

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Actividad lúdica y desarrollo psicomotor en nivel inicial  
de Institución Educativa 506, Sullana- 2022.**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora:**

**Sullon Nole, Rosa Elvira**

**Asesor:**

**Sandoval Peña, José Manuel**

**(ORCID: 0000-0001-5854-9731**

**Piura-Perú**

**2022**

## Índice

	Pág.
Índice	ii
Palabras clave	iii
Título	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Introducción	1
Metodología	13
Resultados	16
Análisis y discusión	21
Conclusiones	24
Recomendaciones	25
Agradecimientos	26
Referencias bibliográficas	27
Anexos	31

## PALABRAS CLAVE

---

Tema	Actividad lúdica y Desarrollo psicomotor
Especialidad	Educación

---

## KEYWORD

Theme	Playful activity and psychomotor development
Specialty	Education

## LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN (OCDE)

<b>Línea de investigación</b>	Educación para la diversidad social y cultural
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Sub área</b>	Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General (Capacitación pedagógica)

## **TÍTULO**

Actividad lúdica y su relación con el desarrollo psicomotor en nivel inicial de  
institución educativa 506, Sullana – 2022.

Playful activity and its relationship with psychomotor development at the initial  
level of educational institution 506, Sullana - 2022.

## RESUMEN

El estudio se desarrolló con el propósito de determinar la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022. El tipo de investigación que se utilizó fue básica, cuantitativa con un diseño correlacional- No Experimental con un enfoque transversal; la población fue de 300 estudiantes del nivel inicial y la muestra fue intencional con 87 del nivel inicial de educación educativa 506, Sullana. Se utilizó como instrumento dos listas de cotejo, referente a las variables actividades lúdicas y desarrollo psicomotor. Los resultados arrojan que existe relación significativa de las dimensiones psicomotora, psicológica, cognitiva y socio afectiva de la actividad lúdica en el desarrollo psicomotor. En conclusión, existe relación significativa Alta ( $r = 0,764$ ) entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana.

## **ABSTRACT**

The study was developed with the purpose of determining the relationship between playful activity and psychomotor development at the initial level of educational education 506, Sullana- 2022. The type of research used was basic, quantitative with a correlational design - No Experimental with a transversal approach; the population was 300 students from the initial level and the sample was intentional with 87 from the initial level of educational education 506, Sullana. Two checklists were used as an instrument, referring to the variables playful activities and psychomotor development. The results show that there is a significant relationship between the psychomotor, psychological, cognitive and socio-affective dimensions of playful activity in psychomotor development. In conclusion, there is a significant relationship High ( $r = 0.764$ ) between recreational activity and psychomotor development at the initial level of educational education 506, Sullana.

## INTRODUCCIÓN

Con respecto a los antecedentes relacionados con las variables de la investigación en los diferentes ámbitos se encontraron a:

Landi (2017), en su tesis desarrollada en Cuenca, Ecuador con el objetivo de diseñar estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños. El estudio fue descriptivo- propositivo, la muestra se conformó con 50 niños a quienes se le aplicó una guía de observación. Se concluye que el juego es una herramienta que contribuye al proceso enseñar- aprender, además es motivador, pues genera mayores ganas, emoción, integración, socialización con los demás, así como favorece a la motricidad fina.

Cadenas (2018), en su investigación desarrollada en Huacho, con el objetivo de determinar la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor. Metodológicamente fue básica, descriptiva- correlacional, con un diseño no experimental. Se tomó una muestra de 100 estudiantes, a los cuales se le aplicó dos listas de cotejo. Se concluye que se evidenció la existencia de correlación alta entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor. Lo que quiere decir que los juegos juegan un rol relevante en el desarrollo psicomotor de los niños, razón por lo cual requiere intervención permanente por parte de los docentes con el propósito de promover su aplicación en las actividades educativas.

Chifla (2019), en su estudio ejecutado en Ecuador para establecer actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa. El estudio fue de enfoque mixto, descriptivo correlacional, la muestra estuvo conformada por 59 estudiantes, quienes dieron respuesta a cuestionarios. Concluye que las actividades que se ponen en práctica está asociado al desarrollo al desarrollo motriz de los estudiantes, cual permite a su vez, el desarrollo de la habilidad social, comunicativa, motivacional cuando interactúan con los demás. En consecuencia, para facilitar el trabajo es necesario que los docentes y padres de familia cuenten con una guía de aplicación de actividades lúdicas.

Morante y Vargas (2019), en su investigación ejecutada en Milagro, Ecuador con el objetivo determinar cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la psicomotricidad gruesa con fines de aprendizaje. El estudio fue de tipo documental y descriptivo, cualitativo; como instrumento se utilizó la guía de análisis documental. Se concluye que el diseño y desarrollo de actividades lúdicas, basadas en la metodología del juego, orientadas al desarrollo psicomotor son positivas; sin embargo, para ello debe identificarse que actividad lúdica contribuye con mayor eficacia al mejoramiento de las coordinaciones motoras de los niños.

Lazaro (2020), en su tesis llevada a cabo en Trujillo, Perú con el objetivo de determinar el efecto de talleres de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor en niños. Su diseño fue pre experimental, se tomó una muestra de 20 niños, a quienes se les aplicó talleres y se evaluó mediante una ficha de observación. Se concluye que hubo una mejora del 60% del desarrollo psicomotor, expresado en logro de aprendizaje. Esto resalta la importancia que tienen los juegos en el aprendizaje porque genera interés, entusiasmo en integración como equipo de trabajo, con fines de aprendizaje.

Canta (2020), en su estudio ejecutado en Lima, Perú con el objetivo de comprobar la correspondencia entre la actividad lúdica y el aspecto psicomotriz. El estudio fue aplicado, correlacional- no experimental, cuantitativo, la muestra fue de 56 niños, a quienes se les evaluó con una ficha de observación. Se concluye que se evidencia una relación positiva y moderada entre la actividad lúdica y psicomotricidad. Esto indica que el desarrollo de la actividad lúdica genera entusiasmo, alegría y mejor atención e interés en los estudiantes hacia el desarrollo de la psicomotricidad.

Álvarez (2020), en su tesis cuyo desarrollo fue en Piura, Perú con el objetivo de asociar el desarrollo psicomotor y el aprendizaje lúdico. Su diseño fue descriptivo -correlacional, tomó una muestra de 90 niños, observados mediante una guía de observación para el análisis de ambas variables. Se concluye que el desarrollo psicomotor y el aprendizaje lúdico están asociados y que el desarrollo Psicomotor es medio con 77.8%, Esto evidencia que se requiere intervenciones por parte de los docentes que contribuyan al desarrollo de ambas variables en beneficio de los estudiantes.

Valdez (2020), en su estudio ejecutado en Piura, Perú, con el objetivo de determinar el nivel de uso de las estrategias lúdicas y el desarrollo de la comprensión lectora en niños. Se utilizó un diseño no experimental transaccional, se tomó una muestra de 130 estudiantes, 5 docentes y como instrumento se consideró a la guía de entrevista y el cuestionario. Se concluye que solo el 43.8% del profesorado hace uso de una estrategia didáctica fundamentada en la lúdica, especialmente en los juegos.

En cuanto a los fundamentos teóricos de las variables de estudio, siendo una de ellas la Actividad lúdica, se han considerado los diferentes conceptos de autores como, Cortés (2014), quien hace referencia a las actividades que incluye pensar creativamente, solucionar problemas, habilidad para destensarse, adquisición de entender algo nuevo, fortalecer autoestima, manejar herramientas y desarrollar el lenguaje.

Por su parte Guzmán (2016) menciona que integra dos componentes, el educativo y de entretenimiento; por consiguiente, es un aprendizaje planificado a través del juego y/o entretenimiento. Es decir, el aprendizaje a través del juego es una experiencia productiva y motivadora, especialmente en los niños.

De acuerdo con Fonseca y Fonseca (2017) considera que el juego es un medio de aprendizaje cuando es planificado y guiado, considerando que los niños juegan cotidianamente. Desde esta perspectiva, el docente debe elaborar estrategias de aprendizaje basadas en juegos con la finalidad de facilitar el aprendizaje de una forma entretenida.

Asimismo, Ríos (2019) manifiesta que son actividades que contribuyen a desarrollar la habilidad y destreza para captar cosas nuevas en los primeros años de educación de los niños, favoreciendo el aprendizaje y el desarrollo afectivo social.

Respecto a la importancia de las actividades lúdicas, resultan relevantes en los primeros años de educación de los niños porque permite perfeccionar sus movimientos motrices, conocer y dominar su imagen corporal, desarrollar actividades para cuidarse personalmente, controlar sus emociones, así como interactuar mejor con los demás. Las intervenciones se realizan utilizando el juego, contribuyendo para desarrollar en

forma integral, físicamente, cognitivamente, socialmente y emocionalmente (Chateau, 1996). Es decir, su importancia radica por su contribución para el desarrollo de la habilidad y destreza a través del juego en el cual el niño participa. En tal sentido, es de gran importancia que los docentes diseñen y apliquen estrategias lúdicas en sus actividades de aprendizaje.

Con relación a las dimensiones de las actividades lúdicas, para la investigación se han considerado cuatro aspectos: la psicomotora, psicológica, cognitiva y socio afectiva propuesto por Montessori (2003):

**Psicomotora** según Haeussler y Marchant (2009) permite fortalecer la parte motora de los niños en el cual se incluye 3 aspectos básicos: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, Piaget (2008) considera que es una capacidad relacionada con el intelecto y la parte cognitiva por ser soporte para la formación de las habilidades motrices. Para la medición de la dimensión se considera la observación de las actividades sensoriales y de coordinación.

**Psicológica** según Montessori (2003) se basa en el desarrollo mental puesta en práctica a través de procesos creativos para tener la capacidad de adaptación a los cambios del contexto. De la misma forma, se introduce aspectos cognitivos que contribuyen a una observación más aguda, a la actuación, lo cual permite el análisis y comprensión de alguna problemática como parte de la formación del intelecto. Para la medición de la dimensión se considera la observación de la conducta social, creativa y armónica.

**Cognitiva** según Montessori (2003) comprende procesos mentales de los niños, en el que destaca los juegos como parte decisiva. Piaget (2008) considera que los logros cognitivos más importantes como la utilización de simbología, comprender números, hacer clasificaciones por tamaño y forma, así como habilidad para comunicarse. En la etapa infantil, se desarrollan juegos relacionados con leer, contar, así como rompecabezas y otros que requieran de la habilidad intelectual avanzada. Es la integración de habilidades y razonamientos que pueden ponerse en práctica en las actividades del proceso evolutivo infantil (Piaget, 2008). Para la medición de la

dimensión se considera la observación de habilidades de clasificación, conocimiento del entorno y desarrollo de actividades.

**Socioafectiva** según Montessori (2003) el desarrollo afectivo social es una unidad, pues el desarrollo afectivo se constituye en el elemento fundamental para el desarrollo social. Contribuye a la estimulación social como ser amigable e integrarse socialmente. La conducta social se incrementa en la escuela, pues es evidente el mejoramiento de la habilidad cognitiva y el aprendizaje para la interpretación de lo que sus compañeros piensan, así como a actuar coordinadamente con los demás y brindar su cooperación para el logro de metas. Para la medición de la dimensión se considera la observación del respeto a las normas y la experiencia afectiva que muestra.

Por lo que se refiere al enfoque en que se fundamenta la variable actividad lúdica se basa en el enfoque que sustentan Montessori (2003) basado en el aprender jugando, considerando que toda acción se realiza con el propósito de entretenerse y paralelamente aprender a medida que se juega. El juego relajo, provoca alegría, satisfacción y genera animo en los niños para realizar sus actividades. Para Pestalozzi (2002) menciona que estas destrezas cumplen una función relevante porque fomentan las actividades cotidianas y se debe asimilarse como algo divertido a través de los juegos implementados con propósito de aprendizaje.

Con respecto a los fundamentos teóricos de la variable Desarrollo Psicomotor, para Maganto y Cruz (2000), es una asociación de técnicas y métodos orientados al desarrollo integral de los niños en el que comprende la gesticulación, movimientos, capacidad para reflexionar, permitiendo que se pueda desenvolver e interactuar con mayor facilidad en el contexto donde se encuentra.

Por su parte, Correa (2009) considera que es el involucramiento de habilidades que adquiere continuamente el niño en el transcurso de su infancia. Es decir, es una consecuencia del desarrollo del sistema nervioso central, especialmente del cerebro, manifestado mediante el aprendizaje de sí mismo y lo que le rodea.

Asimismo, Cabezuelo y Frontera (2010) lo considera como el proceso continuo y cada vez mejor por parte de los niños de adquirir una habilidad que puede ser física, psíquica, emocional o de relación con los demás.

Así también, García y Martínez (2015), quienes manifiestan que es una asociación de actividades en las cuales los niños desarrollan en forma progresiva habilidades funcionales, tales como la coordinación psico-motriz en vinculación directa con el desarrollo del sistema nervioso central, lo cual le permite tener elasticidad y sensibilidad, fortaleciendo su autonomía.

Y por último se tiene a Vásquez (2017) quien lo concibe como el desarrollo progresivo de habilidades que le permite al niño realizar acciones coordinadas del cuerpo. La madurez mental resulta fundamental para vincularse con los demás y con todo su entorno con quien tiene contacto, lo cual conlleva a construir un aprendizaje por experiencia.

En cuanto a las Características del desarrollo psicomotor, entre las principales características García y Martínez (2015) identifica las siguientes:

- El niño lo desarrolla y demuestra en forma progresiva, tomando dominio global (grueso) y específico (fino o precioso).
- Parte de reflejo innato del niño, denominado también reflejo primitivo desarrollado involuntariamente, pero le permiten realizar una determinada actividad voluntariamente, entre los que se encuentra el equilibrio (Huamán, 2018).
- Cuando crece el dominio de reflejo voluntario, los reflejos considerados involuntarios comienzan a disminuir, convirtiéndose en imperceptibles a medida que el niño va desarrollándose (Asistimbay y Lucero, 2018).
- La motricidad del niño se acondiciona al tono de masa muscular y flexibilidad que se dispone, los cuales deben tener la mayor atención por parte de los docentes para desarrollarlo óptimamente. Son importantes conocer las características del desarrollo psicomotor. En tal sentido, es muy importante conocer las características del desarrollo psicomotor en cada estudiante porque en cada uno de ellos es diferente (Da Fonseca, 2000).

En relación a las dimensiones consideradas en la variable desarrollo Psicomotor para realizar el presente estudio se ha considerado a los que propone Ajuriaguerra (2005), los cuales se indican:

**Motriz Instrumental:** Se refiere al medio o recurso utilizado para la actuación del cuerpo sobre el ambiente, poniendo en práctica la integración de las partes del cuerpo durante su funcionalidad (Ajuriaguerra, 2005).

En forma más específica Cárdena (2017), sostiene que existe diferencia ente una persona y otra, en su pensamiento, ideas, comportamiento, flexibilidad, estructura física, etc., por ejemplo, todos los niños corren de forma diferente y con diferentes rendimientos.

Según Ajuriaguerra (2005) hace referencia a la provisión de los medios para la actuación del cuerpo sobre el contexto, integrando las partes de su cuerpo dentro del esquema corporal. Esto hace referencia a la estructuración física de cada niño, aun siendo de la misma edad, pues evolucionan y tonifican de forma diferente, de la misma manera la forma como lo contrala y equilibra. Para la medición de la dimensión se considera la observación de las actividades, caminar, correr, trepar y saltar.

**Socioemocional – Afectivo:** Ajuriaguerra (2005), considera que las emociones están asociadas al organismo, teniendo en cuenta que un estado emocional repercute en la tonicidad de los músculos.

Una emoción fuerte puede conllevar a una rigidez muscular, por lo que es necesario promover un adecuado desarrollo emocional en los infantes para una mejor respuesta para adoptarse a los diversos cambios (Cárdena, 2017).

El niño debe aceptar su cuerpo y cuidarlo, tomando conciencia de las acciones a realizar para conservarse saludable; es decir, adoptar un hábito saludable (Ajuriaguerra, 2005). Es tarea de los docentes realizar intervenciones, proveer información a los niños para darle seguridad, especialmente en el desarrollo psicomotor, para evitar frustraciones por experiencias negativas.

Los docentes tienen la responsabilidad de brindar al niño la información necesaria para que se sienta seguro, sobre todo cuando se trata del desarrollo

psicomotor, ante una experiencia negativa. Para la medición de la dimensión se considera la observación de la espontaneidad de los movimientos, control emocional y adaptación al medio.

**Práctico cognitivo:** Hace referencia a los movimientos consientes que se realizan porque debe asumir la responsabilidad de la consecuencia de cada acción que realiza (Ajuriaguerra, 2005). Es una dimensión amplia donde los niños muestran cuanto han madurado y que consientes son de sus movimientos. Para la medición de la dimensión se considera la observación del autoconocimiento, diferencia tamaños, diferencia materiales y diferencia espacios.

En cuanto a los modelos teóricos, el modelo teórico en que se basa la variable desarrollo psicomotor, explicativo de Piaget quien considera que el mencionado desarrollo es el resultado del complemento de varias etapas, la explicativa, fortalecimiento motriz, dominio del lenguaje motriz, el lenguaje y en última instancia el desarrollo de actividades de atracción (Piaget, citado por Martínez, 2009).

Por su parte Wallon (2004) considera que la psicomotricidad es el resultado de aprender explorando o descubriendo e involucrando aspectos relacionado a lo cognitivo, bilógico, afectivo y social. Este modelo promueve a que los niños construyan su estructura mental y estado afectivo, así como aprender a socializarse.

Por otra parte, la justificación del estudio presentó justificación por tener relevancia social, ya que los resultados obtenidos servirán de utilidad para que los directivos tomen acciones para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños a través de la mayor incorporación actividades lúdicas en las actividades de aprendizaje, lo cual beneficiará directamente a la población escolar infantil.

Por otro lado, también se justificó por presentar un aporte teórico, pues presentó información respecto al análisis y relación de las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor. Lo cual resulta relevante porque en el contexto actual no se cuenta con información y por tano, cubrió un vacío existente.

Así mismo, se justificó por presentar justificación metodológica, pues la responsable de la investigación elaboro los instrumentos respectivos para evaluar las

actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor, los mismos que pueden ser utilizados en estudios parecidos o complementarias.

En síntesis, la ejecución de la presente investigación es importante porque los resultados que se lograron pueden ser considerados para elaborar y poner en práctica acciones para mejorar las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor. Así mismo aportó información relevante sobre actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor orientados a la toma de decisiones en favor de los niños.

Por lo que se refiere al problema de la investigación, a nivel internacional, se reconoce que la etapa de desarrollo más importante de la persona es la niñez, pues de acuerdo a la UNICEF (2018) principalmente hasta los 8 años se produce un incremento de la capacidad y competencia cognitiva afectiva, social, física y mental. Es una etapa de flexibilización del aprendizaje integral; sin embargo, no siempre reciben el apoyo adecuado de los docentes y padres de familia para el desarrollo y fortalecimiento de las facultades cognitivas y motrices (UNESCO, 2017). Asimismo, la actividad lúdica es considerada en forma generalizada que contribuye a desarrollar en forma integral a los niños, en especial durante la infancia (UNICEF, 2018).

A nivel de Perú, el desarrollo psicomotor en niños no alcanza los niveles esperados acorde a la edad, tanto en las zonas urbanas como rurales, de las diversas regiones incluyendo la de Lima; como referencia, se tiene que en Cusco el 53% de niños entre 4 y 5 años presentan un retraso psicomotor (Montero, 2019). Asimismo, las actividades lúdicas no son utilizadas con la frecuencia y la eficiencia en las escuelas, pues los docentes no adaptan las estrategias al contexto, ni planifican adecuadamente; algunas son promovidas sin propósito definido y otras no disponen de las herramientas necesarias para desarrollar la actividad (Zafra, 2017).

Actualmente en el nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana se observó que las actividades lúdicas no son aprovechadas por los docentes en su máxima dimensión, pues las actividades de aprendizaje grupales teniendo al juego como estrategia se utilizaron muy poco en la educación remota por lo que se evidencia escasas actividades sociales y de coordinación entre estudiantes, así como conductas

sociales y creativas. Así también, se evidencia escasas actividades con juegos que promuevan habilidades de clasificación y de conocimiento del entorno donde vive.

Así mismo, se observó que el nivel de desarrollo psicomotor de los niños y niñas no alcanzaron los niveles adecuados en algunos aspectos como trepar, saltar, dejando de lado en ocasiones la espontaneidad de los movimientos. Así también, por efectos de la pandemia, los niños se llenaron de temores y algunos niños y niñas presentan dificultades para controlar sus emociones, adaptarse a los cambios y a los nuevos estilos de vida. De la misma forma se observa que algunos estudiantes no desarrollaron suficientemente sus habilidades para diferenciar tamaños, materiales y espacios.

De acuerdo a la problemática descrita se plantea el siguiente problema general: ¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022?

En cuanto a la conceptualización y operacionalización de las variables; tenemos la definición conceptual siguiente:

VI = Actividad lúdica: Integra dos componentes, el educativo y de entretenimiento; por consiguiente, es un aprendizaje planificado a través del juego y/o entretenimiento (Guzmán, 2016).

V2= Desarrollo psicomotor: Proceso continuo y cada vez mejor por parte de los niños de adquirir una habilidad que puede ser física, psíquica, emocional o de relación con los demás (Cabezuelo y Frontera, 2010).

Igualmente, la definición operacional es la siguiente:

V I = Actividad lúdica: Nivel de habilidad psicomotora, psicológica, cognitiva y socio afectiva que muestran los niños y niñas en las actividades de aprendizaje basadas en el juego y/o entretenimiento, medido a través de una lista de cotejo.

V2= Desarrollo psicomotor: Nivel de la adquisición de habilidades de los niños y niñas en los aspectos, motriz instrumental, socioemocional-afectivo y práctico cognitivo, medido mediante una lista de cotejo.

**Tabla 1***Operacionalización de variables*

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
Actividad Lúdica	Psicomotora	- Actividades Sensoriales. - Actividades de coordinación.	- 1, 2, 3, 4, 5
	Psicológica	- Conducta social. - Conducta creativa. - Conducta armónica.	- 6, 7, 8, 9, 10
	Cognitiva	- Habilidades de clasificación. - Conocimiento del entorno. - Desarrollo de actividades.	- 11, 12, 13, 14, 15
	Socio afectiva	- Respeto normas. - Experiencia afectiva.	- 16, 17, 18, 19, 20
Desarrollo Psicomotor	Motriz Instrumental	- Caminar. - Correr. - Trepar. - Saltar.	- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	Socioemocional-afectivo	- Espontaneidad de movimiento. - Control emocional. - Adaptación al medio.	- 9, 10, 11, 12, 13, 14
	Práctico cognitivo	- Autoconocimiento. - Diferencia tamaños. - Diferencias materiales. - Diferencia espacios.	- 15, 16, 17, 18, 19, 20

Por lo que se refiere a la Hipótesis, la investigación planteó como hipótesis general:

**H<sub>0</sub>:** No existe relación significativa entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022.

**H<sub>1</sub>:** Existe relación significativa entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022.

Las hipótesis específicas fueron:

a.- Existe relación entre la dimensión psicomotora de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor.

b.- Exístela relación entre la dimensión psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor.

c- Existe relación entre la dimensión cognitiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor.

d.- Existe relación entre la dimensión socio afectiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor.

En relación a los objetivos, el estudio planteó como objetivo general: Determinar la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022.

También, se planteó como objetivos específicos los siguientes:

a.- Determinar la relación entre la dimensión psicomotora de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor.

b.- Determinar la relación entre la dimensión psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor.

c- Determinar la relación entre la dimensión cognitiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor.

d.- Determinar la relación entre la dimensión socio afectiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor.

## METODOLOGÍA

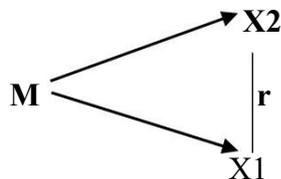
### Tipo y diseño de investigación:

Básica, porque tuvo como fin enriquecer el conocimiento sobre el nivel y relación de las variables de estudio. Así también es cuantitativa, porque los instrumentos que se utilizaron presentaron escala numérica, los mismos que mediante una base de datos fueron procesados y analizados estadísticamente (Cook y Reichadt, 2000).

Correlacional, no experimental y con enfoque transversal. Correlacional porque relaciono las variables actividades lúdicas y desarrollo de psicomotor mediante Pearson y la significancia bilateral (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

No experimental, pues no se intervino a las variables. En consecuencia, los resultados de la investigación se presentaron en su estado real actual (Altuve y Rivas, 1998). Transversal porque la investigación se ejecutó en un espacio de tiempo específico, año 2022.

El esquema del diseño del estudio es el siguiente:



X1: Actividades lúdicas

X2: Desarrollo psicomotor

M: Muestra del estudio: estudiantes del nivel inicial de educación educativa 506, Sullana- 2022.

## **Población y muestra:**

**Tabla 2**

*Distribución de población de estudiantes del nivel inicial de educación educativa 506, Sullana- 2022.*

Inicial/años	N° de estudiantes
3	119
4	107
5	87
Total	300

**Fuente:** Registro de matrícula

La población se conformó con 300 estudiantes del nivel inicial de educación educativa 506, Sullana- 2022.

Temiendo en cuenta que en inicial de 5 años el avance del desarrollo psicomotor debe ser mayor, se tomará una muestra intencional, no probabilística, teniendo en cuenta que se seleccionará como muestra a 87 estudiantes del nivel inicial de 5 años educación educativa 506, Sullana- 2022.

## **Técnicas e instrumentos y fuentes de información:**

La técnica que se utilizó en las variables actividades lúdicas y desarrollo psicomotor es la observación, teniendo en cuenta que permitió evaluar habilidades y destrezas.

Los instrumentos que se utilizaron en las variables actividades lúdicas y desarrollo psicomotor fueron la lista de cotejo con escala numérica, elaborados por la ejecutora de la investigación. Cada lista de cotejo consto de 20 ítems, dividido en las dimensiones correspondientes a cada variable.

Para listas de cotejo se consideró una escala de respuesta, Nunca = 1, A veces = 2 y Siempre = 3.

## **Validación y confiabilidad**

La validez de las Listas de cotejo de las Actividad lúdica y Desarrollo Psicomotor fueron realizadas por Juicio de expertos. El primer validador Miguel Ángel Chang Heredia, el segundo validador Armando Tesen Herrera y el tercer

validador Rosa del Pilar Ugaz Zuñiga le dio el calificativo de Excelente, Muy bueno y Muy Bueno, respectivamente.

La confiabilidad de las listas de cotejo se realizó mediante una prueba piloto con 10 unidades muestrales de estudiantes de una institución similar a la que se analiza, obteniéndose un valor de 0.809 para el cuestionario de Actividades lúdicas y 0.796 para la lista de cotejo Desarrollo psicomotor; quedando demostrada confiabilidad para su aplicación.

### **Procesamiento y análisis de información ejecutada:**

Los datos que se recopilaron fueron procesados electrónicamente con el paquete estadístico SPSS v. 21. Para el análisis inferencial de la información se utilizó el siguiente procedimiento:

- Construcción de base de datos con la información recopilada de las variables actividades lúdicas y desarrollo psicomotor.
- Presentación de tablas y gráficos de estadística descriptiva, respecto a las variables en estudio.
- Establecimiento de relación entre las actividades lúdicas y desarrollo psicomotor mediante tablas de doble entrada y la correlación de Pearson ( $r$ ).
- Prueba de hipótesis del estudio mediante la significancia bilateral.

## RESULTADOS

**Tabla 3**

*Relación actividad lúdica y desarrollo psicomotor.*

			Desarrollo Psicomotor			Total
			Malo	Regular	Bueno	
Actividad lúdica	Bajo	N	0	2	0	2
		%	0,0%	2,3%	0,0%	2,3%
	Medio	N	1	23	10	34
		%	1,1%	26,4%	11,5%	39,1%
	Alto	N	0	16	35	51
		%	0,0%	18,4%	40,2%	58,6%
Total		N	1	41	45	87
		%	1,1%	47,1%	51,7%	100,0%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 3, muestra la relación de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, donde el 40,2% califican en nivel Alto y Bueno respectivamente.

**Tabla 4**

*Contrastación de Hipótesis general*

<b>Correlaciones</b>			
		Actividad lúdica	Desarrollo Psicomotor
Actividad lúdica	p	1	,764
	Sb		,000
	N	87	87
Desarrollo Psicomotor	p	,764	1
	Sb	,000	
	N	87	87

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 4 muestra que existe relación significativa Alta entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, pues se tiene una significancia bilateral (Sb) de  $0.000 < 0.0$  y un valor Pearson (p)( $r=0,764$ ).

**Tabla 5***Relación dimensión psicomotora y desarrollo psicomotor*

		Desarrollo Psicomotor			Total	
		Malo	Regular	Bueno		
Psicomotora	Bajo	N	0	2	0	2
		%	0,0%	2,3%	0,0%	2,3%
	Medio	N	1	16	8	25
		%	1,1%	18,4%	9,2%	28,7%
	Alto	N	0	23	37	60
		%	0,0%	26,4%	42,5%	69,0%
Total		N	1	41	45	87
		%	1,1%	47,1%	51,7%	100,0%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 5, muestra la relación de la dimensión psicomotora de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, donde el 42,5% califican en nivel Alto y Bueno respectivamente.

**Tabla 6***Contrastación de Hipótesis específica 1*  
*Correlaciones*

		Psicomotora	Desarrollo Psicomotor
Psicomotora	p	1	,601
	Sb		,000
	N	87	87
Desarrollo Psicomotor	p	,601	1
	Sb	,000	
	N	87	87

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 6 muestra que existe relación significativa Alta entre la dimensión psicomotora de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, pues se tiene un Sb de  $0.000 < 0.0$  y un valor p ( $r=0,601$ ).

**Tabla 7***Relación dimensión psicológica y desarrollo psicomotor*

			Desarrollo Psicomotor			Total
			Malo	Regular	Bueno	
Psicológica	Bajo	N	0	3	0	3
		%	0,0%	3,4%	0,0%	3,4%
	Medio	N	1	13	13	27
		%	1,1%	14,9%	14,9%	31,0%
	Alto	N	0	25	32	57
		%	0,0%	28,7%	36,8%	65,5%
Total		N	1	41	45	87
		%	1,1%	47,1%	51,7%	100,0%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 7, muestra la relación de la dimensión psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, donde el 36,8% califican en nivel Alto y Bueno respectivamente.

**Tabla 8***Contrastación de Hipótesis específica 2**Correlaciones*

		Psicológica	Desarrollo Psicomotor
Psicológica	p	1	,460
	Sb		,000
	N	87	87
Desarrollo Psicomotor	p	,460	1
	Sb	,000	
	N	87	87

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 8 muestra que existe relación significativa Moderada entre la dimensión psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, pues se tiene un Sb de 0.000 < 0.0 y un coeficiente p (r=0,460).

**Tabla 9***Relación dimensión cognitiva y desarrollo psicomotor*

			Desarrollo Psicomotor			Total
			Malo	Regular	Bueno	
Cognitiva	Bajo	N	0	4	0	4
		%	0,0%	4,6%	0,0%	4,6%
	Medio	N	1	31	22	54
		%	1,1%	35,6%	25,3%	62,1%
	Alto	N	0	6	23	29
		%	0,0%	6,9%	26,4%	33,3%
Total		N	1	41	45	87
		%	1,1%	47,1%	51,7%	100,0%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 9, muestra la relación de la dimensión cognitiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, donde el 35,6% califican en nivel Medio y Regular respectivamente.

**Tabla 10***Contrastación de Hipótesis específica 3**Correlaciones*

		Cognitiva	Desarrollo Psicomotor
Cognitiva	p	1	,587
	Sb		,000
	N	87	87
Desarrollo Psicomotor	p	,587	1
	Sn	,000	
	N	87	87

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 10 muestra que existe relación significativa Moderada entre la dimensión cognitiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, pues se tiene un Sb de  $0.000 < 0.0$  y un coeficiente p ( $r=0,587$ ).

**Tabla 11***Relación dimensión socio afectiva y desarrollo psicomotor*

		Desarrollo Psicomotor			Total	
		Malo	Regular	Bueno		
Socio afectiva	Bajo	N	0	3	1	4
		%	0,0%	3,4%	1,1%	4,6%
	Medio	N	1	33	25	59
		%	1,1%	37,9%	28,7%	67,8%
	Alto	N	0	5	19	24
		%	0,0%	5,7%	21,8%	27,6%
Total		N	1	41	45	87
		%	1,1%	47,1%	51,7%	100,0%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 11, muestra la relación de la dimensión socio afectiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, donde el 37,9% califican en nivel Medio y Regular respectivamente.

**Tabla 12***Contrastación de Hipótesis específica 4*

		<i>Correlaciones</i>	
		Socio afectiva	Desarrollo Psicomotor
Socio afectiva	p	1	,496
	Sb		,000
	N	87	87
Desarrollo Psicomotor	p	,496	1
	Sb	,000	
	N	87	87

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de nivel inicial.

La Tabla 12 muestra que existe relación significativa Moderada entre la dimensión socio afectiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor, pues se tiene una Sb de  $0.000 < 0.0$  y un coeficiente p ( $r=0,496$ ).

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general, determinar la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana-2022, el 40,2% califican en nivel Alto y Bueno, respectivamente; así mismo, se tiene una Sb de  $0.000 < 0,05$ , por lo que existe relación significativa Alta ( $r=0,764$ ). De acuerdo a lo descrito, cuando se planifica un aprendizaje a través del juego y/o entretenimiento se genera mayores niveles de desarrollo psicomotor; sin embargo, cuando no se planifica la actividad lúdica en el aprendizaje disminuye el desarrollo psicomotor en los niños. Teniendo en cuenta lo que sostiene Guzmán (2016), cuando se integra dos componentes, el educativo y de entretenimiento en forma planificada a través del juego y/o entretenimiento se relaciona con el proceso continuo de adquirir una habilidad que puede ser física, psíquica, emocional o de relación con los demás (Cabezuelo y Frontera, 2010). Los resultados descritos se relacionan con los encontrados por Cadenas (2018), quien concluye que se evidencio la existencia de correlación alta entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor. Lo que quiere decir que los juegos juegan un rol relevante en el desarrollo psicomotor de los niños, razón por lo cual requiere intervención permanente por parte de los docentes con el propósito de promover su aplicación en las actividades educativas. Asimismo, los resultados se relacionan con los encontrados por Morante y Vargas (2019), quien concluye que el diseño y desarrollo de actividades lúdicas, basadas en la metodología del juego, orientadas al desarrollo psicomotor son positivas; sin embargo, para ello debe identificarse que actividad lúdica contribuye con mayor eficacia al mejoramiento de las coordinaciones motoras de los niños.

Respecto al primer objetivo específico, determinar la relación entre la dimensión psicomotora de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial, el 42,5% califican en nivel Alto y Bueno, respectivamente. Así también, se tiene una Sb de  $0.000 < 0,05$ , por lo que existe relación significativa Alta ( $r=0,601$ ). De acuerdo a lo descrito, cuando se incrementa la capacidad relacionada con el intelecto y la parte cognitiva para la formación de las habilidades motrices en los niños se genera mayores niveles de desarrollo psicomotor; sin embargo, cuando no

se promueve se ve limitado su desarrollo. Teniendo en cuenta lo que sostiene Haeussler y Marchant (2009) cuando se fortalece la parte motora de los niños, coordinación visomotora, lenguaje y motricidad se relaciona con el desarrollo progresivo de habilidades que le permite al niño realizar acciones coordinadas del cuerpo (Vásquez, 2017). Los resultados descritos se relacionan con los encontrados por Barrios, Blanco y Galván (2015), quien concluye que la lúdica se constituye en un soporte para el aprendizaje, pues es un elemento inherente a la persona y, por tanto, no debe limitarse a aplicarla en las horas de educación física o descanso, sino que debe aplicarse en las diversas actividades educativas.

Respecto al segundo objetivo específico, determinar la relación entre la dimensión psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial, el 36,8% califican en nivel Alto y Bueno, respectivamente. Así también, se tiene una  $S_b$  de  $0.000 < 0,05$ , por lo que existe relación significativa Moderada ( $r=0,460$ ). De acuerdo a lo descrito, cuando se introduce aspectos cognitivos que contribuyen a una observación más aguda, se genera mayores niveles de desarrollo psicomotor; sin embargo, cuando ese aspecto se descuida disminuye el desarrollo psicomotor en los niños. Teniendo en cuenta lo que sostiene Montessori (2003) el desarrollo mental puesta en práctica a través de procesos creativos para tener la capacidad de adaptación a los cambios del contexto se relaciona con la asociación de técnicas y métodos orientados al desarrollo integral de los niños en el que comprende la gesticulación, movimientos, capacidad para reflexionar, permitiendo que se pueda desenvolver e interactuar con mayor facilidad en el contexto donde se encuentra (Maganto y Cruz, 2000).

Respecto al tercer objetivo específico, determinar la relación entre la dimensión cognitiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial, el 35,6% califican en nivel Medio y Regular, respectivamente. Así también, se tiene una  $S_b$  de  $0.000 < 0,05$ , por lo que existe relación significativa Moderada ( $r=0,587$ ). De acuerdo a lo descrito, cuando se desarrollan juegos relacionados con leer, contar, así como rompecabezas y otros que requieran de la habilidad intelectual avanzada se genera mayores niveles de desarrollo psicomotor; sin embargo, cuando no se pone en práctica esas herramientas se limita el desarrollo psicomotor en los

niños. Considerando lo que sostiene Piaget (2008) la utilización de simbología, comprender números, hacer clasificaciones por tamaño y forma, así como la habilidad para comunicarse se relaciona con la asociación de actividades en las cuales los niños desarrollan en forma progresiva habilidades funcionales, tales como la coordinación psico-motriz en vinculación directa con el desarrollo del sistema nervioso central, lo cual le permite tener elasticidad y sensibilidad, fortaleciendo su autonomía (García y Martínez, 2015).

Respecto al cuarto objetivo específico, determinar la relación entre la dimensión socio afectiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial, el 37,9% califican en nivel Medio y Regular, respectivamente. Así también, se tiene una  $S_b$  de  $0.000 < 0,05$ , por lo que existe relación significativa Moderada ( $r=0,496$ ). De acuerdo a lo descrito, cuando se promueve el respeto a las normas y la experiencia afectiva en los niños se genera mayores niveles de desarrollo psicomotor; sin embargo, cuando se descuida ese aspecto disminuye el desarrollo psicomotor. Considerando lo que sostiene Montessori (2003) la estimulación social, como ser amigable e integrarse socialmente se relaciona con el involucramiento de habilidades que adquiere continuamente el niño en el transcurso de su infancia. Es decir, es una consecuencia del desarrollo del sistema nervioso central, especialmente del cerebro, manifestado mediante el aprendizaje de sí mismo y lo que le rodea (Correa, 2009). Los resultados descritos se relacionan con los encontrados por Landi (2017), quien concluye que el juego es una herramienta que contribuye al proceso enseñar- aprender, además es motivador, pues genera mayores ganas, emoción, integración, socialización con los demás, así como favorece a la motricidad fina.

## CONCLUSIONES

- La actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana están relacionadas con intensidad Alta ( $r=0,764$ ). Esto significa que cuando se planifica actividades de aprendizaje a través del juego y/o entretenimiento se incide directamente en el desarrollo integral del niño.
- La dimensión Psicomotora de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial están relacionadas con intensidad Alta ( $r=0,601$ ). Esto implica que el fortalecimiento de la parte motora que contribuya a desarrollar la parte física, psíquica, emocional o de relación con los demás.
- La dimensión Psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial están relacionados con intensidad Moderada ( $r=0,460$ ). Esto significa que promover la conducta social, creativa y armónica contribuye al desarrollo integral.
- La dimensión Cognitiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial están relacionados con intensidad Moderada ( $r=0,587$ ). Esto indica que las habilidades de clasificación, conocimiento del entorno y desarrollo de actividades contribuye al desarrollo integral.
- La dimensión Socio afectiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial están relacionados con intensidad Moderada ( $r=0,496$ ). Esto significa que la estimulación social contribuye al desarrollo de habilidades físicas, psíquicas y emocionales.

## RECOMENDACIONES

- A los directivos de la institución incorporar en el PAT acciones para fortalecer actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial para garantizar el desarrollo integral del niño.
- A los docentes de la institución fortalecer la parte motora a través de actividades lúdicas orientadas a desarrollar los componentes físico, psíquico, emocional o de los niños.
- A los docentes de la institución elaborar y aplicar estrategias orientadas al fortalecimiento mental de los niños con el propósito de contribuir con el desarrollo psicomotor de los mismos.
- La dimensión Psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial están relacionados con intensidad Moderada ( $r=0,460$ ). Esto significa que promover la conducta social, creativa y armónica contribuye al desarrollo integral.
- A los directivos de la institución realizar talleres de capacitación a los docentes sobre estrategias lúdicas en niños sobre simbología, comprender números, hacer clasificaciones por tamaño y forma orientados al fortalecer el desarrollo integral.
- A los directivos y docentes realizar talleres de capacitación a los padres de familia en lo referente a estimulación social de sus hijos con el propósito de desarrollar el componente psicomotor.

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestra alma mater la universidad san pedro y a su plana docente por todas sus enseñanzas todos estos años, brindándonos una educación de calidad forjando y moldeando futuras profesionales de éxitos.

A mi docente por su asesoría brindada en el trabajo, por su motivación en la elaboración y culminación de la tesis, y sobre todo por su tiempo y por sus grandes enseñanzas que tuvimos en nuestra formación profesional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ajuriaguerra, A. (2005). *Educación y Desarrollo Motor*. 2da. Edición. Lima, Perú: Edit. Trillas.
- Altuve, S. y Rivas A. (1998). *Metodología de la Investigación*. Módulo Instruccional III. Caracas, Venezuela: Universidad Experimental Simón Rodríguez.
- Álvarez, F. (2020). *Desarrollo Psicomotor y Aprendizaje Lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019*. Universidad Cesar Vallejo, Piura, Perú.
- Asistimbay, J. y Lucero, M. (2018). *Factores de Riesgo y su Incidencia en el Desarrollo Psicomotor de los niños y niñas de 0 a 5 años*. Centro de Salud Carlos Elizalde. Cuenca octubre 2017 – marzo 2018. Universidad De Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Cabezuelo, G. y Frontera, P. (2010). *El desarrollo psicomotor desde la infancia hasta la adolescencia*. Madrid, España: Narcea, S.A. de ediciones.
- Cadenas, Y. (2018). *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho”- 2017*. Universidad Cesar Vallejo. Huacho, Perú.
- Canta, G. (2020). *La actividad lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años Inicial, I.E. N° 158 Santa María, S.JL*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Cardena, Y. (2017). *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho”- 2017*. Lima, Perú: Universidad Cesar Vallejo. Disponible en file:///D:/trabajos%20despues%20de%20egre/tesis/5%20TESIS%20PROFESOR%20EFRE/Cadenas\_RYC.pdf.
- Chateau, J. (1996). *Los Juegos Dramatizados como Estrategias Educativas*. Colombia: Cincel S.A.
- Chifla, V. (2019). *La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el sub inicial 2 grupo de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020 – 2021*. [Tesis maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi], Latacunga –Ecuador. [shorturl.at/gmuy9](http://shorturl.at/gmuy9)

- Cook, T. y Reichardt, C. (2000). *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. Madrid, España: Editorial Morata.
- Correa, V. (2009). *Estudio comparativo del Desarrollo Psicomotor, A través del Análisis del Tepsi, Aplicado a Niños Mapuches Y No Mapuches, en la Comuna de Mariquina*. Valdivia, Chile: Universidad Austral De Chile.
- Cortés, J. (2014). *La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco*. Recuperado de: [repositorio.ut.edu.co/bitstream/001/1411/1/RIUTJCDA-spa-2015](http://repositorio.ut.edu.co/bitstream/001/1411/1/RIUTJCDA-spa-2015).
- Da Fonseca, V. (2000). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona, España: Editorial Inde.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF. [shorturl.at/egnvZ](http://shorturl.at/egnvZ)
- 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, La libertad, Perú. Disponible en <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/371>.
- García, M. y Martínez, M. (2015). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma*. En: *AEPap (ed.)*. Curso de Actualización Pediatría 2016. Madrid, España: Lúa Ediciones 3.0; 2016. p. 81-93.
- 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, Piura, Perú. Disponible en [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3471/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_PSIKOMOTRICIDAD\\_SERNAQUE\\_GUZMAN\\_GABRIELAGUILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3471/ACTIVIDADES_LUDICAS_PSIKOMOTRICIDAD_SERNAQUE_GUZMAN_GABRIELAGUILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

- Haeussler, M. y Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años(TEPSI)*. Santiago de Chile, Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. (Quinta Edición). México D.F, México: McGraw-Hill.
- Huamán, L. (2018). *Categorías del Desarrollo Psicomotor en Niños de 3 A 5 Años Del C.E.P. Santa Catalina 2016*. (5ta edición). Lima, Perú: americana editore, S.A.de C, ed.) México.
- 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 I “B” año lectivo 2016 – 2017*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- Lazaro, J. (2020). *Taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” de la Ciudad de Trujillo- 2017*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, La libertad, Perú.
- Maganto, C. y Cruz, S. (2000). *Desarrollo físico y psicomotor en la primera Infancia*. España: Editorial San Sebastián. 2000. Recuperado de: [http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/38c.pdf](http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf).
- Martínez, E. (2009). *Psicología y Salud, teorías del desarrollo*. México: Universidad Autónoma del estado de México. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/154797395.pdf>.
- Montero, R. (2019). *Nivel de desarrollo psicomotor en niñas de cuatro y cinco años de edad de una Institución Educativa Benéfica de la Ciudad de Cusco*. [Tesis grado, Universidad Marcelino Champagnat], Lima, Perú. [shorturl.at/bgmqN](http://shorturl.at/bgmqN)
- Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia*. Madrid, España: Mc Graw Hill.
- Morante, M. y Vargas, A. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador.

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura (UNESCO). (2017). *Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No está aprendiendo*. México: UNESCO. [shorturl.at/jnTV9](http://shorturl.at/jnTV9)
- Pestalozzi, J. (2002). *Cómo Gertrudis enseña a sus hijos*. Recuperado de <http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1080022565/1080022565.PDF>
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona, España: Editorial Crítica.
- 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, Lima, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38349>
- Valdez, M. (2020). *Estrategias lúdicas y comprensión lectora, niños de la Institución Educativa N° 511 Sullana-2018*. Universidad San Pedro, Piura, Perú.
- Vásquez, E. (2017). *Desarrollo psicomotor y aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años del módulo 08 Comas, 2016*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Wallon, J. (2004). *La teoría de Wallon*. España: Piertop.
- Zafra, K. (2017). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la i.e. n° 1609 Chicama 2017*. [Tesis grado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Perú. [shorturl.at/qsY05](http://shorturl.at/qsY05)

## ANEXOS

### FICHA TÉCNICA DE LA LISTA DE COTEJO PARA ESTUDIANTES

#### ACTIVIDADES LÚDICAS

- 1.1. Nombre** : Lista de cotejo sobre las Actividades lúdicas.
- 1.2. Autores** : Investigadora: Sullon Nole, Rosa Elvira.
- 1.3. Año** : 2022
- 1.4. Administración** : Colectiva o individual.
- 1.5. Duración** : 30 minutos.
- 1.6. Objetivo** : Analizar el nivel de las actividades lúdicas en el nivel inicial de la Institución Educativa 506, Sullana- 2022.
- 1.7. Tipo de ítem** : Cerrado en tres alternativas de respuesta:

Nunca

A veces

Siempre

- 1.8. Características** : Consta de 20 ítems, agrupados en cuatro dimensiones:

Dimensión I: Psicomotora (05 ítems)

Dimensión II: Psicológica (05 ítems)

Dimensión III: Cognitiva (05 ítems)

Dimensión IV: Socioafectiva (05 ítems)

#### **De su Validez:**

Validada por expertos, para lo cual realizaron las observaciones pertinentes, las cuales fueron levantadas por la investigadora y evaluadas mediante una lista de cotejo con los indicadores siguientes: Relación entre la Variable y la dimensión, Relación entre la dimensión y los indicadores, Relación entre los indicadores y los ítems y Relación entre los ítems y la opción de respuesta.

**Confiabilidad:**

Para la estandarización del presente instrumento se usó el coeficiente de “Alfa de Cronbach” cuyos valores van de 0 a 1, donde: 0 significa confiabilidad nula y 1 representa confiabilidad total.

**1.9. Material de la prueba:** Lista de cotejo con escala valorativa.

**1.10. Tabulación de resultados:**

Respuestas	Valor
Bajo	1
Medio	2
Alto	3

Para analizar el nivel de la actividad lúdica se utilizará la escala y nivel siguiente:

	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
Psicomotora	05 – 09	10 – 12	13 – 15
Psicológica	05 – 09	10 – 12	13 – 15
Cognitiva	05 – 09	10 – 12	13 – 15
Socioafectiva	05 – 09	10 – 12	13 – 15
Total	20 – 36	37 – 48	49 – 60



## INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN N° 01

### LISTA DE COTEJO: ACTIVIDADES LÚDICAS

**Objetivo:** Analizar el nivel de las actividades lúdicas en el nivel inicial de la Institución Educativa 503, Sullana- 2022.

**Código del alumno:**

Fecha: .....

1= *Nunca*      2= *A veces*      3= *Siempre*

N.º	INDICADORES / ÍTEMS	1	2	3
		Nunca	A veces	Siempre
<b>DIMENSIÓN: Psicomotora</b>				
01	Se mueve al compás de la música que escucha.			
02	Maneja unidades espaciales como: cerca lejos, delante, detrás, arriba, abajo, etc.			
03	Identifica las partes de su cuerpo, señalándolas.			
04	Identifica la ubicación de los objetos tomando como referencia a sí mismo.			
05	Tiene equilibrio postural al desplazarse.			
<b>DIMENSIÓN: Psicológica</b>				
06	Respeto y sigue las reglas del grupo.			
07	Participa en rutinas grupales.			
08	Participa en los juegos colaborativos.			
09	Soluciona el problema que se presenta en el juego.			
10	Es sensible a los sentimientos, intereses y las necesidades de los demás.			
<b>DIMENSIÓN: Cognitiva</b>				
11	Construye torres con cubos de diferentes colores.			
12	Realiza el descubrimiento de su entorno en forma activa.			

13	Imita tareas cotidianas como limpiar, barrer, lavar.			
14	Colabora para vestirse a sí mismo.			
15	Se lava y seca las manos con independencia.			
	<b>DIMENSIÓN: Socioafectiva</b>			
16	Saluda a la docente y compañeros al ingresar al aula.			
17	Pide permiso para ir al baño.			
18	Espera su turno para participar en las actividades.			
19	Comparte materiales con sus compañeros de trabajo.			
20	Realiza armoniosamente trabajos cooperativos con sus compañeros.			

## FICHA TÉCNICA DE LA LISTA DE COTEJO PARA ESTUDIANTES

### DESARROLLO PSICOMOTOR

- 1.1. Nombre** : Lista de cotejo sobre el desarrollo Psicomotor.
- 1.2. Autores** : Investigadora: Sullon Nole, Rosa Elvira
- 1.3. Año** : 2022
- 1.4. Administración** : Colectiva o individual.
- 1.5. Duración** : 30 minutos.
- 1.6. Objetivo** : Analizar el nivel del desarrollo psicomotor en el nivel inicial de la Institución Educativa 503, Sullana- 2022.
- 1.7. Tipo de ítem** : Cerrado en tres alternativas de respuesta:

Nunca

A veces

Siempre

- 1.8. Características** : Consta de 20 ítems, agrupados en tres dimensiones:

Dimensión I: Motriz instrumental (08 ítems)

Dimensión II: Emocional afectivo (06 ítems)

Dimensión III: Práctico cognitivo (06 ítems)

#### **De su Validez:**

Validada por expertos, para lo cual realizaron las observaciones pertinentes, las cuales fueron levantadas por la investigadora y evaluadas mediante una lista de cotejo con los indicadores siguientes: Relación entre la Variable y la dimensión, Relación entre la dimensión y los indicadores, Relación entre los indicadores y los ítems y Relación entre los ítems y la opción de respuesta.

#### **Confiabilidad:**

Para la estandarización del presente instrumento se usó el coeficiente de “Alfa de Cronbach” cuyos valores van de 0 a 1, donde: 0 significa confiabilidad nula y 1 representa confiabilidad total.

**1.9. Material de la prueba:** Lista de cotejo con escala valorativa.

**1.10. Tabulación de resultados:**

Respuestas	Valor
Malo	1
Regular	2
Bueno	3

Para analizar el nivel del desarrollo Psicomotor se utilizará la escala y nivel siguiente:

	<b>Malo</b>	<b>Regular</b>	<b>Bueno</b>
Motriz instrumental	08 – 14	15 – 19	20 – 24
Emocional afectivo	06 – 10	11 – 14	15 – 18
Práctico cognitivo	06 – 10	11 – 14	15 – 18
Total	20 – 36	37 – 48	49 – 60



## INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN N° 02

### LISTA DE COTEJO

### DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo:** Analizar el nivel del desarrollo psicomotor en el nivel inicial de la Institución Educativa 503, Sullana- 2022.

**Código del alumno:**

Fecha: .....

1= *Nunca*    2= *A veces*    3= *Siempre*

N°	INDICADORES / ÍTEMS	1	3	5
		Nunca	A veces	Siempre
<b>DIMENSIÓN: Motriz instrumental</b>				
01	Camina por una línea trazada.			
02	Camina haciendo zigzag sin caerse.			
03	Corre en un circuito de obstáculos.			
04	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.			
05	Trepa o escala objetos altos.			
06	Trepa para alcanzar un objetivo.			
07	Salta con un solo pie.			
08	Salta imitando a un conejo.			
<b>DIMENSIÓN: Emocional afectivo</b>				
09	Baila al compás de la música.			
10	Salta cuando se siente contento(a).			
11	Se controla cuando no le prestan atención.			
12	Se controla cuando le llaman la atención.			
13	Imita a los personajes que más le gustan			
14	Imita la forma de expresión de la docente.			
<b>DIMENSIÓN: Práctico cognitivo</b>				
15	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)			

16	Reconoce los órganos de los sentidos con sus respectivas funciones.			
17	Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños.			
18	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)			
19	Escribe sobre la línea de su cuaderno.			
20	Identifica su brazo derecho y brazo izquierdo.			

# FICHAS DE VALIDACIONES

## Validación 1

### FICHA DE VALIDACIÓN



UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Miguel Ángel Chang Heredia**, Magister en Educación, con mención en Gestión Educativa hago constar que el instrumento:

#### LISTA DE COTEJO ACTIVIDADES LÚDICAS

Ha sido revisado y validado a **JUICIO DE EXPERTO** encontrando que:

Existe correlación con los objetivos y diseño metodológico con la Investigación denominada:

**ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.**

De: **Sullon Nole, Rosa Elvira**

Por lo expuesto, mi opinión es favorable para proceder a su aplicación.

Se expide el presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente

Sullana, 21 de febrero del 2022

  
Mg. Miguel Chang Heredia  
CATEDRÁTICO - INVESTIGADOR



UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.

INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO ACTIVIDADES LÚDICAS  
NOMBRES Y APELLIDOS DE L(O/S/A) DOCENTE (S) PARTICIPANTE (S):

Mg. Miguel Ángel Chang Heredia

INSTRUCCIONES: Sr. (a): El presente instrumento le permitirá evaluar el instrumento de la investigación propuesta. Mediante un aspa (x), deberá marcar la calificación que considere adecuada de acuerdo a los indicadores propuestos.

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				Excelente			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
CLARIDAD	La redacción presenta un lenguaje apropiado a la investigación.																				
SUFICIENCIA	Permite la verificación tanto de las variables como de sus dimensiones.																X				
	Presenta la valoración o puntuación de los ítems.															X					
COHERENCIA	Guarda relación dimensiones, si las hubiera, con los criterios.															X					
	Guarda relación con los criterios e indicadores.															X					
	Existe organización y relación lógica entre sus ítems.																	X			
CONSISTENCIA TEORICA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.														X						
	Refleja el enfoque teórico o bases teóricas que fundamenta su trabajo de investigación.																	X			
	Está basado en aspectos teóricos y metodológicos de la investigación.																	X			

OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS:

Sullana, 21 de febrero del 2022

  
Mg. Miguel Chang Heredia  
CATEDRÁTICO - INVESTIGADOR

Firma

## FICHA DE VALIDACIÓN



UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Miguel Ángel Chang Heredia**, Magister en Educación, con mención en Gestión Educativa hago constar que el instrumento:

#### LISTA DE COTEJO DESARROLLO PSICOMOTOR

Ha sido revisado y validado a **JUICIO DE EXPERTO** encontrando que:

Existe correlación con los objetivos y diseño metodológico con la Investigación denominada:

**ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.**

De: **Sullon Nole, Rosa Elvira**

Por lo expuesto, mi opinión es favorable para proceder a su aplicación.

Se expide el presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente

Sullana, 21 de febrero del 2022

  
Mg. Miguel Chang Heredia  
CATEDRÁTICO- INVESTIGADOR



UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.

INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO DESARROLLO PSICOMOTOR  
NOMBRES Y APELLIDOS DE L(O/S)AS DOCENTE (S) PARTICIPANTE (S):

Mg. Miguel Ángel Chang Heredia

INSTRUCCIONES: Sr. (a): El presente instrumento le permitirá evaluar el instrumento de la investigación propuesta. Mediante un aspa (x), deberá marcar la calificación que considere adecuada de acuerdo a los indicadores propuestos.

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				Excelente			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
CLARIDAD	La redacción presenta un lenguaje apropiado a la investigación																				
SUFICIENCIA	Permite la verificación tanto de las variables como de sus dimensiones																				
	Presenta la valoración o puntuación de los ítems.																				
COHERENCIA	Guarda relación dimensiones, si las hubiera, con los criterios.																				
	Guarda relación con los criterios e indicadores.																				
	Existe organización y relación lógica entre sus ítems.																				
CONSISTENCIA TEÓRICA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																				
	Refleja el enfoque teórico o bases teóricas que fundamenta su trabajo de investigación.																				
	Está basado en aspectos teóricos y metodológicos de la investigación																				

OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS:

Sullana, 21 febrero de 2022

Mg. Miguel Ángel Chang Heredia  
CATEDRÁTICO - INVESTIGADOR

Firma

## Validación 2

### FICHA DE VALIDACIÓN



UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Armando Tesen Herrera**, Magister en Educación con mención en Gerencia Educativa estratégica, hago constar que el instrumento:

#### LISTA DE COTEJO ACTIVIDADES LÚDICAS

Ha sido revisado y validado a **JUICIO DE EXPERTO** encontrando que:

Existe correlación con los objetivos y diseño metodológico con la Investigación denominada:

**ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.**

De: **Sullon Nole, Rosa Elvira**

Por lo expuesto, mi opinión es favorable para proceder a su aplicación.

Se expide el presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente

Sullana, 21 de febrero del 2022





**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.**

**INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO ACTIVIDADES LÚDICAS  
NOMBRES Y APELLIDOS DE L(O/S)AS DOCENTE (S) PARTICIPANTE (S):**

**Mg. Armando Tesen Herrera**

**INSTRUCCIONES:** Sr. (a): El presente instrumento le permitirá evaluar el instrumento de la investigación propuesta. Mediante un aspa (x), deberá marcar la calificación que considere adecuada de acuerdo a los indicadores propuestos.

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				Excelente			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	La redacción presenta un lenguaje apropiado a la investigación														X						
SUFICIENCIA	Permite la verificación tanto de las variables como de sus dimensiones														X						
	Presenta la valoración o puntuación de los ítems.																X				
COHERENCIA	Guarda relación dimensiones, si las hubiera, con los criterios.															X					
	Guarda relación con los criterios e indicadores.															X					
	Existe organización y relación lógica entre sus ítems.															X					
CONSISTENCIA TEORICA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.															X					
	Refleja el enfoque teórico o bases teóricas que fundamenta su trabajo de investigación.																X				
	Está basado en aspectos teóricos y metodológicos de la investigación																X				

**OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS:** \_\_\_\_\_

Sullana, 21 de febrero del 2022

Firma



## FICHA DE VALIDACIÓN



UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Armando Tesen Herrera**, Magister en Educación con mención en Gerencia Educativa estratégica, hago constar que el instrumento:

#### LISTA DE COTEJO DESARROLLO PSICOMOTOR

Ha sido revisado y validado a **JUICIO DE EXPERTO** encontrando que:

Existe correlación con los objetivos y diseño metodológico con la Investigación denominada:

**ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.**

De: **Sullon Nole, Rosa Elvira**

Por lo expuesto, mi opinión es favorable para proceder a su aplicación.

Se expide el presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente

Sullana, 21 de febrero del 2022





UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.

INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO DE SARROLLO PSICOMOTOR  
NOMBRES Y APELLIDOS DE L(OS/AS) DOCENTE (S) PARTICIPANTE (S):

Mg. Armando Tesen Herrera

INSTRUCCIONES: Sr. (a): El presente instrumento le permitirá evaluar el instrumento de la investigación propuesta. Mediante un aspa (x), deberá marcar la calificación que considere adecuada de acuerdo a los indicadores propuestos.

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				Excelente			
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100
CLARIDAD	La redacción presenta un lenguaje apropiado a la investigación.													X							
SUFICIENCIA	Permite la verificación tanto de las variables como de sus dimensiones.														X						
	Presenta la valoración o puntuación de los ítems.														X						
COHERENCIA	Guarda relación dimensiones, si las hubiera, con los criterios.													X							
	Guarda relación con los criterios e indicadores.													X							
	Existe organización y relación lógica entre sus ítems.														X						
CONSISTENCIA TEORICA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.														X						
	Refleja el enfoque teórico o bases teóricas que fundamenta su trabajo de investigación.															X					
	Está basado en aspectos teóricos y metodológicos de la investigación.															X					

OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS: \_\_\_\_\_



Sullana, 21 de febrero del 2022

## Validación 3

### FICHA DE VALIDACIÓN



UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Rosa del Pilar Ugaz Zúñiga**, Magister en Educación, con mención en Gestión Educativa hago constar que el instrumento:

#### LISTA DE COTEJO ACTIVIDADES LÚDICAS

Ha sido revisado y validado a **JUICIO DE EXPERTO** encontrando que:

Existe correlación con los objetivos y diseño metodológico con la Investigación denominada:

**ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.**

De: Sullon Nole, Rosa Elvira

Por lo expuesto, mi opinión es favorable para proceder a su aplicación.

Se expide el presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente

Sullana, 21 de febrero del 2022

  
Mg. Rosa del Pilar Ugaz Zúñiga



UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIVEL INICIAL DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA 506, SULLANA- 2022.

INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO ACTIVIDADES LÚDICAS  
NOMBRES Y APELLIDOS DE L(OS/AS) DOCENTE (S) PARTICIPANTE (S):

Mg. Rosa del Pilar Ugaz Zúñiga

INSTRUCCIONES: Sr. (a): El presente instrumento le permitirá evaluar el instrumento de la investigación propuesta. Mediante un aspa (x), deberá marcar la calificación que considere adecuada de acuerdo a los indicadores propuestos.

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				Excelente			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
CLARIDAD	La redacción presenta un lenguaje apropiado a la investigación																				
SUFICIENCIA	Permite la verificación tanto de las variables como de sus dimensiones													X							
	Presenta la valoración o puntuación de los ítems.													X							
COHERENCIA	Guarda relación dimensiones, si las hubiera, con los criterios.													X							
	Guarda relación con los criterios e indicadores.															X					
	Existe organización y relación lógica entre sus ítems.															X					
CONSISTENCIA TEORICA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.															X					
	Refleja el enfoque teórico o bases teóricas que fundamenta su trabajo de investigación.																X				
	Esta basado en aspectos teóricos y metodológicos de la investigación																	X			

OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS: \_\_\_\_\_

Sullana, 21 de febrero del 2022

Firma

Mg. Rosa del Pilar Ugaz Zúñiga

**RESULTADOS DE CONFIABILIDAD DE LA VARIABLE ACTIVIDADES  
LÚDICAS**

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,809	,816	20

**Estadísticas de elemento**

	Media	Desviación estándar	N
P1: Se mueve al compás de la música que escucha.	2,3000	,82327	10
P2: Maneja unidades espaciales como: cerca lejos, delante, detrás, arriba, abajo, etc.	2,2000	,63246	10
P3: Identifica las partes de su cuerpo, señalándolas.	2,0000	,81650	10
P4: Identifica la ubicación de los objetos tomando como referencia a sí mismo.	2,3000	,82327	10
P5: Tiene equilibrio postural al desplazarse.	2,4000	,69921	10
P6: Respeta y sigue las reglas del grupo.	2,0000	,66667	10
P7: Participa en rutinas grupales.	2,6000	,51640	10
P8: Participa en los juegos colaborativos.	2,3000	,82327	10
P9: Soluciona el problema que se presenta en el juego.	2,4000	,69921	10
P10: Es sensible a los sentimientos, intereses y las necesidades de los demás.	1,9000	,87560	10
P11: Construye torres con cubos de diferentes colores.	2,4000	,69921	10
P12: Realiza el descubrimiento de su entorno en forma activa.	2,0000	,66667	10
P13: Imita tareas cotidianas como limpiar, barrer, lavar.	2,4000	,69921	10
P14: Colabora para vestirse a sí mismo.	2,2000	,91894	10

P15: Se lava y seca las manos con independencia.	2,3000	,67495	10
P16: Saluda a la docente y compañeros al ingresar al aula.	2,0000	,81650	10
P17: Pide permiso para ir al baño.	2,5000	,52705	10
P18: Espera su turno para participar en las actividades.	2,3000	,82327	10
P19: Comparte materiales con sus compañeros de trabajo.	2,1000	,87560	10
P20: Realiza armoniosamente trabajos cooperativos con sus compañeros.	2,6000	,51640	10

---

**RESULTADOS DE CONFIABILIDAD DE LA VARIABLE DESARROLLO  
PSICOMOTOR**

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,796	,807	20

**Estadísticas de elemento**

	Media	Desviación estándar	N
P1: Camina por una línea trazada.	2,4000	,69921	10
P2: Camina haciendo zigzag sin caerse.	2,2000	,91894	10
P3: Corre en un circuito de obstáculos.	2,6000	,51640	10
P4: Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.	2,1000	,87560	10
P5: Trepa o escala objetos altos.	2,4000	,69921	10
P6: Trepa para alcanzar un objetivo.	2,2000	,63246	10
P7: Salta con un solo pie.	2,0000	,81650	10
P8: Salta imitando a un conejo.	2,3000	,82327	10
P9: Baila al compás de la música.	2,4000	,69921	10
P10: Salta cuando se siente contento(a).	2,3000	,82327	10
P11: Se controla cuando no le prestan atención.	2,1000	,87560	10
P12: Se controla cuando le llaman la atención.	2,4000	,69921	10
P13: Imita a los personajes que más le gustan	2,3000	,82327	10
P14: Imita la forma de expresión de la docente.	2,3000	,82327	10
P15: Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	2,3000	,82327	10
P16: Reconoce los órganos de los sentidos con sus respectivas funciones.	2,0000	,81650	10
P17: Identifica los objetos grandes – medianos y pequeños.	2,2000	,63246	10

P18: Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)	2,3000	,82327	10
P19: Escribe sobre la línea de su cuaderno.	2,4000	,69921	10
P20: Identifica su brazo derecho y brazo izquierdo.	2,0000	,66667	10

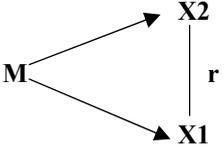
---

## Matriz de consistencia lógica y metodológica

### Matriz De Consistencia

Variables	Problemas	Objetivos	Hipótesis
<b>Actividad Lúdica</b>	<p><b>Problema general</b> ¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022?</p> <p><b>Problemas específicos</b> - ¿Cuál es la relación entre la dimensión psicomotora de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022? - ¿Cuál es la relación entre la dimensión psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> - Determinar la relación entre la dimensión psicomotora de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022. - Determinar la relación entre la dimensión psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022.</p>	<p><b>Hipótesis General</b> <b>Ho:</b> No existe relación significativa entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022. <b>H1:</b> Existe relación significativa entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> - Existe relación significativa entre la dimensión psicomotora de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022. - Existe relación significativa entre la dimensión psicológica de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022.</p>
<b>Desarrollo Psicomotor</b>	<p>- ¿Cuál es la relación entre la dimensión cognitiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022? - ¿Cuál es la relación entre la dimensión socio afectiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022?</p>	<p>- Determinar la relación entre la dimensión cognitiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022. - Determinar la relación entre la dimensión socio afectiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022.</p>	<p>- Existe relación significativa entre la dimensión cognitiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022. - Existe relación significativa entre la dimensión socio afectiva de la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor en nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana- 2022.</p>

### Matriz De Consistencia Lógica

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN	CRITERIOS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD
<p><b>TIPO DE ESTUDIO</b></p> <p>El tipo de investigación fue básica, así también es cuantitativa, porque los instrumentos que se utilizaron presentaron escala numérica, los mismos que mediante una base de datos fueron procesados y analizados estadísticamente.</p> <p><b>DISEÑO</b></p> <p>El diseño que se utilizó en el presente estudio fue Correlacional, no experimental y con enfoque transversal, cuyo esquema del diseño del estudio es el siguiente:</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph LR     M --&gt; X1     M --&gt; X2     X1 --- r --- X2             </pre> </div> <p>X1: Actividades lúdicas X2: Desarrollo psicomotor M: Muestra del estudio: estudiantes del nivel inicial de educación educativa 506, Sullana- 2022.</p>	<p><b><u>Población:</u></b></p> <p>300 estudiantes del nivel inicial de educación educativa 506, Sullana – 2022.</p> <p><b><u>Muestra:</u></b></p> <p>La muestra fue intencional, no probabilística, teniendo en cuenta que se seleccionó como muestra a 87 estudiantes del nivel inicial de 5 años educación educativa 506, Sullana- 2022.</p>	<p>El instrumento que se utilizó en las variables actividades lúdicas y desarrollo psicomotor fue la lista de cotejo con escala numérica, elaborados por la ejecutora de la investigación. Cada lista de cotejo consta de 20 ítems, dividido en las dimensiones correspondientes a cada variable.</p> <p>Para listas de cotejo se considerará una escala de respuesta, Nunca = 1, A veces = 2 y Siempre = 3.</p>	<p>Para la recopilación de datos se aplicó dos listas de cotejo con escala numérica a los estudiantes del nivel inicial de educación educativa 506, con la finalidad de recopilar la información referente a las variables e indicadores de estudio. Dichos instrumentos fueron validados por juicio de expertos.</p> <p>La información procesada tuvo como propósito determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor de los estudiantes.</p>

### Base de Datos

Actividad lúdica					
N°	Psicomotora	Psicológica	Cognitiva	Socio afectiva	Total
1	6	10	11	15	42
2	15	14	15	12	56
3	10	13	7	8	38
4	11	14	10	12	47
5	12	15	13	14	54
6	13	14	10	12	49
7	13	15	13	10	51
8	11	6	10	11	38
9	14	14	12	10	50
10	15	12	10	12	49
11	15	14	14	15	58
12	15	15	14	15	59
13	14	10	13	11	48
14	7	10	6	10	33
15	15	13	10	11	49
16	13	13	10	12	48
17	10	8	9	11	38
18	14	11	15	11	51

Desarrollo Psicomotor				
N°	Motriz Instrumental	Socioemocional-afectivo	Práctico cognitivo	Total
1	16	11	15	42
2	24	13	18	55
3	16	11	13	40
4	18	15	12	45
5	22	11	16	49
6	23	18	12	53
7	24	15	11	50
8	8	14	15	37
9	18	13	12	43
10	20	12	12	44
11	24	18	18	60
12	24	16	17	57
13	20	18	12	50
14	19	11	13	43
15	19	12	18	49
16	17	16	11	44
17	17	13	8	38
18	18	14	18	50

<b>19</b>	11	15	11	10	47
<b>20</b>	11	13	10	13	47
<b>21</b>	13	14	12	11	50
<b>22</b>	14	13	10	11	48
<b>23</b>	10	13	10	10	43
<b>24</b>	14	15	15	14	58
<b>25</b>	14	15	10	14	53
<b>26</b>	15	14	11	12	52
<b>27</b>	11	14	10	14	49
<b>28</b>	10	12	6	6	34
<b>29</b>	13	15	10	12	50
<b>30</b>	15	13	11	10	49
<b>31</b>	12	15	12	12	51
<b>32</b>	11	12	12	11	46
<b>33</b>	14	13	14	12	53
<b>34</b>	13	14	14	11	52
<b>35</b>	13	11	12	11	47
<b>36</b>	15	10	12	12	49
<b>37</b>	12	12	10	13	47
<b>38</b>	15	15	13	14	57
<b>39</b>	13	15	12	10	50
<b>40</b>	15	13	15	15	58
<b>41</b>	12	11	10	10	43
<b>42</b>	15	12	10	11	48

<b>19</b>	18	13	14	45
<b>20</b>	16	14	15	45
<b>21</b>	21	15	12	48
<b>22</b>	22	11	14	47
<b>23</b>	16	13	13	42
<b>24</b>	20	17	18	55
<b>25</b>	23	17	11	51
<b>26</b>	21	14	18	53
<b>27</b>	16	18	17	51
<b>28</b>	16	11	11	38
<b>29</b>	20	14	11	45
<b>30</b>	23	11	14	48
<b>31</b>	23	11	14	48
<b>32</b>	24	16	11	51
<b>33</b>	21	11	15	47
<b>34</b>	24	16	11	51
<b>35</b>	23	16	14	53
<b>36</b>	19	15	17	51
<b>37</b>	21	11	13	45
<b>38</b>	22	15	17	54
<b>39</b>	24	18	6	48
<b>40</b>	19	18	18	55
<b>41</b>	24	10	17	51
<b>42</b>	23	11	16	50

<b>43</b>	13	11	13	14	51
<b>44</b>	15	12	13	12	52
<b>45</b>	12	7	10	11	40
<b>46</b>	13	14	10	11	48
<b>47</b>	13	15	15	12	55
<b>48</b>	15	14	12	15	56
<b>49</b>	12	13	15	11	51
<b>50</b>	13	10	13	10	46
<b>51</b>	15	15	14	12	56
<b>52</b>	13	13	10	8	44
<b>53</b>	15	15	14	14	58
<b>54</b>	14	13	14	13	54
<b>55</b>	15	15	15	14	59
<b>56</b>	13	10	10	13	46
<b>57</b>	14	13	12	11	50
<b>58</b>	14	10	11	13	48
<b>59</b>	13	15	12	12	52
<b>60</b>	14	14	10	11	49
<b>61</b>	11	11	10	11	43
<b>62</b>	11	13	10	11	45
<b>63</b>	13	14	11	15	53
<b>64</b>	15	11	13	11	50
<b>65</b>	13	12	15	10	50
<b>66</b>	14	11	13	12	50

<b>43</b>	19	18	13	50
<b>44</b>	24	12	18	54
<b>45</b>	20	12	8	40
<b>46</b>	16	16	14	46
<b>47</b>	20	11	14	45
<b>48</b>	23	13	18	54
<b>49</b>	22	15	12	49
<b>50</b>	24	10	11	45
<b>51</b>	22	18	11	51
<b>52</b>	18	18	14	50
<b>53</b>	23	18	14	55
<b>54</b>	23	15	11	49
<b>55</b>	22	18	18	58
<b>56</b>	20	15	14	49
<b>57</b>	19	13	17	49
<b>58</b>	21	18	14	53
<b>59</b>	20	18	13	51
<b>60</b>	22	14	16	52
<b>61</b>	15	12	12	39
<b>62</b>	22	18	11	51
<b>63</b>	24	13	12	49
<b>64</b>	20	14	14	48
<b>65</b>	19	18	12	49
<b>66</b>	24	11	12	47

<b>67</b>	13	15	12	14	54
<b>68</b>	13	14	10	12	49
<b>69</b>	14	13	10	10	47
<b>70</b>	10	11	10	11	42
<b>71</b>	11	13	14	11	49
<b>72</b>	10	10	10	10	40
<b>73</b>	12	14	15	10	51
<b>74</b>	15	11	10	7	43
<b>75</b>	15	14	12	15	56
<b>76</b>	14	15	15	15	59
<b>77</b>	15	14	10	10	49
<b>78</b>	11	11	11	14	47
<b>79</b>	12	12	12	10	46
<b>80</b>	13	14	11	11	49
<b>81</b>	13	14	10	10	47
<b>82</b>	15	15	15	11	56
<b>83</b>	10	15	12	10	47
<b>84</b>	15	13	10	10	48
<b>85</b>	14	15	13	11	53
<b>86</b>	13	12	10	11	46
<b>87</b>	14	14	10	14	52

<b>67</b>	24	13	16	53
<b>68</b>	17	12	16	45
<b>69</b>	21	12	12	45
<b>70</b>	17	14	11	42
<b>71</b>	23	14	14	51
<b>72</b>	9	13	13	35
<b>73</b>	22	13	16	51
<b>74</b>	20	15	12	47
<b>75</b>	21	18	16	55
<b>76</b>	21	18	15	54
<b>77</b>	20	12	11	43
<b>78</b>	18	11	12	41
<b>79</b>	15	15	15	45
<b>80</b>	18	11	16	45
<b>81</b>	22	13	11	46
<b>82</b>	20	15	18	53
<b>83</b>	21	11	12	44
<b>84</b>	18	17	11	46
<b>85</b>	18	15	11	44
<b>86</b>	21	13	17	51
<b>87</b>	21	15	11	47