (2004) definen a la actividad como una amplia diversidad de actividades corporales y procesos mentales que adquieren la forma de expresión libre, el juego es una actividad libre desinteresada que contiene un sentido y un significado, son intentos cenestésicos de integración. La actividad lúdica se constituye en un valioso recurso que hace posible la transformación del proceso formativo que pasa a ser un espacio ameno y participativo, esto requiere que la práctica pedagógica del maestro esté acorde con dicha actividad lúdica y se incluya en lo planificado para cada sesión, produciéndose una relación entre el aprendizaje y los contenidos de enseñanza. Para que las actividades lúdicas sean productivas desde una concepción pedagógica, es fundamental considerar cuáles serán los objetivos a lograrse y que actividades lúdicas serán las más adecuadas para la enseñanza-aprendizaje. De esta manera al introducir el juego en la clase se comprueban los objetivos con las necesidades e intereses de los niños y con los recursos que se poseen, es así que

se podrán establecer que actividad es más provechoso para la sesión y para los niños en ese momento. Las actividades lúdicas activan y potencian las dimensiones cognitivas y sociales en el desarrollo integral de los niños, promueve la responsabilidad, la imaginación, las habilidades sociales, entre otras aspectos. Utilizar juegos motiva a los estudiantes y favorece la disminución de la ansiedad, sin embargo es importante asumir que los errores deben ser aprovechado para el aprendizaje (Baretta, 2006, pp. 11-12).

De acuerdo al Ministerio de Educación (2017) el propósito de la Educación Inicial es proponer situaciones que motiven a los niños, considerando que el niño es un aprendiz desde su nacimiento, el niño no espera a que alguien le enseñe, explora, indaga y entra en contacto experimental con su realidad teniendo como motor la curiosidad, esto lo empuja a un constante aprendizaje a su vez contribuye a su maduración, es así que el niño va desarrollando su pensamiento de la mano con su actuación. Esta capacidad de aprendizaje se muestra innata y a su vez cuestiona el sistema mecánico y repetitivo de enseñanza que subestima a las capacidades del niño y además de ello suele limitarlo en cuanto a su potencial para actuar en su mundo circundante. El desarrollo psicomotor según Añamuro (2019) citando a Ajuriaguerra (2005) implica el aprendizaje del control del cuerpo y el desarrollo físico, cognitivo y afectivo, Elena (2006) citado por Añamuro (2019) considera que el desarrollo psicomotor es el conjunto de habilidades que abarcan el sistema sensorial, cognitivo, motriz, la adquisición del lenguaje y la socialización, este desarrollo evoluciona desde el nacimiento del niño y que progresivamente lo va dominando con mayor complejidad en cuanto al movimiento, al pensamiento y su interacción con su entorno. Las investigaciones ratifican la importancia de las actividades lúdicas con el desarrollo integral del niño durante su preescolaridad, a nivel local tenemos el estudio de Melgarejo (2018) desarrollado en el distrito de Supe en la provincia de Barranca, en el cual estableció que la actividades lúdicas o actividades de juego libre se relacionan no solo con la motricidad de los niños de preescolar, sino con el desarrollo de una serie de habilidades entre las cuales se encuentran las habilidades sociales.

El presente estudio adquiere relevancia a partir de la consideración de que el sujeto de estudio tiene una gran importancia, ya que es el eje del proceso educativo, motivo por el cual analizar las implicancias que tienen las actividades lúdicas en su desarrollo psicomotor se constituye en un requisito fundamental que permita la construcción posterior de actividades pedagógicas y estrategias formativas que favorezcan al niño en cuanto persona en pleno crecimiento, desarrollo y maduración, considerando las posteriores implicancias en la pubertad, adolescencia y adultez. El estudio se ajustará a los criterios metodológicos propios de una investigación correlacional básica, y se seguirá un diseño metodológico no experimental transversal correlacional, apoyado en recursos digitales como vienen a ser las plataformas de videoconferencias que facilitarán el proceso de recolección de información.

En este sentido el problema general de investigación será: ¿Cómo se relacionan la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021?; asimismo los problemas específicos son: P.E.1: ¿Cómo se relaciona la actividad lúdica y la coordinación en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021?; P.E.2: ¿Cómo se relaciona la actividad lúdica y el lenguaje en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021?; P.E.3: ¿Cómo se relaciona la actividad lúdica y la motricidad en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021?.

Estos problemas se encuentran relacionados a los objetivos de investigación: O.G: Establecer la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. Los objetivos específicos son: O1: Determinar la relación entre la actividad lúdica y la coordinación en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. O2: Determinar la relación entre la actividad lúdica y el lenguaje en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. O3: Determinar la relación entre la actividad lúdica y la motricidad en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021.

Finalmente las hipótesis propuestas son: HG: Las actividad lúdica se relaciona significativamente con el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021; siendo las hipótesis específicas, H1: La actividad lúdica se relaciona significativamente con la coordinación en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021; H2: La actividad lúdica se relaciona significativamente con el lenguaje en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021; H3: La actividad lúdica se relaciona significativamente con la motricidad en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

Para la fundamentación de presente estudio se han tomado una serie de antecedentes cuyos resultados y conclusiones permitirán construir una discusión contrastando con otras investigaciones de carácter similar. Entre los estudios internacionales tenemos la tesis elaborada por Cango (2019) cuyo objetivo general fue establecer la influencia de la actividad lúdica en la motricidad fina, el método asumido para el estudio fue el descriptivo, deductivo-inductivo, la investigación tuvo un enfoque cuantitativo, la muestra estuvo conforma por 17 niños de 4 y 5 años a quienes se les suministró la guía de entrevista y el test Dexímetro de Goodard. En el estudio se concluyó que las actividades lúdicas se relacionan y promueven el impulso de la motricidad fina, los juegos de construcción, de movimientos, de habilidades y destrezas contribuyen a fomentar la motricidad fina, las habilidades de la motricidad fina potenciadas con las actividades lúdicas fueron las habilidades manuales, ejercitación muscular manual, coordinación mano-ojo, la piza, precisión y agilidad.

De igual forma Morán (2017) llevó a cabo una tesis por la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil cuyo objetivo general fue establecer si las actividades lúdicas influyen en el desarrollo psicomotricidad. El enfoque de la investigación fue mixto, el estudio fue de tipo descriptivo-explicativo, la muestra estuvo conformada por 12 estudiantes a quienes se les suministró el Test de habilidades básicas, la ficha de observación de desarrollo psicomotriz y la ficha de entrevista. En el estudio se concluyó que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo psicomotriz de los infantes, por lo cual es importante en la discapacidad intelectual. Las actividades lúdicas permiten el desarrollo psicomotriz de los niños, tanto de la motricidad fina como de la motricidad gruesa; es importante la labor de los padres para estimular las destrezas psicomotrices.

Campana (2020) llevó a cabo una tesis por la Universidad Santo Tomás de Pasto cuyo objetivo central buscó determinar cómo fortalecen las estrategias lúdicas a la motricidad gruesa y el equilibrio en niños de 4 años. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, método de investigación-acción, diseño no experimental, la muestra conformada por 22 niños de 3 y 4 años. Las conclusiones establecieron que el equilibrio, dinámico y estático como parte de la motricidad

gruesa son importantes para el desarrollo integral de los infantes, si la familia es integrada al proceso educativo se contribuirá para apoyar a los niños, las estrategias lúdico-pedagógicas implican el uso de espacios abiertos recurriendo a juegos al aire libre, integración familiar brindando seguridad y sentido de pertenencia, dichas estrategias contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa.

Mamani (2017) llevó a cabo una tesis por la Universidad Mayor de San Andrés de Bolivia cuyo objetivo general fue analizar el significado pedagógico del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. La investigación fue de tipo descriptivo, con un diseño de investigación fenomenológico, la muestra estuvo conformada por 227 niños de 4 a 6 años de edad que fueron evaluados mediante un registro de observación, una lista de cotejo y una ficha de entrevista. Las conclusiones establecen que las actividades del juego son esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el despliegue psicomotriz es decir la movilización de una serie de juegos como los dirigidos, libres, de construcción, de psicomotricidad fina, de coordinación motriz, los cuales influyen en desarrollo cognitivo, socio-emocional y motriz, por lo tanto, el juego es fundamental en el desarrollo de los niños en este caso es importante la labor de las maestras.

Asimismo, Landi (2017) llevó a cabo una tesis siendo el objetivo general establecer estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en infantes. La investigación se sustenta en una propuesta en el contexto de la enseñanza-aprendizaje, la muestra estuvo conformada por niños de 3 y 4 años de edad. En el estudio se concluyó que el juego contribuye en el marco de la enseñanza-aprendizaje ya que permite desarrollar las emociones, el interés, la fantasía y la socialización y particularmente de la motricidad fina en el caso de los infantes. Las actividades lúdicas benefician la labor de las docentes al contribuir en el desarrollo de las destrezas motrices finas.

A nivel nacional tenemos investigaciones tales como la tesis de Ríos (2019) por la Universidad César Vallejo cuyo objetivo fue establecer de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo psicomotor en infantes. La investigación fue de tipo aplicada, se asumió un diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 25 niños que fueron evaluados mediante una lista de cotejo para el desarrollo psicomotor. En el estudio se llegó a concluir que las estrategias

lúdicas mejoran el desarrollo psicomotor, también contribuyen a mejorar los niveles de relaciones interpersonales, las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar la construcción de la corporeidad, a la práctica de actividades físicas de la psicomotricidad y a los niveles de participación en actividades deportivas.

Añamuro (2019) desarrolló una tesis por la Universidad Nacional de Altiplano de Puno cuyo objetivo general buscó determinar cómo el juego lúdico influye en el desarrollo psicomotor en infantes. La investigación está considerada como aplicada, bajo un diseño pre experimental, cuya muestra la conformaron 23 niños, el instrumento utilizado fue la ficha de observación. En el estudio se llegó a concluir que los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor, de igual manera el juego lúdico influye en la dimensión motriz, en la dimensión emocional afectivo y en la dimensión práctica cognitiva.

Guzmán (2016) llevó a cabo un estudio por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote en el cual el objetivo general fue determinar si un programa de aprestamiento tiene efectos en el desarrollo de la psicomotricidad. La tesis corresponde a una investigación de tipo explicativa, el diseño que se siguió fue el pre experimental, la muestra estuvo conformada por 10 niños, el instrumento utilizado fue el test de aprestamiento. Las conclusiones establecieron que un programa basado en la aplicación de actividades lúdicas de aprestamiento influye en el desarrollo de la psicomotricidad fina, por lo cual las actividades lúdicas influyen positivamente en la motricidad fina. Son aspectos que abarca la psicomotricidad fina: dominio manual de la lectoescritura, recortar, embolillar, pintar, actividades de manejo fonético, actividades viso manuales. Las actividades y experiencias fundamentadas en el juego, contribuyen al desarrollo de las habilidades básicas necesarias para la psicomotricidad.

En la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca, Valdez (2019) desarrolló la tesis cuyo objetivo fue determinar cómo influyen las actividades lúdicas tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños. La investigación es de tipo ni experimental, bajo un método analítico, nivel descriptivo, diseño de investigación descriptivo correlacional, la muestra abarcó a 25 infantes de cuatro años de edad, los instrumentos utilizados fueron la lista de cotejo y el registro anecdótico. Las conclusiones establecidas permitieron conocer que los

juegos tradicionales y convencionales influyen en el desarrollo de la cognición y el movimiento grueso; el desarrollo progresivo de la cognición y el movimiento grueso se relaciona con las acciones de juegos tradicionales y convencionales, asimismo se observó que en los niños de zonas rurales la noción de juego se relaciona con sus actividades cotidianas.

Al respecto Fonseca y Fonseca (2017) desarrollaron una tesis por la Universidad Católica de Trujillo (2017) con el objetivo de determinar la influencia de un programa de actividades lúdicas en la motricidad fina de infantes. La investigación es de tipo cuantitativa, aplicada y experimental, diseño pre experimental, con una muestra conformada por 19 niños de cinco años, el instrumento utilizado fue la lista de cotejo con 20 ítems para observar la motricidad fina en sus dimensiones coordinación viso manual y prensión. En el estudio se concluyó que la aplicación de un programa de actividades lúdicas mejora significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad fina, ya que en la prueba pre test el nivel de motricidad fina tenía un promedio bajo, ya en la prueba post test se estableció que el nivel de la motricidad fina en promedio fue satisfactorio.

La primera variable en el presente estudio son las actividades lúdicas, las cuales son equivalentes al juego en cuanto a su definición, es así que de acuerdo a Castro (2005) es entendido como aquella actividad recolectora en la etapa preescolar del desarrollo infantil (3 a 6 años), efectivizada individual y/o grupalmente, de carácter espontáneo y por lo general placentero, y que presenta como rasgo característico permitir el cumplimiento de una acción (o de un conjunto de acciones) en ausencia de las condiciones objetivas para la obtención real de los resultados de la misma (puesto que su motivo no consiste en lograrlos, sino que reside en el propio proceso de ejecución de la acción, que corresponde de modo peculiar a las acciones de los adultos y cuyo contenido es reproducido exactamente por el niño). De acuerdo con Fonseca y Fonseca (2017) la actividad lúdica implica el mundo cotidiano del niño y tiene importancia en él, debido a que los niños realizan juegos diariamente, en cada momento, lo cual lo constituye en un medio de aprendizaje, en este sentido el docente para el docente las actividades lúdicas se convierten en estrategias de aprendizaje, el juego hace más agradable y dinámico el aprendizaje ya que forma parte de su mundo cotidiano, la actividad lúdica es un



recursos importante para el aprendizaje de los niños en el aula, permitirá cumplir los propósitos establecidos por el docente y favorece el incremento del rendimiento académico de los niños.

Jiménez citado por Amaru y Orosco (2010) considera que la lúdica es una experiencia de carácter cultural y transversal, que es constante a lo largo de la vida, es un proceso intrínseco al desarrollo de la persona en cada una de sus dimensiones como son la psicológica, la biológica y la socio-cultural, es así que la lúdica se relaciona a lo cotidiano y a la creatividad humana. Tomas (2005) citado por Valdez (2019) define a las actividades lúdicas como actividades que se caracterizan por ser recreativas, reflexivas, de ejercitación física e intelectual, por lo cual el juego no necesariamente es una actividad de cual no se puede aprovechar. Guzmán (2016) considera que las actividades lúdicas tienen dos componentes como son el educativo y de entretenimiento, es decir, se realizan por diversión o también existen juegos que permiten educar cuando se incluyen en la planificación del proceso de enseñanza. El juego llega a ser una experiencia de aprendizaje ya que contribuye a éste, lo hace más motivador y productivo. Ríos (2019) considera que las actividades lúdicas se pueden aprovechar como estrategias lúdicas con lo cual contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas de los niños durante el nivel de educación inicial, ya que favorece que capten cosas y se desarrollen en el plano físico, psicológico, afectivo y social. Las dimensiones que se han considerado para las actividades lúdicas son actividades lúdicas libres y actividades lúdicas dirigidas.

Las actividades lúdicas pueden ser aprovechadas en el entorno educativo para el desarrollo de una serie de competencias, capacidades y habilidades, tal como lo proponen Manzano et al. (2021) cuando expresan que una estrategia educativa importante es la gamificación educativa, esto quiere decir estrategias lúdicas que abarcan juegos para desarrollar aprendizajes, además el uso de juegos se realiza con la finalidad de motivar a los alumnos, desarrollar contenidos académicos y habilidades sociales. Esto lo confirma Granados (2018) quien establece acerca de la posibilidad de aprovechar las actividades lúdicas para lograr el desarrollo de la comprensión lectora superando una visión mecánica tradicional, con las actividades lúdicas se dinamizan los procesos cognitivos, se orienta el

interés y se permite que el estudiante explore su interés por la lectura a partir de la presentación de actividades didácticas lúdicas. Esto lo confirma Sánchez (2018) al asumir que las actividades lúdicas tienen la posibilidad de permitir que los niños realicen la retención léxica y desarrollen en forma pertinente el lenguaje.

El valor pedagógico que presentan las actividades lúdicas es innegable, Álvarez, Álvarez y Espinoza (2020) considera que las actividades lúdicas son imprescindibles en el proceso formativo particularmente de niños en el preescolar, considerando que el juego brinda una serie de experiencias al niños, además le brinda herramientas que lo preparan para resolver problemas cotidianos, concluye manifestando que la educación en la primera infancia exige la utilización en calidad de herramientas de aprendizaje de las actividades lúdicas. En su estudio experimental Vásquez (2017) llega a concluir que los estudiantes aprender de manera más fácil mediante actividades lúdicas debido a que dejan de lado cualquier sentimiento de frustración o vergüenza ante el error frente a sus compañeros, con lo cual las actividades lúdicas incrementan los niveles de motivación.

Parker y Stjerne (2019) en su estudio concluyen que se pueden alcanzar una serie de resultados de aprendizajes si se desarrolla el aprendizaje mediante el juego, en un proceso pedagógico en el cual se combinen las actividades lúdicas establecidas por el propio niño pero siguiendo la intencionalidad educativa del docente, para ellos se pueden utilizar diversos tipos de actividades lúdicas como las de simulación, construcción, colaboración o simplemente juego libre. Whitton (2018) considera que llevar a cabo actividades lúdicas como mecanismo de aprendizajes genera una serie de beneficios además de encontrar fundamentación pedagógica, es así que las actividades lúdicas proporcionan espacios donde el aprendizaje sea seguro, exploratorio e ideológico. Kangas, et al. (2017) demostraron que un entorno de aprendizaje lúdico produce mayor satisfacción en los estudiantes así como fortalece el vínculo entre estudiante y maestro, sin embargo desarrollar estos ambientes lúdicos exigen al docentes tienen inspiración y compromiso, toda vez que las actividades lúdicas favorecen la práctica pedagógica.

Respecto a las teorías que explican las actividades lúdicas o el juego tenemos a la teoría del crecimiento propuesta por Casuí, según la cual el juego es

el producto del crecimiento, por lo cual es un fenómeno biológico, el juego es la manifestación biológica de la alta secreción de las glándulas, explica que el juego es más abundante en el caso de los seres humanos debido a su complejidad, asimismo encuentra diferencias entre el juego de niñas y niños debido a sus particularidades sexuales. Otra importante teoría es la del placer funcional propuesta por Schiller y Lange quien proponen que el juego se caracteriza por el placer que producen debido que se manifiesta la imaginación de los niños en forma libre, sin restricción social alguna, de esta manera el placer funcional producto del juego se caracteriza porque se origina un estado emocional y de conciencia mediante el cual la imaginación supera la realidad, donde la libertad es fuente de creatividad (Calero, 2005).

La segunda variable del estudio es el desarrollo psicomotor, de acuerdo con Santrock (2004) es un conjunto de modificaciones biológicas, cognitivas, afectivas o sociales que se inician con la concepción y que se mantienen a lo largo de la vida. Respecto al concepto desarrollo psicomotor (DPM) se considera que su creador fue el neuropsiquiatra Carl Wernicke al hacer referencia a un proceso que implica una adquisición permanente y progresiva de capacidad, habilidades y destrezas en forma evolutiva durante la infancia (Vericat y Orden, 2013, p. 2978). En esta definición el desarrollo psicomotor encaja en una etapa específica de la vida humana que viene a ser la infancia, y se desprende que las habilidades son adquiridas antes que innatas, por lo cual lo innato serían las estructuras necesarias para dinamizar habilidades o capacidades como la motricidad, el lenguaje o ciertas conductas producto del aprendizaje. A pesar de que la definición original abarcaba mucho aspecto, quien hizo la mayor precisión fue Illingworth citado por Vericat y Orden (2013) al definir al desarrollo psicomotor como un proceso permanente y progresivo que presenta una serie de etapas en las cuales se va incrementado el nivel de complejidad, este proceso parte de la concepción y finaliza con la madurez, se presenta de forma similar en los niños lo que varía es el ritmo del desarrollo psicomotor (p. 2978). La definición considera que el desarrollo psicomotor conlleva a una serie de etapas adquisitivas y en las cuales las tareas y aprendizajes del niño se van haciendo más complejas cuyo punto culminante es la madurez, considera que este desarrollo es propio de la persona, pero cuyas principales manifestaciones se consolidan en la niñez. Considera de igual manera que el desarrollo psicomotor

implica que el niño adquiera en forma progresiva o incremental una serie de habilidades, destrezas y capacidades de carácter físico, psicológico, emocional y social, el desarrollo conlleva a la maduración biológica de órganos y sistemas corporales, que se van diferenciando y perfeccionando conforme se incrementa su tamaño, por lo cual tiene simultaneidad con el crecimiento del niño.

En este sentido una la base o estructura orgánica sobre la cual se produce el desarrollo psicomotor es la maduración del sistema nervioso central, maduración que responde a ciertas leyes como el desarrollo cefalocaudal y el reemplazo progresivo de los reflejos por conductas y movimiento intencionados (Álvarez y Giner, 2007). Es por ello que Peraza (2000) manifiesta que el desarrollo psicomotor del niño se encuentra sustentando en la maduración necesaria que la estructura del sistema nervioso central, particularmente del cerebro en los primeros años de vida, en los primeros 3 años de edad se generan conexiones neuronales que mejoran las funciones, es así que cobran importancia tanto la herencia genética como las interacciones sociales y los estímulos ambientes. Schonhau, Schönstedt, Álvarez, Salinas y Armijo (2010) consideran que el desarrollo psicomotor es evolutivo, integral y multidimensional, ya que en este proceso no solo adquiere sino tiene dominio de habilidades, sin embargo, la presencia de alteraciones en el normal desarrollo neuro madurativo influyen en el logro de aprendizajes, en la deserción escolar y en trastornos psicológicos, emocionales y en problemas de socialización. Se ha determinado que el medio ambiente socio-cultural donde se vive el niño es influyente, positiva o negativamente en el desarrollo psicomotor, Coutiño (2002) manifiesta que en la vida del infante el desarrollo motriz se da en paralelo al desarrollo psicológico y de esta manera se va generando el desarrollo de la estructura afectiva, es así que durante la niñez se van gestando las condiciones para conductas futuras, Flores, Munar y Díaz (2013) consideran que el estudio del desarrollo psicomotor es importante ya que permite orientar por parte de las entidades gubernamentales programas de salud, alimentación y estimulación, ya que al haberse demostrado que el aprendizaje del niño se produce desde el nacimiento, este se intensifica y perfecciona cuando el niño recibe mayores muestras de afecto, una buena alimentación, un buen servicio de salud y todo las atenciones y estímulos que favorezcan la maduración de cada uno de los aspectos bio-psíquicos y sociales.

Cabe diferenciar al desarrollo psicomotor con la psicomotricidad, esta última es definida por el Ministerio de Educación (2012) como una disciplina que tiene como propósito explicar que el ser humano está constituido por componentes corporales motrices, afectivos y cognitivos, y estos se interrelacionan y vinculan motivo por el cual no pueden separarse. Por lo cual los seres humanos son una unidad y las veces que se relacionan con el entorno piensan, siente y actúa integradamente y esto se expresa a través del cuerpo, de la conducta.

Las actividades lúdicas en la educación preescolar o del nivel inicial son fundamentales para el desarrollo integral de la personalidad del niño, en este sentido Cabrera y Dupeyrón (2019) manifiestan que aquella estimulación que reciben los niños en la escuela favorece en el campo físico, moral y cognitivo permitiendo el desarrollo desde los primer años de edad lo cual es fundamental para la posterior adquisición del lenguaje y la motricidad, es así que los movimientos que lleva a cabo el niño de inicial contribuyen al desarrollo cognitivo y a las habilidades motrices, en este sentido se hace necesario que los niños del nivel inicial estén adecuadamente motivados. Es precisamente la motricidad un valioso medio de comunicación e interacción con otras personas, su rol es vital en el desarrollo armonioso de la personalidad, considerando que en la medida que se dinamizan las habilidades motrices se incorpora la dinamización del pensamiento y los aspectos afectivos (Alosno y Pazos, 2020).

Acerca de las teorías que explican el desarrollo psicomotor tenemos a la teorías propuesta por Piaget, quien establece que la maduración y desarrollo de los seres humanos atraviesa por cuatro periodos o etapas, las cuales evidencian el desarrollo cognitivo, asociadas al presente estudio tenemos el periodo pre operacional caracterizado porque se desarrolla el pensamiento simbólico, el pensamiento egocéntrico, el uso de la palabra y de los símbolos. Es así que de acuerdo a Piaget la motricidad incide en la formación y representación de imágenes a nivel cognitivo, de tal forma que se asume que la adaptación motriz conlleva a la adaptación intelectual (Sotero, 2019; Choque, 2019). Otra teoría importante es la de la aproximación madurativa propuesta por Gesell según la cual la psicomotricidad es un conjunto de manifestaciones que son parte de la expresión de la maduración y la evolución del sistema nervioso central y del cerebro, el

comportamiento motriz es el inicio de la maduración y de la estimulación (Sotero, 2019).

Las dimensiones que se han considerado para el caso del desarrollo psicomotor son la coordinación, el lenguaje y la motricidad. La coordinación es definida como el funcionamiento que demuestran los órganos y las partes del cuerpo de forma interrelacionada y armónica, la coordinación es aplicable al sector motriz del cerebro, que permite que determinados grupos musculares colaboren para llevar a cabo definidas conductas adaptativas (Olórtegui, 2008). Para Vásquez (2007) la coordinación dinámica nos permite sincronizar los movimientos que realizamos, tales como movimientos deben tener una coordinación entre ellos mismos. Rengifo (2019) considera que la coordinación motriz denominada motricidad fina está viene a ser todos los movimientos que se realizan haciendo uso de las manos, dedos y ojos, requiere el desarrollo de los músculos cortos con el propósito de lograr la adquisición de habilidades manuales. Galimberti (2002) define a la coordinación como aquella relación o funcionamiento armónico del sistema muscular a causa del desarrollo del sistema nervioso central, mediante los órganos sensoriales que envían información al cerebro haciendo uso del sistema nervioso periféricos; en el ser humano la coordinación de movimientos especializados requiere un elevado nivel de control periférico, posteriormente se adquiere el control central. Vásquez (2007) se refiere a la coordinación visomotora como aquella actividad que se lleva a cabo con el uso de las manos o distintas partes del cuerpo, manteniendo una coordinación directa con los ojos, la psicomotricidad fina (ojo-mano-pie, cabeza-tronco-brazos-piernas) requiere de esta coordinación como parte intermedia del proceso.

Acerca del lenguaje Galimberti (2002) lo define como aquellos códigos que hacen posible la transmisión, conservación y elaboración de informaciones recurriendo a signos que tienen la capacidad de significar algo. El autor considera que el desarrollo del lenguaje implica tres niveles, el desarrollo fonético (hasta los 3 años de edad), el desarrollo morfológico y el desarrollo semántico. Considerando la teoría del aprendizaje, los infantes adquieren el lenguaje mediante el condicionamiento y el refuerzo, es decir de la misma manera en como aprenden otras conductas, en aquí cuando los padres refuerzan el aprendizaje del lenguaje

con conductas como mostrando atención, expresándoles sonrisas o hablando con ellos. Es así que el lenguaje hablado son aquellos sonidos característicos que realiza la persona con la finalidad de ser entendido por un interlocutor (Consuegra, 2010). Vázquez (2007) asume que el lenguaje es un medio expresión y comunicación, para el caso de la escuela el lenguaje favorece el intercambio, es un instrumento que permite concretar actividades escolares, comunicar y expresar requieren que el niño adquiera conocimientos y un material lingüísticos, es así que el niño aprende a hablar de acuerdo a su desarrollo cognitivo y afectivo.

La motricidad que ha sido ampliamente estudiada se define como un conjunto de movimientos corporales que se adecúan a las necesidades del tiempo y el espacio (Vázquez, 2007). Rengifo (2019) asume que la motricidad permite el uso adecuado de la capacidad, destacando la importancia de los procesos sensorio-motrices y perceptivo-motores, los cuales permiten que se adquieran las competencias necesarias mediante el aprendizaje. La motricidad del infante está en función a su estado emocional, implica el funcionamiento corporal en su totalidad, utilizando los músculos y nervios. La motricidad está conformada por dos tipos interrelacionados que son la motricidad gruesa y la motricidad fina, Papalia y Feldman (2012) consideran que la motricidad gruesa es el conjunto de habilidades físicas de los músculos grandes, Consuegra (2010) analiza la motricidad gruesa y la define como un sistema de habilidades que recurren a los músculos grandes y que se manifiesta en acciones como correr, saltar que progresivamente se van perfeccionando. La motricidad fina de acuerdo a Papalia y Feldman (2012) también es un conjunto de habilidades físicas que implica la utilización de músculos pequeños y la coordinación óculo-manual. Consuegra (2010) en referencia a la motricidad fina manifiesta que son habilidades que consideran la utilización de músculos pequeños cuya maduración se inicia en la niñez temprana, se manifiesta en acciones como abotonar, cortar, copiar figuras.

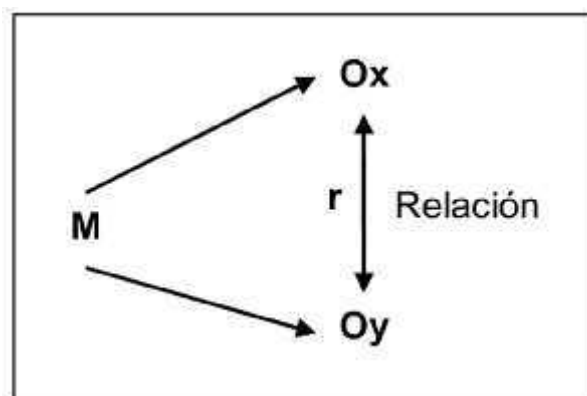
### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

De acuerdo a la secuencia metodológica y a los objetivos del presente estudio, se puede asumir que la investigación es de tipo básico, pura o fundamental, Ávila (2001, p. 37) define este tipo de investigación como aquel que busca brindar un sistema de conocimientos científicos y que no genera esencialmente resultados prácticos en forma inmediata. Su preocupación es recolectar información obtenida a partir de la realidad para beneficiar la esfera del conocimiento científico teórico.

En cuanto al diseño de investigación se asumió de acuerdo a los objetivos e hipótesis propuestas un diseño de carácter no experimental con un tipo transversal, ya que no se realizará una manipulación deliberada de las variables o las condiciones donde se desarrollan, transversal porque solo se recogerá la información o los datos en una única oportunidad, además el propósito principal del diseño es describir cada variable y establecer si existe o no una relación entre ambas (Hernández, Zapata & Mendoza, 2013).

El esquema de este diseño de investigación es:



Donde:

M: Muestra: conformada por niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca (3, 4 y 5 años)

OX: Variable 1: Actividad lúdica

OY: Variable 2: Desarrollo psicomotor



### **3.2. Variables y operacionalización**

#### **Variable: Actividad lúdica**

##### **Definición conceptual:**

Actividad que se manifiesta en el periodo preescolar del desarrollo del infante (3 a 6 años), que se manifiesta en forma espontánea, de desarrolla en forma individual o grupal y que genera placer al niños, y que se caracteriza porque favorece el cumplir una o más acciones en ausencia de las condiciones objetivas para la obtención real de los resultados de la misma (Castro, 2005).

##### **Definición operacional:**

La variable actividad lúdicas se evalúa a través de una Guía de observación la cual consta de 16 ítems y se categoriza en: logrado, proceso, inicio (Quito, 2021).

**Indicadores:** Creatividad, imaginación, desarrollo intelectual, desarrollo social y desarrollo afectivo-motriz.

**Escala de medición:** Escala cualitativa ordinal

#### **Variable: Desarrollo psicomotor**

##### **Definición conceptual:**

Proceso conformado por una serie de etapas que se van desarrollando progresiva y continuamente con lo cual se incrementa su complejidad, tiene como punto de partida la concepción y termina al llegar a la madurez, el proceso es similar en cada niño, sin embargo lo que varía es el ritmo de desarrollo psicomotor (Illingworth citado por Vericat y Orden, 2013, p. 2978).

##### **Definición operacional:**

Conjunto de acciones que desarrolla el niño evolutivamente y manifiestan a través de la coordinación, lenguaje y motricidad, observables a través de la guía de observación del desarrollo psicomotor de 20 ítems (Quito, 2021).

**Indicadores:** Traslada, construye, ordena, copia-dibuja, verbaliza, discrimina, identifica, comprende, razona, salta, camina, lanza, se para y coge.

**Escala de medición:** Escala cualitativa ordinal

### 3.3. Población

La población es entendida como un conjunto de sujetos de estudio o individuos que ya forma parte desde el momento en que se redactan los objetivos o hipótesis, la población puede dividirse en finita e infinita, mientras que la primera se caracteriza porque se conoce el número de elementos de la población, en el segundo caso esa cantidad se desconoce (Icart & Pulón, 2012, p. 108).

Para el desarrollo de la presente tesis se seleccionó como población a un conjunto de 80 niños del nivel inicial d 3, 4 y cinco años de edad que vienen estudiando en la Institución Educativa Santa Rosa N°20501 – Barranca, para efectos de análisis se distribuyó como sigue:

Tabla 1

*Población de estudio.*

Nivel educativo	Nº de estudiantes	Porcentaje
Tres años	27	33,75
Cuatro años	23	28,75
Cinco años	30	37,50
Total	80	100.00

Fuente: Nómima de estudiantes matriculados de la I.E.

#### 3.3.1. Muestra

Debido a que se trabajará con el total de la población para el caso del presente estudio no se está considerando ni cálculo del tamaño de muestra ni tampoco algún proceso de muestreo para la elección de los integrantes de la investigación. Ramírez (1997) establece que la muestra censal se

caracteriza porque todas las unidades de estudio son contempladas como muestra.

### **3.3.2. Unidad de análisis**

La unidad de análisis estará conformada por niños del nivel de educación primaria, cuyas edades se encuentran entre los 3, 4 y 5 años.

**Criterios de inclusión:** Niños que asistan regularmente a las sesiones remotas de clases, cuyas edades sean 3, 4 y 5 años y que cuenten con acompañamiento de sus padres o apoderados.

**Criterios de exclusión:** Niños que se hayan retirado o no asistan a clases por problemas de conectividad, niños que se encuentren con permiso por salud.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Considera Carrasco (2008, p. 274) que una técnica de investigación es un sistema de normas o pautas que orientan las acciones investigativas durante cada etapa que forma parte de la investigación científica.

Para el desarrollo de la presente investigación se seguirán las siguientes técnicas:

Se utilizó la técnica de la observación, debido a que se podrá registrar en una guía de observación las conductas que manifiesten los niños respecto a su desempeño en actividades lúdicas y su desarrollo psicomotor. El instrumento que evaluó las actividades lúdicas fue una guía de observación conformada por 16 ítems organizados en dos dimensiones, la observación se desarrolló en dos sesiones debido a la edad de los niños y se aplicó de forma individual. El instrumento para el caso de la variable desarrollo psicomotor también fue una guía de observación conformada por 20 ítems organizados en tres dimensiones, el tiempo de aplicación correspondió a dos sesiones en forma individual.

Ambos instrumentos fueron sometidos a la prueba de confiabilidad, para lo cual se utilizó la prueba alfa de Cronbach, para ello se realizó una prueba piloto, de esta manera en el caso del instrumento de actividades

lúdicas el resultado obtenido fue igual a 0,935 que indicó que tiene una alta confiabilidad, de igual manera se obtuvo un valor de confiabilidad igual a 0,900 para el instrumento que evaluó el desarrollo psicomotor. Respecto a la validez de los instrumentos se determinó a partir del juicio de expertos quienes analizaron cada uno llegando a determinar que son aplicables.

Para el caso del registro de información teórica o conceptual se recurrirá a la técnica de recolección bibliográfica, la cual nos brindará la posibilidad de acceder a libros, revistas, manuales entre otros documentos. Bernal (2010) considera que esta técnica requiere de un registro en fichas para realizar un análisis de los documentos impresos, la información que se obtenga será utilizada en el marco teórico de la tesis. Finalmente, el procesamiento de los datos conllevará al uso de técnicas estadísticas.

### **3.5. Procedimientos**

Los procedimientos se pueden agrupar en dos acciones importantes, la primera que consiste en la búsqueda y registro sistemático de la información, esto consiste en ubicar las fuentes de información y bases de datos con la finalidad de construir el marco teórico, identificación de antecedentes de investigación y definición de variables con sus respectivas dimensiones, para ello se recurrió a bases de datos de acceso libre como Redalyc, Scielo, ProQuest, Pubmed, Dialnet, Elsevier, Alicia y los repositorios institucionales.

Las siguientes acciones tienen que ver con la parte de la prueba empírica, la cual consiste en primer lugar en pedir la autorización a la institución educativa para llevar a cabo el estudio, seguidamente se coordinará con las maestras para ejecutar la observación. Los datos recogidos mediante los instrumentos de investigación serán procesados siguiendo las técnicas propias de la estadística descriptiva e inferencial.

Finalmente, se realizará la redacción del informe final para que sea evaluado y revisado por los especialistas de la Universidad César Vallejo y proceda a su sustentación.

### 3.6. Método de análisis de datos

A partir de los objetivos e hipótesis se procedió a realizar el análisis de los datos obtenidos mediante las fichas de observación a los niños que formaron parte de la población de estudio. Para ello se procedió a colocar los puntajes respectivos, establecer los promedios y determinar los niveles de cada una de las variables, considerando que ambas variables son de carácter cualitativo ordinal, la tabulación y determinación de niveles se realizó haciendo uso del programa Microsoft Excel.

En primer lugar se realizará la estadística descriptiva, la cual es definida como una técnica que se encarga de llevar a cabo un análisis de los datos y a partir de ellos obtener conclusiones respecto al comportamiento y dinámica de las variables (Quezada, 2012); para ello se elaboraran las tablas de frecuencias de cada una de las variables y sus respectivas dimensiones, las cuales irán acompañadas de sus respectivos gráficos de barras porcentuales. Esta etapa de la estadística descriptiva se apoyará en el programa Microsoft Excel y el software SPSS versión 20.0. Seguidamente se procederá a realizar los procedimientos de la estadística inferencial, la cual es definida por Córdova (2012) como aquella técnica de análisis de datos propia de una investigación cuantitativa con la finalidad de realizar una evaluación de las hipótesis. Para lo cual se realizará la prueba de contraste de hipótesis general y específicas, esto requiere en primer lugar saber qué tipo de estadístico se utilizará, para ello se tomarán en cuenta los siguientes aspectos: El tipo de variables, que en el presente caso son nominales ordinales; el objetivo y diseño de investigación, los cuales buscan establecer la relación entre variables en un proceso no experimental transversal; finalmente se requiere aplicar una prueba de normalidad o bondad de ajuste, con lo cual se establecerá si el estadístico será una prueba de correlación paramétrica o no paramétrica. Los resultados de las pruebas inferenciales se representan en tablas de contraste, donde los valores del coeficiente de correlación y el p valor o sig, permitirán establecer la relación de variables y la magnitud de la correlación estadística, la prueba de decisión a utilizar será:

Si  $p$  (sig) > (0,05) entonces se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$

Si  $p \text{ (sig)} \leq (0,05)$  entonces se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$

### **3.7. Aspectos éticos**

La presente investigación no estará ajena al respeto a los principios fundamentales de la ética de la investigación, razón por la cual en cumplimiento al primero principio de respeto por las personas, se procederá a informar a los padres de familia de los niños sobre el estudio con la finalidad de contar con el consentimiento para llevar a cabo la observación, se respetará la autonomía de los niños, por lo cual no serán condicionados a realizar conducta alguna y se respetará sus participación voluntaria en el presente estudio. El principio de beneficencia se cumplirá en la medida en que se mantendrá el anonimato de los niños observados y los resultados del recojo de información serán utilizados solo para efectos de la presente investigación. El principio de justicia se respetará toda vez que no se dará ninguna forma de discriminación a los niños, todos serán evaluados de acuerdo a la objetividad y fiabilidad de los instrumentos, no se hará ningún distingo de los niños por razones de sexo, idioma o condición socio-económica.

#### IV. RESULTADOS

##### Resultados descriptivos.

##### Descripción de la variable actividad lúdica

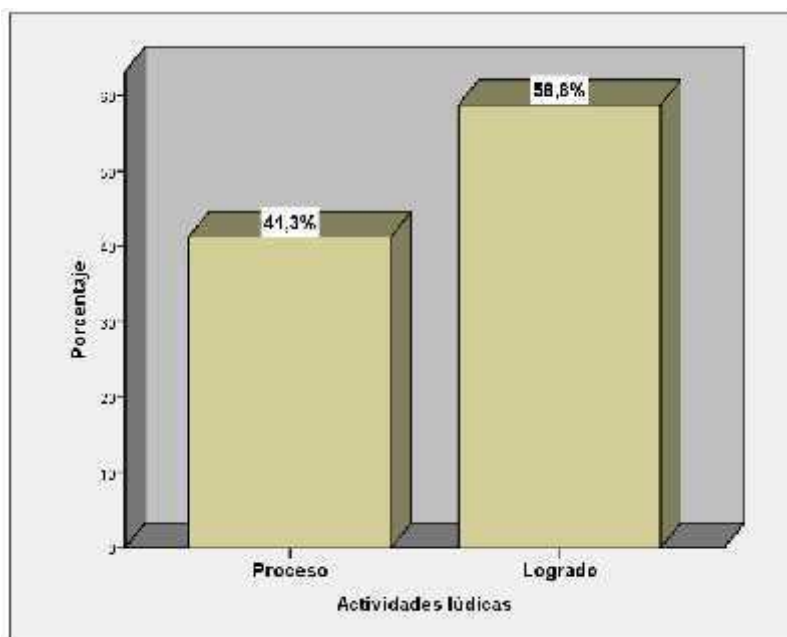
Tabla 2

*Niveles de la variable actividad lúdica*

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,0
Proceso	33	41,3
Logrado	47	58,8
Total	80	100,0

Nota: Base de datos del instrumento que mide la actividad lúdica

Figura 1. Niveles de la variable actividad lúdica



En la tabla 2 observamos los resultados descriptivos de los niveles de la variable actividades lúdicas, es así que de 80 niños que forman el 100% de casos estudiados se tiene que ningún niño se ubica en el nivel inicio respecto al desarrollo de actividades lúdicas, 33 niños que corresponde al 41,3% se ubican en el nivel proceso respecto al desarrollo de actividades lúdicas, finalmente 47 casos que corresponden al 58,8% se ubican en el nivel logrado respecto al desarrollo de actividades lúdicas.

## Descripción de las dimensiones de la actividad lúdica.

Tabla 3

*Niveles de las dimensiones de la actividad lúdica*

Nivel	Actividades lúdicas libres		Actividades lúdicas dirigidas	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	5,0	1	1,3
Proceso	35	43,8	41	51,3
Logrado	41	51,3	38	47,5
Total	80	100,0	80	100,0

Nota: Base de datos del instrumento que mide la actividad lúdica

En la tabla 3 se presentan los niveles de las dimensiones de la variable actividades lúdicas. Respecto a la primera dimensión actividades lúdicas libres se tiene que 4 niños que corresponde al 5% se ubican en el nivel inicio, 35 niños que corresponden al 43,8% se ubican en el nivel proceso, finalmente 41 niños que corresponden al 51,3% se ubican en el nivel logrado respecto al desarrollo de actividades lúdicas libres.

De igual manera respecto a la segunda dimensión que viene a ser actividades lúdicas dirigidas, se tiene que 1 niño que corresponde al 1,3% se ubica en el nivel inicio, asimismo 41 niños que corresponde al 51,3% se ubican en el nivel proceso, finalmente se tiene que 38 niños que corresponden al 47,5% se ubican en el nivel logrado respecto a la ejecución de actividades lúdicas dirigidas.



## Descripción de la variable desarrollo psicomotor

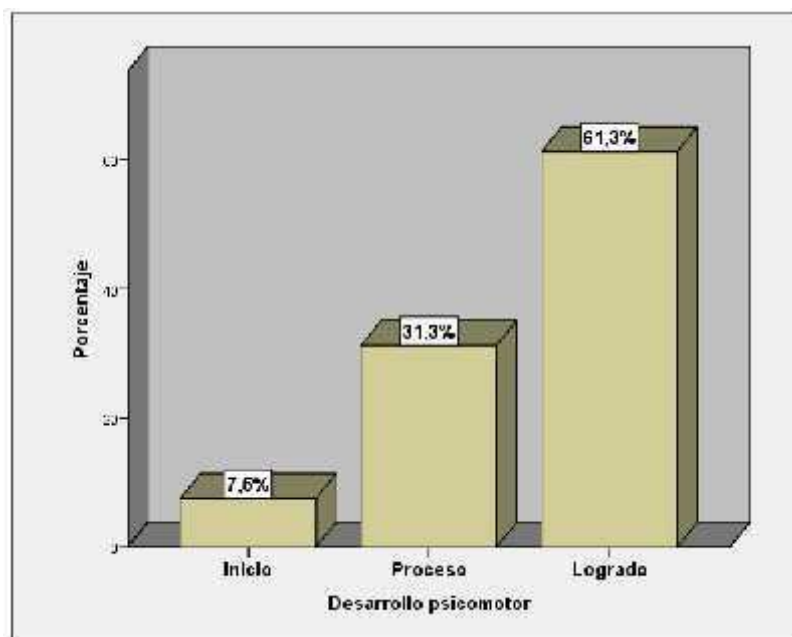
Tabla 4

*Niveles de la variable desarrollo psicomotor*

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	7,5
Proceso	25	31,3
Logrado	49	61,3
Total	80	100,0

Nota: Base de datos del instrumento que mide el desarrollo psicomotor

Figura 2. Niveles de la variable desarrollo psicomotor



En la tabla 4 observamos los resultados descriptivos de los niveles de la variable desarrollo psicomotor, es así que de 80 niños que forman el 100% de casos estudiados se tiene que 6 niños que corresponden al 7,5% se ubican en el nivel inicio respecto al desarrollo psicomotor, 25 niños que corresponden al 31,3% se ubican en el nivel proceso respecto al desarrollo psicomotor, finalmente 49 casos que corresponden al 61,3% se ubican en el nivel logrado respecto al desarrollo psicomotor.

## Descripción de las dimensiones de desarrollo psicomotor

Tabla 5

*Niveles de las dimensiones de desarrollo psicomotor*

Nivel	Coordinación		Lenguaje		Motricidad	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	7	8,8	5	6,3	2	2,5
Proceso	23	28,8	23	28,8	17	21,3
Logrado	50	62,5	52	65,0	61	76,3
Total	80	100,0	80	100,0	80	100,0

Nota: Base de datos del instrumento que mide el desarrollo psicomotor

En la tabla 5 se presentan los niveles de las dimensiones de la variable desarrollo psicomotor, respecto a la primera dimensión coordinación se tiene que 7 niños que corresponde al 8,8% se ubican en el nivel inicial, además se tiene que 23 niños que corresponde al 28,8% se ubican en el nivel proceso, finalmente 50 niños que corresponde al 62,5% se ubican en el nivel logrado respecto a su coordinación. Respecto a la segunda dimensión que es lenguaje se tiene que 5 niños que corresponde al 6,3% se ubican en el nivel inicio, además se tiene que 23 niños que corresponde al 28,8% se ubican en el nivel proceso, finalmente 52 niños que corresponde al 65% se ubican en el nivel logrado respecto a su lenguaje. Asimismo, respecto a la tercera dimensión que la motricidad se tiene que 2 niños que corresponde al 2,5% se ubican en el nivel inicio, además se tiene que 17 niños que corresponden al 21,3% se ubican en el nivel proceso, finalmente 61 niños que corresponden al 76,3% se ubican en el nivel logrado respecto a su motricidad.

## Resultados inferenciales.

### Prueba de normalidad o bondad de ajuste

Tabla 6

*Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov*

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Actividades lúdicas libres	,330	80	,000
Actividades lúdicas dirigidas	,335	80	,000
Coordinación	,385	80	,000
Lenguaje	,401	80	,000
Motricidad	,464	80	,000
Actividades lúdicas	,385	80	,000
Desarrollo psicomotor	,379	80	,000

A fin de determinar la distribución que presentan los datos obtenidos a partir de la muestra de estudio se proponen las siguientes hipótesis estadísticas:

H<sub>0</sub>: Los datos presentan una distribución normal.

H<sub>1</sub>: Los datos no presentan una distribución normal.

Se seleccionó la prueba de bondad de ajuste Kolmogorov-Smirnov toda vez que el número de sujetos que conforman la muestra de investigación es superior a 50 casos, el valor sig correspondiente a la variable actividad lúdica y sus dimensiones, así como a la variable de investigación desarrollo psicomotor y sus respectivas dimensiones en todos los casos fue igual a 0,000 que es menor al valor alfa de 0,05 con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el cual se puede llegar a afirmar que los datos no presentan una distribución normal, esto nos llevó a determinar que la prueba inferencial seleccionada sería de tipo no paramétrica y dado que la hipótesis de investigación es correlacional, entonces la prueba inferencial fue Rho d Spearman.

Tabla 7

*Relación entre actividad lúdica y desarrollo psicomotor*

		Actividad lúdica	Desarrollo psicomotor
Rho de Spearman	Actividad lúdica	1,000	,600 **
		.	,000
	N	80	80
Desarrollo psicomotor	Desarrollo psicomotor	,600 **	1,000
		,000	.
	N	80	80

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral)

$H_0$  = La actividad lúdica no se relaciona significativamente con el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

$H_1$  =La actividad lúdica se relaciona significativamente con el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

**Se asume como regla para la decisión inferencial.**

Para el caso del estudio se determinó como nivel de significancia el 0,05

Entonces si el valor  $p < 0,05$  conllevará al rechazo de la hipótesis nula.

En cambio si el valor  $p > 0,05$  conlleva a aceptar estadísticamente la  $H_0$

De acuerdo a los resultados de la prueba inferencial Rho de Spearman para el contraste estadístico de la hipótesis general se obtuvo un valor sig o p valor igual a 0,000 con un coeficiente de correlación igual a 0,600, el valor sig es menor al valor alfa de 0,05 con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo cual nos lleva a determinar que existe una relación estadísticamente significativa entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor. Asimismo la intensidad de la relación es moderada (0,600).

Tabla 8

*Relación entre actividad lúdica y coordinación*

		Actividad lúdica	Coordinación
Rho de Spearman	Actividad lúdica		
		1,000	,578
		.	,000
		80	80
	Coordinación	,578**	1,000
		,000	.
	N	80	80

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

$H_0$  = La actividad lúdica y la coordinación no se correlacionan significativamente en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

$H_1$  = La actividad lúdica y la coordinación se correlacionan significativamente en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

**Se asume como regla para la decisión inferencial.**

Para el caso del estudio se determinó como nivel de significancia el 0,05

Entonces si el valor  $p < 0,05$  conllevará al rechazo de la hipótesis nula.

En cambio si el valor  $p > 0,05$  conlleva a aceptar estadísticamente la  $H_0$

De acuerdo a los resultados de la prueba inferencial Rho de Spearman para el contraste estadístico de la primera hipótesis específica se obtuvo un valor sig o p valor igual a 0,000 con un coeficiente de correlación igual a 0,578, el valor sig es menor al valor alfa de 0,05 con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo cual nos lleva a determinar que existe una relación estadísticamente significativa entre la actividad lúdica y la coordinación. El coeficiente de correlación (0,578) indica que la intensidad de la relación es moderada.

Tabla 9

*Relación entre la actividad lúdica y lenguaje*

		Actividad lúdica	Lenguaje
Rho de Spearman	Actividad lúdica		
	Coeficiente de correlación	1,000	,470**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	80	80
	Lenguaje		
	Coeficiente de correlación	,470**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	80	80

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

$H_0$  = La actividad lúdica y el lenguaje no se correlacionan significativamente en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

$H_1$  = La actividad lúdica y el lenguaje se correlacionan significativamente en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

**Se asume como regla para la decisión inferencial.**

Para el caso del estudio se determinó como nivel de significancia el 0,05

Entonces si el valor  $p < 0,05$  conllevará al rechazo de la hipótesis nula.

En cambio si el valor  $p > 0,05$  conlleva a aceptar estadísticamente la  $H_0$

De acuerdo a los resultados de la prueba inferencial Rho de Spearman para el contraste estadístico de la segunda hipótesis específica se obtuvo un valor sig o p valor igual a 0,000 con un coeficiente de correlación igual a 0,470, el valor sig es menor al valor alfa de 0,05 con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo cual nos lleva a determinar que existe una relación estadísticamente significativa entre la actividad lúdica y el lenguaje. El coeficiente de correlación (0,470) indica que la intensidad de la relación es débil.

Tabla 10

*Relación entre la actividad lúdica y motricidad*

		Actividad lúdica	Motricidad
Rho de Spearman	Actividad lúdica		
		Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,374**
		N	80
	Motricidad		
		Coefficiente de correlación	,374**
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	80	80

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

H<sub>0</sub>= La actividad lúdica y la motricidad no se correlacionan significativamente en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

H<sub>1</sub>= La actividad lúdica y la motricidad se correlacionan significativamente en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

**Se asume como regla para la decisión inferencial.**

Para el caso del estudio se determinó como nivel de significancia el 0,05

Entonces si el valor  $p < 0,05$  conllevará al rechazo de la hipótesis nula.

En cambio si el valor  $p > 0,05$  conlleva a aceptar estadísticamente la H<sub>0</sub>

De acuerdo a los resultados de la prueba inferencial Rho de Spearman para el contraste estadístico de la tercera hipótesis específica se obtuvo un valor sig o p valor igual a 0,000 con un coeficiente de correlación igual a 0,374, el valor sig es menor al valor alfa de 0,05 con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo cual nos lleva a determinar que existe una relación estadísticamente significativa entre la actividad lúdica y la motricidad. El coeficiente de correlación (0,374) indica que la intensidad de la relación es débil.

## V. DISCUSIÓN

Los resultados inferenciales hallados en la presente investigación se sometieron al contraste ante los resultados y conclusiones establecidos en estudios antecedentes.

En cuanto a la hipótesis general, los resultados estadísticos permitieron confirmar que la actividad lúdica se correlaciona con el desarrollo psicomotor en los niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. Estos resultados son concordantes con la investigaciones desarrolladas por Cango (2019), Moran (2017), Mamani (2017), Landi (2017), Ríos (2019), Añamuro (2019) y Fonseca y Fonseca (2017) quienes llevando a cabo un análisis de las variables de estudio establecieron que las actividades lúdica o el juego, ya sea libre o regulado utilizado como una estrategia pedagógica y didáctica en la escuela se relaciona y contribuye con el desarrollo psicomotor de los niños del nivel inicial o preescolar, sin embargo no solo se relaciona a los motriz, sino también a lo afectivo, es por ello que las actividades lúdicas pueden encontrarse relacionadas al desarrollo de habilidades sociales tales como la asertividad y la empatía, favoreciendo la socialización del niño. Sin embargo las actividades lúdicas deben ser analizadas en diferentes contextos de tal manera que se puedan establecer reglas aprovechables para fomentar los aprendizajes. Tenemos que Valdez (2019) estableció que los juegos o actividades lúdicas están directamente relacionadas a las actividades cotidianas que suelen realizar los niños particularmente en las zonas rurales, esto tiene que ver con el juego por imitación, lo que a su vez se explica en la teoría del aprendizaje vicario o por imitación propuesto por Bandura, encontramos que de acuerdo al contexto familiar y social el niño asimilará patrones conductuales que serán reproducidos a través de actividades espontáneas y motivantes como el juego. No se han encontrado estudios que contravengan a los presentes resultados, es decir que no asuman que las actividades lúdicas se asocien al desarrollo psicomotor. Tenemos a Castro (2005) quien considera que la actividad lúdica para el caso de los niños que se encuentran en la etapa preescolar (3 a 6 años) son acciones placenteras que tienen que ver con el cumplimiento de actividades que tienen



correspondencia con las conductas realizadas por los adultos. Las actividades lúdicas implican una dinámica no solo corporal sino también intelectual, ya que se observa en el nivel inicial como los niños movilizan recursos creativos e incluso innovadores, creando juegos, activando su fantasía pero siempre se evidencia la presencia de conductas motrices, a esto se suma el juego entre pares que involucra todo un repertorio de movimiento ya sean finos o gruesos, con el objetivo de recreación, es por ello al ser considerado el juego un proceso natural de involucramiento social que es aprovechado, promovido y reforzado en la escuela respondiendo a criterios pedagógicos como el logro de aprendizajes y el desarrollo de competencias en las diferentes áreas curriculares. Estos resultados a su vez tienen correspondencia con las teorías que explican las actividades lúdicas como la teoría de Casuí que de acuerdo con Calero (2005) el juego es una manifestación propia de la complejidad del ser humano, razón por la cual si consideramos que la maduración y el desarrollo del ser humano es un proceso que implica continuos procesos de asimilación y acomodación entonces se hace necesario que el niño practique actividades lúdicas que le permitirán fortalecer el proceso de desarrollo psicológico, cognitivo y motriz. También se tiene a la teoría de Schiller y Lange cuya propuesta descrita por Calero (2005) considera que las actividades lúdicas permiten expresar la creatividad y desarrollar la imaginación de esta manera acompaña a las actividades lúdicas el pensamiento y la motricidad pero en un contexto de libertad. Acerca de las teorías que explican el desarrollo psicomotor tenemos a la teorías propuesta por Piaget, quien establece que la maduración y desarrollo de los seres humanos atraviesa por cuatro periodos o etapas, las cuales evidencian el desarrollo cognitivo, asociadas al presente estudio tenemos el periodo pre operacional caracterizado porque se desarrolla el pensamiento simbólico, el pensamiento egocéntrico, el uso de la palabra y de los símbolos. Es así que de acuerdo a Piaget la motricidad incide en la formación y representación de imágenes a nivel cognitivo, de tal forma que se asume que la adaptación motriz conlleva a la adaptación intelectual (Sotero, 2019; Choque, 2019).

En cuanto a la primera hipótesis específica, los resultados estadísticos permitieron confirmar que la actividad lúdica se correlaciona con la coordinación en los niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. Los resultados hallados en la presente investigación están asociados a estudios preliminares como el caso de la investigación llevada a cabo por Morán (2017) quien concluye que las actividades lúdicas tienen influencia en la psicomotricidad, particularmente en la motricidad fina, de igual forma Landi (2017) considera que el juego permite el desarrollo de la motricidad fina, es decir las actividades lúdicas benefician las destrezas motrices finas, esto guarda relación con la coordinación en el sentido que la coordinación de acuerdo con Olórtogui (2008) manifiesta que implica el funcionamiento armónico e interrelacionado del cuerpo y el cerebro, donde los músculos permiten ejecutar ciertas conductas, en su caso Vásquez (2007) asume que la coordinación implica sincronización de los movimientos, mientras que Rengifo(2019) considera que la coordinación viene a ser el equivalente de la motricidad fina, en la cual los movimientos de las manos y los dedos deben estar vinculados a la vista y al dominio de músculos cortos, por lo cual la motricidad fina o la coordinación motriz tiene que ver con las habilidades manuales en forma directa. De esta manera encontramos que cuando los niños desarrollan actividades lúdicas, se presentan las condiciones necesarias para la manipulación de una serie de objetos en los cuales se dinamice la interacción mano-ojo o se dinamicen estas habilidades manuales de carácter fino, por ejemplo cuando los niños completan rompecabezas, cuando juegan en las áreas verdes manipulando insectos o pequeñas piedritas o cuando construyen torres con legos, actividades en las cuales se puede observar ciertos dominios de coordinación como realizar pinzas manuales y acciones de precisión como encajar objetos pequeños. Es por que las actividades lúdicas deben ser enfocadas a logro específico de ciertas destrezas motrices que a su vez implican desarrollar el sistema nervioso central.

En cuanto a la segunda hipótesis específica, los resultados estadísticos permitieron confirmar que la actividad lúdica se correlaciona con el lenguaje en los niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. En las

investigaciones de Mamani (2017), Landi (2017), Ríos (2019) y Añamuro (2019) se concluye que las actividades lúdicas favorecen e influyen en el desarrollo socioemocional, en la socialización, en la mejora de las relaciones interpersonales. En todos los caso mencionados anteriormente existe un común denominador que permitirá la convivencia e interacción social, que viene a ser el lenguaje, es imposible concebir que los niños establezcan juegos, roles y reglas en el desarrollo de actividades lúdicas sin la presencia del lenguaje para alinear las acciones de los niños, es por ello que la actividad lúdica realizada entre pares es fundamental para el incremento del vocabulario del niño, el aprendizaje de nuevos términos y conceptos que le permitan comprender los elementos de su entorno. De acuerdo con Galimberti (2002) el lenguaje es un sistema de códigos que permiten la transmisión y construcción de información, Vásquez (2007) confirma que el lenguaje es un recursos por excelencia para la comunicación permitiendo que se intercambien experiencias y conocimientos, además permite expresar emociones, de esta manera el juego será propicio para lograr un adecuado desarrollo del lenguaje acorde a la edad y necesidades del niño.

En cuanto a la tercera hipótesis específica, los resultados estadísticos permitieron confirmar que la actividad lúdica se correlaciona con la motricidad en los niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. En cuanto a los estudios que fortalecen los resultados encontrados en la presente investigación tenemos a Cango (2019), Morán (2017), Campana (2020), Mamani (2017), Landi (2017), Añamuro (2019), Guzmán (2016), Valdez (2019), Fonseca y Fonseca (2017) en todos estos estudios se puede establecer que las actividades lúdicas se relacionan e influyen en el desarrollo de la motricidad, tanto la fina como la gruesa, es decir no solo favorece a los músculos y movimiento de coordinación precisa sino a los movimiento musculares gruesos, esto es algo que se puede observar en la experiencia cotidiana cuando los niños desarrollan juegos que implican correr o saltar, en esos casos los niños están favoreciendo la motricidad gruesa, y eso muy común en esta edad llevar a cabo juegos de persecución, carreras, saltos o la imitación de movimientos que han podido observar en la televisión u otro recurso digital. Por lo cual aquí cobra

importancia el área curricular de Educación Física y la psicomotricidad que se ejecutan en el nivel de educación inicial. Sin embargo, esto genera a su vez una preocupación considerando que desde el año 2020 con el inicio de cuarentena como respuesta preventiva ante la expansión de la pandemia COVID-19 los niños han sido confinados en sus casas, la no asistencia a la escuela ocasiona un retraso en el desarrollo de su motricidad, considerando que el desarrollo de la misma favorecerá posteriormente acciones necesarias para su proceso formativo integral como es el caso de la escritura, cuyo requisito fundamental es la grafomotricidad.

## VI. CONCLUSIONES

**Primera:** Los resultados inferenciales de la prueba Rho de Spearman respecto a la hipótesis general permitieron obtener un valor sig igual a 0,000 lo cual permite concluir que existe una relación significativa entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. A partir de ello se pudo concretar el objetivo general. De esta manera promover las actividades lúdicas en la escuela para el caso de los niños del nivel Inicial estará asociado a al desarrollo psicomotor en dichos niños contribuyendo a su formación integral sentando las bases para la posterior adquisición de una serie de competencias y capacidades.

**Segunda:** Respecto a la primera hipótesis específica, se tiene que la prueba Rho de Spearman permitió obtener un valor sig igual a 0,000 lo cual permite concluir que existe una correlación significativa entre la actividad lúdica y la coordinación en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. Con lo cual se cumplió el primer objetivo específico de la investigación. En este sentido es importante el uso del juego o las actividades lúdicas para desarrollar la coordinación de los niños, lo que contribuirá a la manipulación de objetos y la posterior adquisición de la escritura.

**Tercera:** Respecto a la segunda hipótesis específica, se tiene que la prueba Rho de Spearman permitió obtener un valor sig igual a 0,000 lo cual permite concluir que existe una correlación significativa entre la actividad lúdica y el lenguaje en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. Con lo cual se cumplió el segundo objetivo específico de la investigación. En este sentido es importante el uso del juego o las actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje en los niños, considerando que las actividades lúdicas

favorecen la socialización de los infantes de tal forma que mediante ellas adquieren habilidades comunicativas.

**Cuarta:** Respecto a la tercera hipótesis específica, se tiene que la prueba Rho de Spearman permitió obtener un valor sig igual a 0,000 lo cual permite concluir que existe una correlación significativa entre la actividad lúdica y la motricidad en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501 - Barranca, 2021. Con lo cual se cumplió el segundo tercer específico de la investigación. En este sentido es importante el uso del juego o las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad en los niños.

## VII. RECOMENDACIONES

**Primera:** Se recomienda a los directivos de las instituciones educativas del nivel de educación inicial promover un diagnóstico integral a los niños de 3 a 5 años a fin de determinar los niveles de desarrollo psicomotor, información que será priorizada al momento de establecer acuerdos con la comunidad educativa en el plan de mejora de los aprendizajes.

**Segunda:** Se recomienda a las maestras de nivel de educación inicial planificar actividades lúdicas para que en el entorno de trabajo remoto los niños puedan desarrollar el lenguaje, tal es el caso de trabalenguas, cuentacuentos, adivinanzas, incluso se puede recurrir a una selección de aplicaciones virtuales en las cuales puedan aprender jugando.

**Tercera:** Se recomienda a los padres de familia apoyar la ejecución de actividades que permitan a los niños desarrollar su motricidad ya sea fina o gruesa, por lo cual es importante que los niños salgan de casa cumpliendo los protocolos y lleven a cabo actividad física en espacios abiertos de acuerdo a ciertas indicaciones que puedan brindar las maestras de los niños.

**Cuarta:** Se recomienda a los egresados de la carrera del Educación correspondiente al nivel inicial continuar con estudios que consideren ambas variables pero desde un diseño cuasi experimental para medir la efectividad de alguna propuesta de intervención sobre actividades lúdicas específicas.

## REFERENCIAS

- Alosno, Y. y Pazos, J. (2020). Perceived importance of motor skills in Early Childhood Education in schools in Vigo (Spain). *Educação E Pesquisa*, 46, e207294. <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/169806>
- Álvarez, J., Álvarez, E. y Espinoza, C. (2020). Playful activities system for strength development in cheerleaders girls of 7-8 years old. *Journal Physical Culture and Sports of Guantánamo*, 10(19), <http://famadeportes.cug.co.cu/index.php/Deportes>
- Álvarez, M. y Giner, A. (2007). Desarrollo psicomotor. *Revista de Pediatría de Atención Primaria*, 9(2), 57-64. <https://pap.es/files/1116-666-pdf/695.pdf>
- Amaru, J. y Orosco, H. (2010). *Aplicación de las actividades lúdicas en la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa inicial "El Carmelo" de Molinopata del distrito de Abancay-2010*. Tesis de grado. Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/485>
- Añamuro, E. (2019). *El juego y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol, Puno, 2019*. Tesis de grado. Universidad Nacional del Altiplano de Puno. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/14129>
- Ávila, R. (2001). *Metodología de la Investigación*. Estudios y Ediciones R.A.
- Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza- aprendizaje del léxico: propuesta para las clases de ELE. *Revista electrónica didáctica Redele*, 7, 27-41. [www.mepsyd.es/redele/revista7/Baretta.pdf](http://www.mepsyd.es/redele/revista7/Baretta.pdf)
- Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). The development of fine motor skills in preschool children. Mendive. *Revista de Educación*, 17(2), 222-239. <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Calero, M. (2005). *Educar jugando*. Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V.
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. "Bosque*



- Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo.* Tesis de grado. Universidad Santo Tomás. <http://hdl.handle.net/11634/29350>
- Cango, S. (2019). *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, Paralelo “B” de la escuela de educación básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018.* Tesis de grado. Universidad Nacional de Lioja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/21774>
- Carrasco, S. (2008). *Metodología de la Investigación Científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación.* Editorial San Marcos.
- Castro, L. (2005). *Diccionario de Ciencias de la Educación.* CEGURO editores.
- Chaco, P. (2019). *Desarrollo psicomotor en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Chanu Chanu N° 255 de la ciudad de Puno.* Tesis de grado. Universidad Nacional del Altiplano. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/13138>
- Consuegra, N. (2010). *Diccionario de psicología.* Ecoe Ediciones.
- Córdova, I. (2012). *El proyecto de investigación cuantitativa.* Editorial San Marcos.
- Coutiño, B. (2002). Desarrollo psicomotor. *Revista Mexicana de Medicina Física y Rehabilitación*, 14(2-4). 58-60. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=2876>
- Flores, L., Munar, N. y Díaz, V. (2013). Desarrollo Psicomotor y Variables Medioambientales en Dos Poblaciones del Ecuador. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 22(1-3), 53-59. <http://revecuatneurol.com/wp-content/uploads/2015/06/8-DesarrollOPsicomotoryVariablesMedioambientales.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.* UNICEF

- Fonseca, A. y Fonseca, I. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de Educación Inicial*. Tesis de grado. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/371>
- Galimberti, U. (2002). *Diccionario de Psicología*. Siglo XXI Editores, S.A. de C.V.
- Granados, L. E. (2018). Portfolio of activities as a strategy to strengthen reading and writing habits in fourth and fifth grade students. *Spiral, Journal of Teaching and Research*, 8 (2), pp. 197 - 212. <http://hdl.handle.net/11634/19792>
- Guzmán, G. (2016). *Aplicación de actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial de 4 años en la I.E. Manitos Doradas, Piura 2014*. Tesis de grado. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/3471>
- Hernández, R., Zapata, N. y Mendoza, C. (2013). *Metodología de la investigación para bachillerato. Enfoque por competencias*. McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A. DE C.V.
- Icart, M. y Pulón, A. (2012). *Cómo elaborar y presentar un proyecto de investigación, una tesis y una tesis*. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Kangas, M., Siklander, P., Randolph, J. y Ruokamo, H. (2017). Teachers' engagement and students' satisfaction with a playful learning environment. *Teaching and Teacher Education*, 63, 274-284. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.12.018>.
- Landi, S. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial IB año lectivo 2016-2017*. Tesis de grado. Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14583>

- Mamani, R. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad en Educación Inicial*. Tesis de grado. Universidad Mayor de San Andrés.
- Manzano, A., Camacho, P., Guerrero, M., Guerrero, L., Alias, A., Aguilar, J. y Trigueros, R. (2021). Development and Validation of a Questionnaire on Motivation for Cooperative Playful Learning Strategies. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (960). <https://doi.org/10.3390/ijerph18030960>
- Melgarejo, D. (2018). *Las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI Virgen de la Puerta Supe Pueblo-Barranca*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2911>
- Ministerio de Educación (2017). *Programa curricular de Educación Inicial*. MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2012). *Guía de orientación del uso del Módulo de materiales de Psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años*. Dirección General de Educación Básica Regular.
- Morán, A. (2017). *Influencia de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes con discapacidad intelectual de 6 años en la Unidad Educativa Especializada Fiscal Carlos Rafael Mora Peñafiel*. Tesis de maestría. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/2836>
- Olórtegui, F. (1988). *Psicología del Desarrollo*. Editorial San Marcos.
- Olórtegui, F. (2008). *Diccionario de Psicología. Tomo I*. Editorial San Marcos.
- Padilla, B., Vega, J. y Torres, J. (2004). *Desarrollo físico y artístico*. Ediciones Educación a Distancia PROFDOSA.
- Papalia, D., Feldman, R. y Martorell, G. (2012). *Desarrollo humano*. McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Parker, R. y Stjerne, B. (2019). *Learning through play at school*. LEGO Foundation's Centre for Creativity, Play and Learning

- Peraza, G. (2000). Lactancia materna y desarrollo psicomotor. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 16(4), 402-405. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252000000400018&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252000000400018&lng=es&tlng=es).
- Quezada, N. (2012). *Estadística con SPSS 20*. Empresa Editora Macro E.I.R.L.
- Ramírez, T. (1997). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Panapo
- Rengifo, J. (2019). *Programa "Aprendo jugando" en el desarrollo psicomotor en estudiantes de cuatro años de una institución pública de Lima, 2018*. Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/58443>
- Ríos, T. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial-Pisco-Ica*. Tesis doctoral. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38349>
- Sánchez, E. (2018). *Verbal games for lexical retention in 3 and 4 years old children*. Tesis de maestría. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28342>
- Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Schonhaut, L., Schönstedt, M., Álvarez, J., Salinas, P. Y Armijo, I. (2010). Desarrollo Psicomotor en Niños de Nivel Socioeconómico Medio-Alto. *Revista Chilena de Pediatría*, 81 (2), 123-128. <http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062010000200004>
- Sotero, J. (2019). *Desarrollo psicomotor y conceptos básicos matemáticos en niños de cinco años de una Institución Educativa de nivel inicial*. Tesis de maestría. Universidad de San Martín de Porres. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/5574>
- Valdez, C. (2019). *Actividades lúdicas tradicionales y convencionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la red Suma Pankarita de la provincia de Yunguyo*. Tesis de maestría. Universidad

Andina                      Néstor                      Cáceres                      Velásquez.  
<http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/4087>

Vásquez, D. (2017). *The effects of ludic activities as a motivational strategy to increase and use english vocabulary in sixth level learners at “Asunción” elementary school*. Tesis de maestría. Universidad de Cuenca.  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/28389>

Vásquez, W. (2007). *Diccionario de Pedagogía*. Editorial San Marcos.

Vericat, A. y Orden, A. (2013). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico. *Ciência & Saúde Coletiva*, 18(10), 2977-2984.  
<https://doi.org/10.1590/S1413-81232013001000022>

Whitton, N. (2018). Playful learning: tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, 26, 2035. <http://dx.doi.org/10.25304/rlt.v26.2035>

## ANEXOS

### Niveles de confiabilidad de los instrumentos de investigación.

Tabla

*Niveles de confiabilidad*

Valores	Nivel
De 0,81 a 1	Confiabilidad muy alta
De 0,61 a 0,80	Confiabilidad alta
De 0,41 a 0,60	Confiabilidad moderada
De 0,21 a 0,40	Confiabilidad baja
De 0,01 a 0,20	Confiabilidad nula

**Fuente:** Hernández, Fernández & Baptista (2014)

En la tabla se pueden observar los niveles de confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos a partir de los valores obtenidos mediante las pruebas estadísticas de fiabilidad, dichos niveles son mayores cuanto más se acerca el valor obtenido al valor 1, que porcentualmente equivale al 100% de confiabilidad.

Tabla

*Prueba de fiabilidad del instrumento de actividades lúdicas*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,935	16

**Fuente:** Elaboración propia

El coeficiente de Alfa de Cronbach obtenido es  $= 0.935$ , entonces se puede determinar que el instrumento empleado tiene un grado de confiabilidad muy alta por su cercanía al 1 (100% de confiabilidad en la medición), también se puede decir que el instrumento tiene un 93,5% de confiabilidad, el instrumento tiene una confiabilidad muy alta por lo cual permitió obtener información confiable veraz.

Tabla

*Estadísticos de fiabilidad, instrumento de actividades lúdicas*

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
VAR00001	42,7000	15,905	,868	,926
VAR00002	42,6500	16,555	,769	,929
VAR00003	42,6000	17,937	,311	,937
VAR00004	42,8000	15,326	,878	,925
VAR00005	42,6500	16,555	,769	,929
VAR00006	42,5500	18,576	,000	,939
VAR00007	42,8500	14,345	,903	,924
VAR00008	42,6500	16,871	,637	,932
VAR00009	42,5500	18,576	,000	,939
VAR00010	42,8000	15,432	,844	,926
VAR00011	42,8500	15,608	,740	,929
VAR00012	42,7000	17,274	,384	,937
VAR00013	42,7000	16,011	,829	,927
VAR00014	42,7500	15,355	,949	,923
VAR00015	42,5500	18,576	,000	,939
VAR00016	42,9000	13,463	,947	,924

Tabla

*Prueba de fiabilidad del instrumento de desarrollo psicomotor*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,900	20

**Fuente:** Elaboración propia

El coeficiente de Alfa de Cronbach obtenido es = 0.900, entonces se puede determinar que el instrumento empleado tiene un grado de confiabilidad muy alta por su cercanía al 1 (100% de confiabilidad en la medición), también se puede decir que el instrumento tiene un 90% de confiabilidad, el instrumento tiene una confiabilidad muy alta por lo cual permitió obtener información confiable veraz.

Tabla

*Estadísticos de fiabilidad, instrumento de desarrollo psicomotor*

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
VAR00017	55,2500	9,145	,796	,886
VAR00018	55,1000	11,042	,000	,902
VAR00019	55,1000	11,042	,000	,902
VAR00020	55,3000	9,800	,418	,901
VAR00021	55,1000	11,042	,000	,902
VAR00022	55,1000	11,042	,000	,902
VAR00023	55,3500	8,661	,835	,884
VAR00024	55,1500	11,082	-,060	,907
VAR00025	55,3000	8,537	,974	,878
VAR00026	55,1000	11,042	,000	,902
VAR00027	55,1000	11,042	,000	,902



VAR00028	55,3000	8,537	,974	,878
VAR00029	55,2500	9,039	,848	,884
VAR00030	55,1000	11,042	,000	,902
VAR00031	55,1500	10,450	,375	,898
VAR00032	55,1000	11,042	,000	,902
VAR00033	55,1000	11,042	,000	,902
VAR00034	55,3000	8,537	,974	,878
VAR00035	55,3500	8,661	,835	,884
VAR00036	55,3000	8,537	,974	,878

---

---

## ANEXOS

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Actividad lúdica y desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

Autor: Allison Lizeth Quito Cano.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	
<p><b>Problema general</b> ¿Cómo se relacionan la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021?</p> <p><b>Problemas específicos</b> <b>O.E.1:</b> ¿Cómo se relaciona la actividad lúdica y la coordinación en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021?</p> <p><b>O.E.2:</b> ¿Cómo se relaciona la actividad lúdica y el lenguaje en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021?</p> <p><b>O.E.3:</b> ¿Cómo se relaciona la actividad lúdica y la motricidad en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Establecer la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.</p>	<p><b>Hipótesis General</b> La actividad lúdica se relaciona significativamente con el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.</p>	Actividades lúdicas	<p>Actividad en la etapa preescolar del desarrollo infantil (3 a 6 años), efectivizada individual y/o grupalmente, de carácter espontáneo y por lo general placentero, y que presenta como rasgo característico permitir el cumplimiento de una acción (o de un conjunto de acciones) en ausencia de las condiciones objetivas para la obtención real de los resultados de la misma (Castro, 2005).</p>	Actividades lúdicas libres	<p>Creatividad</p> <p>Imaginación</p>	
	<p><b>Objetivos Específicos</b> Determinar la relación entre la actividad lúdica y la coordinación en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b> La actividad lúdica se relaciona significativamente con la coordinación en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.</p>			Actividades lúdicas dirigidas	Desarrollo intelectual	
						Desarrollo social	
	<p>Determinar la relación entre la actividad lúdica y el lenguaje en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021 .</p> <p>Determinar la relación entre la actividad lúdica y la motricidad en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.</p>	<p>La actividad lúdica se relaciona significativamente con el lenguaje en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.</p> <p>La actividad lúdica se relaciona significativamente con la motricidad en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021 .</p>	Desarrollo psicomotor		Proceso gradual y continuo en el cual es posible identificar etapas o estadios de creciente nivel de complejidad, que se inicia en la concepción y culmina en la madurez, con una secuencia similar en todos los niños pero con un ritmo variable (Illingworth citado por Vericat y Orden, 2013, p. 2978).	Coordinación	<p>Traslada</p> <p>Construye</p> <p>Ordena</p> <p>Copia-dibuja</p>
					Lenguaje	<p>Verbaliza</p> <p>Discrimina</p> <p>Identifica</p> <p>Comprende</p> <p>Razona</p>	
					Motricidad	<p>Salta</p> <p>Camina</p> <p>Lanza</p> <p>Se para</p> <p>Coge</p>	

Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p><b>Tipo de investigación:</b> Básica, la cual de acuerdo con Ávila (2001) “está destinada a aportar un cuerpo organizado de conocimientos científicos y no produce necesariamente resultados de utilidad práctica inmediata. Se preocupa en recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento teórico científico” (p. 37). En el presente estudio se buscará establecer la relación entre variables y con ello incrementar el conocimiento científico al respecto.</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental, correlacional de corte transversal. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado, a su vez el diseño será de subtipo correlacional, ya que es un estudio que analizará la relación entre variables (Hernández, Zapata &amp; Mendoza, 2013).</p>	<p><b>Población:</b> 80 niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021</p> <p><b>Muestreo:</b> De tipo censal, no probabilístico</p>	<p>Variable 1: Actividades lúdicas Técnicas: Observación Nombre: Guía de observación aplicada a estudiantes Autor: Allison Lizeth Quito Cano Año: 2021 Ámbito de Aplicación: I.E Santa Rosa N°20501-Barranca Forma de Administración: Individual</p> <hr/> <p>Variable 2: Desarrollo psicomotor Técnicas: Observación Nombre: Guía de observación aplicada a estudiantes Autor: Allison Lizeth Quito Cano Año: 2021 Ámbito de Aplicación: I.E Santa Rosa N°20501-Barranca Forma de Administración: Individual</p>	<p><b>Estadística descriptiva:</b> Se procederá a realizar las tablas de frecuencias y sus respectivos gráficos de barras por cada una de las variables y sus dimensiones. Definida como una ciencia que analiza series de datos y trata de extraer conclusiones sobre el comportamiento de estas variables (Quezada, 2012);</p> <p><b>Estadística inferencial:</b> Se realizará previamente la prueba de bondad de ajuste a fin de determinar el estadístico de contraste de hipótesis, que puede ser el coeficiente de correlación de Pearson o el Spearman. Definida por Córdova (2012) como aquella técnica de análisis de datos propia de una investigación cuantitativa con la finalidad de realizar una evaluación de las hipótesis.</p>

### Matriz de Operacionalización de variables

Título: Actividad lúdica y desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la I.E Santa Rosa N°20501-Barranca, 2021.

Autor: Allison Lizeth Quito Cano

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instrumento	Escala
Actividades lúdicas	Actividad en la etapa preescolar del desarrollo infantil (3 a 6 años), efectivizada individual y/o grupalmente, de carácter espontáneo y por lo general placentero, y que presenta como rasgo característico permitir el cumplimiento de una acción (o de un conjunto de acciones) en ausencia de las condiciones objetivas para la obtención real de los resultados de la misma (Castro, 2005).	<b>Actividades lúdicas libres</b> Se entienden como actividades que favorecen la espontaneidad, la actividad creadora y el desarrollo de la imaginación de los educandos, ya que permiten actuar con plena libertad (Ortiz y Díaz, 2015, p. 18).	Creatividad	1, 2, 3, 4	Guía de observación aplicada a estudiantes de Quito (2021).	Ordinal  Inicio = 1 Proceso = 2 Logrado = 3
			Imaginación	5, 6, 7,8		
		<b>Actividades lúdicas dirigidas</b> Esta clase de actividades aumentan las posibilidades de utilización de juguetes, ayudan a variar las situaciones formativas, incrementan el aprendizaje, favorecen el desarrollo intelectual, social-afectivo y motriz. Además de ello, ofrece modelos positivos con el fin de imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño (Ortiz y Díaz, 2015, p. 18).	Desarrollo intelectual	9,10,11		
			Desarrollo social	12,13,14		
Desarrollo psicomotor	Proceso gradual y continuo en el cual es posible identificar etapas o estadios de creciente nivel de complejidad, que se inicia en la concepción y culmina en la madurez, con una secuencia similar en todos los niños pero con un ritmo variable (Illingworth	<b>Coordinación:</b> Funcionamiento armónico de órganos y partes interrelacionados; se aplica en especial a los procesos del aparato motor del cerebro, que brindan la colaboración de grupo	Traslada Construye Ordena Copia-dibuja	1, 2, 3, 4,5,6,7,8	Guía de observación aplicada a estudiantes de Quito (2021).	

	citado por Vericat y Orden, 2013, p. 2978).	particulares del músculos para realizar útiles respuestas adaptativas definidas (Olórteguei, 2008).			
		<b>Lenguaje:</b> Vásquez (2007) asume que el lenguaje es un medio expresión y comunicación, para el caso de la escuela el lenguaje favorece el intercambio, es un instrumento que permite concretar actividades escolares, comunicar y expresar requieren que el niño adquiera conocimientos y un material lingüísticos, es así que el niño aprende a hablar de acuerdo a su desarrollo cognitivo y afectivo	Verbaliza Discrimina Identifica Comprende Razona	9,10,11,12,13,14	
		<b>Motricidad:</b> Rengifo (2019) asume que la motricidad permite el uso adecuado de la capacidad, destacando la importancia de los procesos sensorio-motrices y perceptivo-motores, los cuales permiten que se adquieran las competencias necesarias mediante el aprendizaje.	Salta Camina Lanza Se para Coge	15,16,17,18,19,20	
					Ordinal  Inicio = 1 Proceso = 2 Logrado = 3

## Certificado de validez de contenido del instrumento que mide actividades lúdicas

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1	2	3	4	5	6	
	<b>DIMENSIÓN 1: ACTIVIDADES LÚDICAS LIBRES</b>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Con plastilina crea animalitos o cualquier figura libremente	X		X		X		
2	Utiliza conos de papel como recursos para sus juegos libres	X		X		X		
3	Elabora objetos libremente en base a palitos de chupete	X		X		X		
4	Crea un camino de obstáculos con los objetos que encuentra y corre por el	X		X		X		
5	Con colores, plumones y crayolas realiza dibujos libremente	X		X		X		
6	Realiza un juego imaginando que puede volar o que tiene poderes	X		X		X		
7	Observa imágenes y crea relatos o imagina situaciones	X		X		X		
8	Adivina el nombre de los dibujos que se le muestran	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS</b>			X		X		
9	Utiliza palitos para contar	X		X		X		
10	Comprende la secuencia de acontecimientos a partir de las imágenes mostradas	X		X		X		
11	Clasifica objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra	X		X		X		
12	Participa en el juego "Simón dice", siguiendo las instrucciones y respetando a sus compañeros	X		X		X		

13	Participa en el juego "Congelado" respetando las normas del juego	X		X		X		
14	Participa en juegos de persecución y a las escondidas respetando las instrucciones y sus reglas	X		X		X		
15	Juega lanzando la pelota sobre tarros de leche vacíos con precisión y al tumbarlos todos lo celebra	X		X		X		
16	Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta se alegra de haberlo logrado	X		X		X		

**Observaciones:** Ninguna

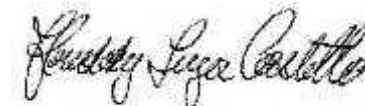
**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador** Dr. Freddy Felipe Luza castillo        **DNI:** 06798311

**Especialidad del validador:** Metodólogo

- <sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**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



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## Certificado de validez de contenido del instrumento que mide actividades lúdicas

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1	2	3	4	5	6	
	<b>DIMENSIÓN 1: ACTIVIDADES LÚDICAS LIBRES</b>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Con plastilina crea animalitos o cualquier figura libremente	X		X		X		
2	Utiliza conos de papel como recursos para sus juegos libres	X		X		X		
3	Elabora objetos libremente en base a palitos de chupete	X		X		X		
4	Crea un camino de obstáculos con los objetos que encuentra y corre por el	X		X		X		
5	Con colores, plumones y crayolas realiza dibujos libremente	X		X		X		
6	Realiza un juego imaginando que puede volar o que tiene poderes	X		X		X		
7	Observa imágenes y crea relatos o imagina situaciones	X		X		X		
8	Adivina el nombre de los dibujos que se le muestran	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS</b>			X		X		
9	Utiliza palitos para contar	X		X		X		
10	Comprende la secuencia de acontecimientos a partir de las imágenes mostradas	X		X		X		
11	Clasifica objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra	X		X		X		
12	Participa en el juego "Simón dice", siguiendo las instrucciones y respetando a sus compañeros	X		X		X		
13	Participa en el juego "Congelado" respetando las normas del juego	X		X		X		



14	Participa en juegos de persecución y a las escondidas respetando las instrucciones y sus reglas	X		X		X		
15	Juega lanzando la pelota sobre tarros de leche vacíos con precisión y al tumbarlos todos lo celebra	X		X		X		
16	Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta se alegra de haberlo logrado	X		X		X		

**Observaciones:** Ninguna

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mag. Doris Elisa Quintana Reyes **DNI:** 07495297

**Especialidad del validador:** Educación Inicial

- <sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**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



Lic. Doris E. Quintana Reyes  
DIRECTORA  
LEL "CASTILLO DE JUCUTES"

-----  
**Firma del Experto Informante.**

## Certificado de validez de contenido del instrumento que mide actividades lúdicas

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1	2	3	4	5	6	
	<b>DIMENSIÓN 1: ACTIVIDADES LÚDICAS LIBRES</b>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Con plastilina crea animalitos o cualquier figura libremente	X		X		X		
2	Utiliza conos de papel como recursos para sus juegos libres	X		X		X		
3	Elabora objetos libremente en base a palitos de chupete	X		X		X		
4	Crea un camino de obstáculos con los objetos que encuentra y corre por el	X		X		X		
5	Con colores, plumones y crayolas realiza dibujos libremente	X		X		X		
6	Realiza un juego imaginando que puede volar o que tiene poderes	X		X		X		
7	Observa imágenes y crea relatos o imagina situaciones	X		X		X		
8	Adivina el nombre de los dibujos que se le muestran	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS</b>			X		X		
9	Utiliza palitos para contar	X		X		X		
10	Comprende la secuencia de acontecimientos a partir de las imágenes mostradas	X		X		X		
11	Clasifica objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra	X		X		X		
12	Participa en el juego "Simón dice", siguiendo las instrucciones y respetando a sus compañeros	X		X		X		
13	Participa en el juego "Congelado" respetando las normas del juego	X		X		X		

14	Participa en juegos de persecución y a las escondidas respetando las instrucciones y sus reglas	X		X		X		
15	Juega lanzando la pelota sobre tarros de leche vacíos con precisión y al tumbarlos todos lo celebra	X		X		X		
16	Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta se alegra de haberlo logrado	X		X		X		

**Observaciones:** Hay Suficiencia

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mag. Yuvana Corcino Acuña **DNI:**40817847

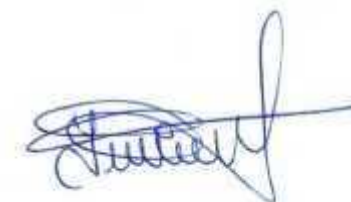
**Especialidad del validador:** Maestra en Administración de la Educación

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**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



-----  
**Firma del Experto Informante**

## Certificado de validez de contenido del instrumento que mide desarrollo psicomotor

Pertinencia      Relevancia      Claridad

Nº	DIMENSIONES / ítems	1		2		3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	<b>DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN</b>							
1	Traslada chapas de gaseosa de un lugar a otro utilizando palitos de chupete	X		X		X		
2	Construye una casita utilizando plastilina y palitos bajalengua	X		X		X		
3	Ordena chapas de gaseosa siguiendo una secuencia	X		X		X		
4	Dibuja lo que más le gustó de un cuento que le leyeron	X		X		X		
5	Dibuja círculos y otras figuras geométricas	X		X		X		
6	Arma y desarma objetos	X		X		X		
7	Realiza actividades de recortado	X		X		X		
8	Realiza actividades de punzado	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: LENGUAJE</b>							
9	Dice con sus propias palabras lo que entendió del cuento que le leen	X		X		X		
10	Utiliza los bloques lógicos y forma grupos por color	X		X		X		
11	Identifica la importancia de los útiles de aseo	X		X		X		
12	Comprende las instrucciones de una receta y realiza la preparación	X		X		X		
13	Articula de manera adecuada palabras	X		X		X		
14	Repite sonidos	x		x		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: MOTRICIDAD</b>							

15	Salta con dos pies de un lugar a otro	x		X		X		
16	Camina anteponiendo un pie delante del otro	X		x		X		
17	Lanza la pelota para derribar los vasos de plástico	X		x		X		
18	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano	X		X		X		
19	Se para con los pies en puntitas	X		X		X		
20	Coge la jarra de agua para llenar el agua al vaso	x		X		x		

**Observaciones:** Ninguna

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

**Apellidos y nombres del juez validador** Dr. Freddy Felipe Luza castillo    **DNI:** 06798311

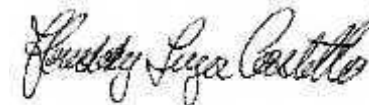
**Especialidad del validador:** Metodólogo

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>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



-----  
**Firma del Experto Informante**

## Certificado de validez de contenido del instrumento que mide desarrollo psicomotor

Pertinencia      Relevancia      Claridad

Nº	DIMENSIONES / ítems	1		2		3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	<b>DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN</b>							
1	Traslada chapas de gaseosa de un lugar a otro utilizando palitos de chupete	X		X		X		
2	Construye una casita utilizando plastilina y palitos bajalengua	X		X		X		
3	Ordena chapas de gaseosa siguiendo una secuencia	X		X		X		
4	Dibuja lo que más le gustó de un cuento que le leyeron	X		X		X		
5	Dibuja círculos y otras figuras geométricas	X		X		X		
6	Arma y desarma objetos	X		X		X		
7	Realiza actividades de recortado	X		X		X		
8	Realiza actividades de punzado	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: LENGUAJE</b>							
9	Dice con sus propias palabras lo que entendió del cuento que le leen	X		X		X		
10	Utiliza los bloques lógicos y forma grupos por color	X		X		X		
11	Identifica la importancia de los útiles de aseo	X		X		X		
12	Comprende las instrucciones de una receta y realiza la preparación	X		X		X		
13	Articula de manera adecuada palabras	X		X		X		
14	Repite sonidos	x		x		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: MOTRICIDAD</b>							

15	Salta con dos pies de un lugar a otro	x		X		X	
16	Camina anteponiendo un pie delante del otro	X		x		X	
17	Lanza la pelota para derribar los vasos de plástico	X		x		X	
18	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano	X		X		X	
19	Se para con los pies en puntitas	X		X		X	
20	Coge la jarra de agua para llenar el agua al vaso	x		X		x	

**Observaciones:** Ninguna

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg. Doris Elisa Quintana Reyes    **DNI:** 07495297

**Especialidad del validador:** Educación Inicial

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**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

Lic. Doris E. Quintana Reyes  
DIRECTORA  
LEL "CASTILLO DE AJUETES"

-----  
**Firma del Experto Informante**

## Certificado de validez de contenido del instrumento que mide desarrollo psicomotor

Pertinencia      Relevancia      Claridad

Nº	DIMENSIONES / ítems	1		2		3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	<b>DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN</b>							
1	Traslada chapas de gaseosa de un lugar a otro utilizando palitos de chupete	X		X		X		
2	Construye una casita utilizando plastilina y palitos bajalengua	X		X		X		
3	Ordena chapas de gaseosa siguiendo una secuencia	X		X		X		
4	Dibuja lo que más le gustó de un cuento que le leyeron	X		X		X		
5	Dibuja círculos y otras figuras geométricas	X		X		X		
6	Arma y desarma objetos	X		X		X		
7	Realiza actividades de recortado	X		X		X		
8	Realiza actividades de punzado	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: LENGUAJE</b>							
9	Dice con sus propias palabras lo que entendió del cuento que le leen	X		X		X		
10	Utiliza los bloques lógicos y forma grupos por color	X		X		X		
11	Identifica la importancia de los útiles de aseo	X		X		X		
12	Comprende las instrucciones de una receta y realiza la preparación	X		X		X		
13	Articula de manera adecuada palabras	X		X		X		
14	Repite sonidos	x		x		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: MOTRICIDAD</b>							



15	Salta con dos pies de un lugar a otro	x		X		X		
16	Camina anteponiendo un pie delante del otro	X		x		X		
17	Lanza la pelota para derribar los vasos de plástico	X		x		X		
18	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano	X		X		X		
19	Se para con los pies en puntitas	X		X		X		
20	Coge la jarra de agua para llenar el agua al vaso	x		X		x		

**Observaciones:** Hay Suficiencia

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mag. Yuvana Corcino Acuña    **DNI:**40817847

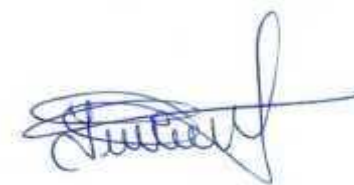
**Especialidad del validador:** **Maestra en Administración de la Educación**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**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



-----  
**Firma del Experto Informante**



"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA REPUBLICA DEL PERU"



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 20501  
"SANTA ROSA" – PATIVILCA

CÓDIGO MODULAR: Inicial N° 1395961 Primaria: 0249730

RESPUESTA A LA SOLICITUD:

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL SOLICITANTE

**Nombre y apellido** : Allison Lizeth Quito Cano  
**Entidad / Institución** : Bachiller en la Universidad San Pedro, para optar el grado de Licenciada en la Universidad Cesar Vallejo  
**Dirección** : C.P Buenos Aires s/n Barranca  
**Teléfono** : 912478235  
**Correo electrónico** : allison\_lizeth\_qc@hotmail.com

Tras la verificación de lo expuesto en esta solicitud en relación con el uso de la información, el procedimiento propuesto y la pertinencia del mismo, esta solicitud es:

Autorizada:

No autorizada:

**Observaciones:** Al término de la investigación hacer llegar los resultados obtenidos así como las conclusiones y recomendaciones y/o sugerencias para la toma de decisión institucional del nivel.

En constancia de lo anterior firmo:



Mg. Giovanna De La Cruz Yataco  
DIRECTORA DE LA I.E. N° 20501  
SANTA ROSA - PATIVILCA

Fecha : 22 de junio del 2021

Nombre : Giovanna Antonia De La Cruz Yataco  
Directora de la I.E Santa Rosa 20501

IE. N° 20501 – "Santa Rosa" – Pativilca - Barranca  
Av. Túpac Amaru s/n – Buenos Aires.



2384755

# GUIA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES

## VARIABLE 1: ACTIVIDADES LÚDICAS

1. DATOS GENERALES

1.2. EDAD : .....

1.3. SEXO :  M  F

Con la ayuda del docente, se aplicará la siguiente evaluación donde se marcará con un “x” cada uno de los aspectos según el nivel en la que el niño(a) lo realiza

DIMENSIONES	N°	INDICADOR/ITEMS	ESCALA			
			1	2	3	
Actividades lúdicas libres	<b>Creatividad</b>					
	1	Con plastilina crea animalitos o cualquier figura libremente				
	2	Utiliza conos de papel como recursos para sus juegos libres				
	3	Elabora objetos libremente en base a palitos de chupete				
	4	Crea un camino de obstáculos con los objetos que encuentra y corre por el				
	<b>Imaginación</b>					
	5	Con colores, plumones y crayolas realiza dibujos libremente				
	6	Realiza un juego imaginando que puede volar o que tiene poderes				
Actividades lúdicas dirigidas	7	Observa imágenes y crea relatos o imagina situaciones				
	8	Adivina el nombre de los dibujos que se le muestran				
	<b>Desarrollo intelectual</b>					
	9	Utiliza palitos para contar				
	10	Comprende la secuencia de acontecimientos a partir de las imágenes mostradas				
	11	Clasifica objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra				
	<b>Desarrollo social</b>					
	12	Participa en el juego “Simón dice”, siguiendo las instrucciones y respetando a sus compañeros				
13	Participa en el juego “Congelado” respetando las normas del juego					
14	Participa en juegos de persecución y a las escondidas respetando las instrucciones y sus reglas					
<b>Desarrollo afecto motriz</b>						
15	Juega lanzando la pelota sobre tarros de leche vacíos con precisión y al tumbarlos todos lo celebra					
16	Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta se alegra de haberlo logrado					

Escala	Equivalencia
1	Inicio
2	Proceso
3	Logrado

# GUIA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES

## VARIABLE 2: DESARROLLO PSICOMOTOR

1. DATOS GENERALES

1.2. EDAD : .....

1.3. SEXO :  M  F

Con la ayuda del docente, se aplicará la siguiente evaluación donde se marcará con un “x” cada uno de los aspectos según el nivel en la que el niño(a) lo realiza

DIMENSIONES	N°	INDICADOR/ITEMS	ESCALA		
			1	2	3
COORDINACIÓN	1	Traslada chapas de gaseosa de un lugar a otro utilizando palitos de chupete			
	2	Construye una casita utilizando plastilina y palitos bajalengua			
	3	Ordena chapas de gaseosa siguiendo una secuencia			
	4	Dibuja lo que más le gustó de un cuento que le leyeron			
	5	Dibuja círculos y otras figuras geométricas			
	6	Arma y desarma objetos			
	7	Realiza actividades de recortado			
	8	Realiza actividades de punzado			
LENGUAJE	9	Dice con sus propias palabras lo que entendió del cuento que le leen			
	10	Utiliza los bloques lógicos y forma grupos por color			
	11	Identifica la importancia de los útiles de aseo			
	12	Comprende las instrucciones de una receta y realiza la preparación			
	13	Articula de manera adecuada palabras			
	14	Repite sonidos			
MOTRICIDAD	15	Salta con dos pies de un lugar a otro			
	16	Camina anteponiendo un pie delante del otro			
	17	Lanza la pelota para derribar los vasos de plástico			
	18	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano			
	19	Se para con los pies en puntitas			
	20	Coge la jarra de agua para llenar el agua al vaso			
Escala	Equivalencia				
1	Inicio				
2	Proceso				
3	Logrado				



## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, Freddy Felipe Luza Castillo, docente de la Facultad de Derecho y Humanidades / Escuela Profesional de Educación Inicial, Programa de Titulación de la Universidad César Vallejo, filial Lima Norte, asesor de la Tesis titulada:

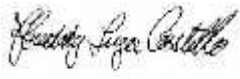
*“ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E SANTA ROSA N°20501-BARRANCA, 2021.”*

De la autora QUITO CANO, ALLISON LIZETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

**Lima, 25 de agosto de 2021**

Apellidos y Nombres del Asesor: Luza Castillo, Freddy Felipe	
DNI 06798311	Firma 
ORCID <a href="https://orcid.org/0000-0003-1491-0251">https://orcid.org/0000-0003-1491-0251</a>	