



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR
DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO
DE JULIACA, 2022

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. DIANA QUISPE APAZA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR
DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO
DE JULIACA, 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. DIANA QUISPE APAZA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

:


Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

PRIMER MIEMBRO

:


Dra. DANYA CASTILLO MONROY

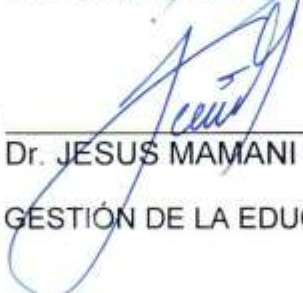
SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. FÉLIX CRISTÓBAL OCHATOMA PARAVICINO

ASESOR DE TESIS

:


Dr. JESUS MAMANI MAMANI

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 060-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 10 de setiembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 10586-2024 presentado por el (la) Bachiller: **DIANA QUISPE APAZA** quien ha solicitado, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022;** Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022;** ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022;** presentado por el (la) Bachiller: **DIANA QUISPE APAZA** para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE :** Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas
- 1ER. MIEMBRO :** Dra. Danya Castillo Monroy
- 2DO Miembro :** Dr. Félix Cristóbal Ochatoma Paravicino

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el lunes 16 de setiembre a horas 9:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente asociado **Dr. Jesús Mamani Mamani.**

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

- Jurados (3)
- Asesor de tesis (1)
- Interesado (1)
- F.C.O.P./c.z.q.



Handwritten signatures of the President, members, and the Decanato.



RESOLUCIÓN DECANAL N° 053-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 04 de setiembre del 2024

VISTOS:

El registro de proyecto de Investigación según directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI y la opinión técnica sobre la evaluación de los jurados, y el expediente 2024 - 010248, presentado (a) por el (a) **DIANA QUISPE APAZA** quien solicita cambio del Presidente, segundo miembro y Asesor para la aprobación de proyecto de tesis: **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022**; para optar el título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

En concordancia y cumplimiento de la Ley Universitaria N° 30220, en el Artículo 45 y en el Estatuto de UANCV Juliaca. La obtención de Grados y Títulos se realiza de acuerdo a las exigencias Académicas que cada Universidad establezca en sus respectivas normas internas. Para la obtención de Título profesional requiere la aprobación de una tesis o trabajo de Suficiencia Profesional. De acuerdo, con los procedimientos establecidos en la Directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI. Así mismo, en cumplimiento de requisitos exigidos en el reglamento de Grados y Títulos. Estando conferido las facultades al señor (a) Decano y en caso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

SE RESUELVE:

1. APROBAR, el cambio del Presidente, Segundo Miembro y Asesor para la aprobación del Proyecto de Tesis denominado: **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022**; presentado (a) por el (a) bachiller: **DIANA QUISPE APAZA** para optar el título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe;
2. Ratificar, al asesor y los Jurados nominados por la Dirección de Unidad de Investigación.

PRESIDENTE	: Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas
PRIMER MIEMBRO	: Dra. Danya Castillo Monroy
SEGUNDO MIEMBRO	: Dr. Félix Cristóbal Ochatoma Paravicino
ASESOR	: Dr. Jesus Mamani Mamani

3. DISPONER, el tiempo de ejecución y presentación de Borrador de Tesis de acuerdo al reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación.
4. ENCARGAR, a la Dirección de Unidad de Investigación, Comisión de Grados y Titulas, Secretaria Académica y Secretaria Administrativa, de dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE

UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELASQUEZ
DECANATO
De Félix C. Ochatoma Paravicino
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
UI-CGT/FACE
INTERESADO (A)
D-FCOP/czq.



RESOLUCIÓN DECANAL N° 025-2023-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 3 de octubre de 2023.

VISTOS:

El registro de Proyecto de Investigación según directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI y la opinión técnica sobre la evaluación de los jurados, y el expediente 39988-2023, presentado (a) por el (a) Diana QUISPE APAZA, quien solicita aprobación de proyecto de tesis: **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

En concordancia, con la Ley Universitaria N° 30220, en el Artículo 45 y en el Estatuto de UANCV Juliaca. La obtención de grados y títulos se realiza de acuerdo a las exigencias académicas que cada universidad establezca en sus respectivas normas internas. Para la obtención del título profesional requiere la aprobación de una tesis o trabajo de suficiencia profesional.

De acuerdo, con los procedimientos establecidos en la directiva 004--2019-UANCV-VRAD-OI. Asimismo, en cumplimiento de requisitos exigidos en el reglamento de grados y títulos.

Estando conferido las facultades al señor (a) Decano y en uso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

SE RESUELVE:

1. **APROBAR**, el proyecto de tesis: **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022**; presentado (a) por el (a) Diana QUISPE APAZA, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.
2. **RATIFICAR**, al asesor y los jurados nominados por la dirección de Unidad de Investigación.

Presidente	: Dra. Norma Elena Flores Viza
1er. Miembro	: Dra. Danya Castillo Monroy
2do. Miembro	: Dr. Teofilo Condori Tipula
Asesor	: Dr. Edgar Atamari Zapana
3. **DISPONER**, el tiempo de ejecución y presentación de borrador de tesis de acuerdo al reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación.
4. **ENCARGAR**, a la Dirección de Unidad de Investigación, Comisión de Grados y Títulos, Secretaria Académica y Secretaria Administrativa, de dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE

Distribución
UI-CGT/FACE
INTERESADO (A)
D-OVVC/pcgt-tct.





ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

27%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

9%

PUBLICACIONES

18%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	12%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.espe.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad de Jaén Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%



TITULO DE LA TESIS	
ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	DIANA QUISPE APAZA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72442029
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-3239-3939
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02425043
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-9857-8231
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41007095
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114

Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin Financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Edificio INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA País: Perú Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: Juliaca Coordenadas: Latitud: -15.50115 Longitud: -70.13581 URL Maps https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1g2Pfc9xyd1V1aPTqvkoFGDDsFLPouX4&usp=sharing</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Diciembre 2022 – Setiembre 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>Ciencias de la Educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p> <p>Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



UNIVERSIDAD ANDINA
NESTOR CACERES VELASQUEZ
DECANATURA
Dr. Felix C. Ochoa Torres
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CACERES VELASQUEZ
DIRECCIÓN
Dr. Freddy Chalco Vargas
DIRECTOR
OFICINA DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo DIANA QUISPE APAZA, identificado con DNI
Nro. 72442029, en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
 Programa de Segunda Especialidad,
 Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico
denominada:

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE
4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE
JULIACA, 2022

Asesorado por: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Es un tema original.


Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.


Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 30 de Octubre del 2024



Firma del Asesor
(obligatoria)



Firma del Estudiante
(obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mis queridos padres Pedro y Norberta
Juliana, sin su valioso apoyo
incondicional no hubiera sido posible el
logro de este caro anhelo en mi vida.



AGRADECIMIENTO

A mi familia por su indesmayable apoyo decidido, a mi asesor de tesis y jurado por sus observaciones en aras de mejora continua ya que sus valiosos aportes permitieron un mejor trabajo de investigación.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	V
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XI
RESUMEN	XII
ABSTRACT	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.2.1 Problema principal	3
1.2.2 Problemas Específicos	3
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.3.1 Justificación Social.....	3
1.3.2 Justificación Práctica	4
1.3.3 Justificación Metodológica	5
1.3.4 Justificación Teórica	6
1.4 OBJETIVOS	6
1.4.1 Objetivo General.....	6
1.4.2 Objetivos Específicos.....	6
1.5 IMPORTANCIA	6
1.6 LIMITACIONES.....	10
1.7 HIPÓTESIS Y VARIABLES	11
1.7.1 Hipótesis General	11
1.7.2 Hipótesis Específicas.....	11
1.8 VARIABLES	12
1.8.1 Conceptualización de Variables	12
1.8.1.1 Variable independiente: Actividad Lúdica.....	12
1.8.1.1.1 Incluir a los estudiantes en su entorno	13



1.8.1.1.2 Comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad. 13

1.8.1.2 Variable dependiente: Desarrollo psicomotor..... 14

1.8.2.1.1 Proceso evolutivo e integral..... 15

1.8.2.1.2 Dominio progresivo de habilidades y respuestas 15

1.8.2 Operacionalización de Variables 17

CAPITULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO..... 18

2.1.1 Antecedentes Internacionales 18

2.1.2 Antecedentes Nacionales 22

2.1.3 Antecedentes Regionales 24

2.2 MARCO EPISTEMOLÓGICO 25

2.2.1 Desarrollo cognitivo de Jean Piaget 26

2.2.2 Teoría sociocultural de Lev Vygotsky 27

2.2.3 La teoría del desarrollo psicomotor de Henri Wallon 27

2.3 ESTADO DEL ARTE 28

2.3.1 Psicomotricidad en la infancia. 29

2.3.2 Importancia del juego en el desarrollo infantil 30

2.3.3 Estudios sobre actividades recreativas y desarrollo psicomotor en contextos académicos..... 31

2.3.4 Investigación sobre el juego en el contexto local de Juliaca..... 32

2.4 BASES TEÓRICAS..... 33

2.4.1 Actividad Lúdica 33

2.4.2 Desarrollo psicomotor 37

2.4.3 Juegos Lúdicos 40

2.4.4 El Desarrollo de las Actividades Lúdicas..... 43

2.4.5 Factores de Riesgos de las Actividades Lúdicas 44

2.4.6 Enfoque Pedagógico de los Juegos 45

2.4.8 La Importancia de las Actividades Lúdicas 51

2.4.9 Relación de los Juegos Lúdicos y la Psicomotricidad 52

2.4.10 Historia de la Psicomotricidad 55

2.2.11 Etimología de la Psicomotricidad..... 58



2.4.12 Educación Infantil y la Psicomotricidad 60

2.2.13 El Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa y Fina 61

2.5 MARCO CONCEPTUAL 62

2.5.1 Psicomotricidad..... 62

2.5.2 Juego 62

2.5.3 Aventura Lúdica 63

CAPITULO III
METODOLOGÍA

3.1 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN 64

3.1.1 Enfoque de la investigación 64

3.1.2 Método aplicado a la investigación 64

3.1.3 Tipo de investigación 65

3.1.4 Nivel de investigación 65

3.1.5 Diseño de la investigación 65

3.2 MODALIDAD DE ESTUDIO DE CASOS 66

3.2.1 Población y muestra 66

3.2.1.1 Población 66

3.2.1.2 Muestra 67

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN 69

3.3.1 Técnicas de Investigación 69

3.3.2 Instrumentos de a Investigación 70

3.4 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN 70

3.4.1 Validación de los Instrumentos 70

3.4.2 Confiabilidad de los Instrumentos..... 71

3.5 PROCEDIMIENTO DE TRATAMIENTO DE DATOS 71

3.6 DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS 71

3.6.1 Procedimiento estadístico para la prueba de las hipótesis 72



CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS..... 73

4.1.1 Proceso de prueba de hipótesis 92

4.3 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS 103

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES3

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables	17
Tabla 2 Población	67
Tabla 3 Muestra finita	68
Tabla 4 Resumen muestral.....	69
Tabla 5 Técnicas e Instrumentos.....	70
Tabla 6 Situaciones estadísticas del contraste de hipótesis	72
Tabla 7 Pregunta 1	74
Tabla 8 Pregunta 2	76
Tabla 9 Pregunta 3	78
Tabla 10 pregunta 4.....	80
Tabla 11 Pregunta 5	82
Tabla 12 Pregunta 6	84
Tabla 13 Pregunta 7	86
Tabla 14 pregunta 8.....	88
Tabla 15 Pregunta 9	90
Tabla 16 Resumen de procesamiento de casos	92



Tabla 17 Tabla Cruzada – Hipótesis General	92
Tabla 18 Prueba Chi2 Hipótesis General	95
Tabla 19 Coeficiente de contingencia.....	96
Tabla 20 Resumen de procesamiento de casos	97
Tabla 21 Tabla cruzada hipótesis específica 1	97
Tabla 22 Prueba Chi2 hipótesis específica 1	98
Tabla 23 Coeficiente de contingencia hipótesis específica 1	99
Tabla 24 Resumen de procesamiento de casos HE 2	100
Tabla 25 Tabla cruzada de la hipótesis específica 2.....	100
Tabla 26 Prueba de chi 2 de la hipótesis específica 2	102
Tabla 27 Coeficiente de contingencia hipótesis específica 2	102



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pregunta 1	74
Figura 2 pregunta 2.....	76
Figura 3 Pregunta 3	78
Figura 4 Pregunta 4	80
Figura 5 Pregunta 5	82
Figura 6 Pregunta 6	84
Figura 7 Pregunta 7	86
Figura 8 Pregunta 8	88
Figura 9 Pregunta 9	90



RESUMEN

El trabajo de investigación que lo hemos titulado actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la institución educativa inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022, surge a raíz del trabajo cotidiano y de la práctica misma en la que hemos podido observar que los docentes del nivel inicial han dejado de lado las actividades lúdicas en el quehacer educativo por ello nos hemos planteado el objetivo general de Cómo las actividades lúdicas se relacionan con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022 estableciendo sus problemas específicos hipótesis y las dimensiones de la investigación que marcan la pauta del instrumento de investigación como es la observación propiamente dicha el cual se materializó a través del instrumento lista de cotejo con 9 ítems para ambas variables para la observación .

La población de estudio estuvo conformada por estudiantes de la institución educativa 303 del distrito de Juliaca cuya característica principal es los salones de 4 años haciendo un total de 81 estudiantes distribuidos en 4 secciones del mismo que se extrajo una muestra de 68 estudiantes cuya característica común es que son estudiantes del nivel inicial cuya edad es de 4 años. El estudio es básico descriptivo correlacional de diseño no experimental, cuyos datos obtenidos fueron trabajados bajo el método estadístico y sometidos a una comprobación de hipótesis con el software SPSS versión 26 lo que nos ha permitido abordar a las conclusiones que existe una correlación alta entre la variable actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor en los estudiantes de la institución educativa inicial 303 del distrito de Juliaca.

Palabras clave: Actividades lúdicas, Desarrollo psicomotor, Dominio de habilidades, Proceso evolutivo.



ABSTRACT

The research work that we have titled playful activities in the psychomotor development of 4-year-old children from the initial educational institution 303 of the Juliaca district, 2022, arises from the daily work and from the practice itself in which we have been able to observe that the teachers of the initial level have left aside the ludic activities in the educational task, for this reason we have raised the general objective of How the ludic activities are related to the psychomotor development of the 4-year-old children of the Initial Educational Institution 303 of the district de Juliaca, 2022 establishing its specific problems, hypotheses and the dimensions of the investigation that set the tone of the research instrument, such as the observation itself, which was materialized through the checklist instrument with 9 items for both variables for observation.

The study population was made up of students from the educational institution 303 of the Juliaca district whose main characteristic is the 4-year-old classrooms, making a total of 81 students distributed in 4 sections of the same that a sample of 68 students was extracted whose common characteristic is who are students of the initial level whose age is 4 years. The study is basic descriptive correlational of non-experimental design, whose data obtained were worked under the statistical method and submitted to a hypothesis test with the SPSS version 26 software, which has allowed us to approach the conclusions that there is a high correlation between the variable recreational activities and psychomotor development in students of the initial educational institution 303 of the district of Juliaca.

Keywords: Recreational activities, Psychomotor development, Mastery of skills, Evolutionary process.



INTRODUCCIÓN

Hoy, la educación que se quiere para la población en general es, que sus hijos tengan un nivel competitivo o mejor dicho que sean competentes en su actuar que los lleve a ser autosuficientes tanto como que sean útiles a la sociedad. En su oportunidad Pitágoras dijo que si educamos a los niños no tendremos que castigar a los hombres (Al Poniente, 2014).

Lo dicho por Pitágoras ha sido la razón importante por la que decidimos desarrollar la presente investigación a la que le pusimos el título de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la institución educativa inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022, hablar de las actividades lúdicas en la educación de los niños es referirse a la esencia del proceso de aprendizaje en los primeros años de vida de las personas, lo que los profesionales en educación y del nivel inicial no debemos olvidar es la importancia que tiene el desarrollo psicomotor en los primeros años de vida esto trasunta en la madures del aspecto psíquico y motriz, fino o grueso, entonces este desarrollo es algo que evoluciona, es progresivo y continuo durante la infancia de los seres humanos.

Nuestro país y porque no decirlo el mundo entero tienen su mirada puesta en grandes retos y desafíos que se han propuesto superar que se resume en lograr, en los estudiantes en la primera infancia, aprendizajes óptimos en lo que se refiere al desarrollo psicomotor, es por ello que ha diseñado un currículo nacional que apunta al desarrollo y adquisición de competencias y capacidades en cada nivel educativo.



Todo el proceso de Enseñanza y aprendizaje se imparten en las aulas en la que los maestros se especializan en la aplicación de una gama amplia de estrategias para que los estudiantes, niños y niñas, comprendan de la mejor manera los conocimientos que se imparten cada vez que se desarrollan las sesiones de aprendizaje y no solo eso sino también cualesquiera de las actividades que se realizan en el quehacer educativo debido a que todas ellas deben tener un carácter pedagógico, en este contexto que las actividades lúdicas son de vital importancia porque consideramos que facilitan el entendimiento de mejor manera y ayudan al desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

En este contexto consideramos que nuestra investigación pretende aportar al trabajo de los educadores del nivel inicial queriendo describir como las actividades lúdicas influyen en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas del nivel inicial o en la primera infancia. Cuán importante es las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor.



CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En consonancia con el programa curricular nacional que propicia una lectura exhaustiva y reflexión como instrumento de trabajo, y la práctica cotidiana, hemos podido notar que aprender a utilizar los pies, las manos y demás partes del cuerpo en la primera infancia se ha convertido en una actividad que merece mucha y casi imprescindible atención en la educación inicial, es en este contexto que en el nivel de educación inicial de la educación básica regular toma vital importancia el desarrollo de la psicomotricidad habida cuenta que este desarrollo de la psicomotricidad permite el control absoluto del cuerpo debido a que los niños constantemente entran en contacto con los objetos que están a su alcance así como con las personas que constantemente están en movimiento.

MINEDU (2006) La atención en el nivel inicial como parte del sistema educativo nacional se debe realizar desde un punto de vista de los derechos humanos debido a que todos los seres humanos somos sujetos de derechos y con mayor razón los niños y niñas en la primera



infancia que necesitan condiciones especiales y específicas para su desarrollo.

Currículo nacional MINEDU (2006) establece como una característica especial a que los niños y niñas en la primera infancia viven un proceso de individualización en el que pasan de tener un apego seguro con el adulto a poder individualizarse y distanciarse por decirlo de alguna manera de él, para construir su propia identidad con capacidad de movimiento, desplazamiento desarrollando un mayor dominio de su cuerpo (movimiento motor grueso y fino) con seguridad dotado de muchos recursos en la aventura de conocer el mundo que les rodea. (pág. 18).

Esta delicada tarea se les asigna a los docentes del nivel inicial quienes tienen que potenciar el desarrollo psicomotor para que el niño o niña pueda a raíz de la actividad psicomotriz afirmar su inteligencia e independencia motriz en la primera infancia específicamente en la etapa pre operacional que van desde los 2 a los 7 años, donde la educación es psicomotriz. (Ioli & Silva 2006).

En esta etapa del desarrollo humano para el aprendizaje de los niños se debe usar estrategias lúdicas para afianzar aprendizajes de los niños es ahí donde radica la importancia del aspecto lúdico en el desarrollo psicomotor en los niños, hecho que en las instituciones educativas públicas no se le toma la debida importancia y en especial en la Institución educativa inicial 303 niño de la espina del distrito de Juliaca, en donde por su propia naturaleza los niños y niñas jugando prenden acerca de las cosas que nos rodean y afianzan su desarrollo psicomotor,



es decir a través de las actividades lúdicas se propicia en el niño el desarrollo físico, sensorio motriz, emocional, afectivo, moral, social, es decir se propicia un desarrollo integral.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema principal

Pp. ¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022?

1.2.2 Problemas Específicos

PE 1: ¿Cómo las actividades lúdicas, afectan el proceso evolutivo e integral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022?

PE 2: ¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas al dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022?

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Justificación Social

El trabajo de investigación que presentamos, encuentra su justificación en la observación hecha en la realidad lo que nos muestra una verdad que no podemos dejar de lado y es que vivimos en una sociedad en la que nos hemos convertido en consumidores



de la tecnología, que el avance de la ciencia nos proporciona, a tal punto que nos hemos convertido en dependientes de las redes sociales, los juegos electrónicos, entre otros, que nos llevan a estar solo en contacto con un celular o una Tablet.

1.3.2 Justificación Práctica

El hecho de aprender jugando y el cambio de nuestra sociedad, lo podemos evidenciar en la convivencia diaria con los niños o niñas en la que es poco frecuente ver a niños jugando de manera libre o espontánea al aire libre en contacto directo con los recursos o materiales que le rodean, pero por el contrario vemos que los niños desde muy temprana edad, están pendientes de sus equipos tecnológicos básicamente por el celular, entonces las actividades lúdicas al aire libre con intencionalidad pedagógica han pasado a un segundo plano y para que todo ello suceda podemos notar que es desde casa que los padres con tal de mantenerlos quietos a sus pequeños hijos les dotan de equipos haciéndolos dependiente de ellos.

Es en este contexto que nace la idea de realizar un estudio sobre las actividades lúdicas – juego y su relación con la psicomotricidad en los niños, es mas en la mayoría de las instituciones del nivel inicial con mucha pena podemos notar que no cuentan con los espacios suficientes que propicien la actividad lúdica como medio de aprendizaje que beneficie su desarrollo motor sea fina o gruesa, su desarrollo emocional y que le permita



madurar en sus movimientos dándole seguridad a los niños de la primera infancia y para nuestro caso niños de 4 años.

1.3.3 Justificación Metodológica

El tema planteado encuentra su justificación metodológica en la medida en que este estudio responderá coherentemente al hecho de que usar las actividades lúdicas en niños de 4 años ayudaran al desarrollo pleno de sus habilidades en las instituciones educativas del nivel inicial, en consecuencia este estudio será un aporte para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad tanto de niños y niñas del nivel inicial así mismo ayudará los docentes a comprender que el uso de las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor es muy importante por lo tanto debe ser privilegiado en los salones de clase de manera activa y efectiva durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Todo ello se alcanzará usando el método científico privilegiando la observación en el actuar de los niños del nivel inicial así como la revisión de estudios de tratadistas sobre el tema para realizar las síntesis correspondientes apuntando siempre al logro de los objetivos planteados, con la consecuente comprobación de las hipótesis planteadas, todo ello usando el instrumento usado en la investigación, lista de cotejo, la misma que se ha sometido a el juicio de expertos quienes validarán tanto la confiabilidad como su validez.



1.3.4 Justificación Teórica

La justificación teórica radica en la revisión de la vasta y abundante bibliografía y trabajos desde la psicología, la educación, y la práctica docente con lo cual estos estudios darán el soporte teórico como antecedentes del estudio que planteamos.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

OG. Describir como se relacionan las actividades lúdicas con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

1.4.2 Objetivos Específicos

OE 1: Evaluar el impacto de las actividades lúdicas, en el proceso evolutivo e integral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022

OE 2: Determinar el impacto de las actividades lúdicas en el dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

1.5 IMPORTANCIA

Nuestra investigación aborda un tema de gran relevancia en el ámbito de la escolarización inicial, en el que el desarrollo psicomotor se considera



un pilar crucial para el crecimiento indispensable de los niños. El reconocimiento de las actividades lúdicas, en este contexto, representa no sólo una estrategia pedagógica importante, sino también una forma clave de garantizar que las técnicas de E - A estén alineadas con las características de los niños en sus primeros años de vida.

El desarrollo psicomotor se adapta a las competencias motoras gruesas y finas, relacionadas con la coordinación de acciones corporales que permiten a los niños interactuar exitosamente con su entorno. A los cuatro años, los niños se encuentran en una etapa crucial en la que este tipo de desarrollo no solo afecta su capacidad para mover y controlar objetos, sino también su capacidad para examinar, participar socialmente y expresar emociones.

Las actividades lúdicas, por su carácter atractivo y dinámico, constituyen una estupenda forma de potenciar estos componentes, ya que el juego es una de las formas más naturales con las que los niños estudian y exploran el entorno que les rodea.

Esta investigación, al estar enfocada en una IE inicial del distrito de Juliaca, ofrece una figura contextualizada que puede ser valorada tanto en Juliaca como en otras partes con características similares en la región de Puno, que tiene particularidades socioeconómicas, culturales y geográficas que inmediatamente repercuten en el desarrollo de los niños y en la forma en que se implementan las prácticas educativas. Por lo tanto, esta tesis nos permite comprender cómo elementos como la altura, la forma de vida local y los recursos disponibles en la institución y en el hogar



pueden mediar en la efectividad de las actividades lúdicas para la mejora psicomotriz.

Además, el enfoque en actividades lúdicas se alinea con las tendencias actuales en pedagogía, que resaltan la importancia de metodologías activas y participativas para el aprendizaje en la primera infancia de los niños. En este sentido, el juego no es sólo una herramienta de enseñanza, sino también una forma de facilitar el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Al incorporar el juego al sistema educativo, se promueve un conocimiento significativo en el que los niños no sólo aprenden contenidos educativos, sino que también desarrollan habilidades importantes para la vida.

Asimismo, este estudio tiene implicaciones directas para el trabajo de los maestros de educación inicial, quienes desempeñan un papel crucial en el desarrollo de entornos educativos que fomentan el juego y el movimiento. Los hallazgos de esta tesis pueden guiar a los docentes en la planificación de actividades que no sean sólo divertidas, sino que estén diseñadas para reforzar elementos clave del desarrollo psicomotor. Asimismo, los padres pueden beneficiarse de los resultados de este estudio, ya que el juego ya no debe limitarse al salón de estudio, sino que también debe extenderse a la casa como una práctica diaria que potencie las habilidades de los niños de un modo seguro y familiar.

Finalmente, los resultados de este estudio pueden contribuir al debate sobre las políticas educativas a nivel local, regional y nacional, específicamente en el tema de la importancia de integrar el juego como



estrategia principal en los programas de educación temprana. En un contexto en el que se suele priorizar el desarrollo cognitivo de los niños a través de una formación formal y establecida, esta tesis nos invita a repensar la educación de los primeros años de formación desde una perspectiva más integral, enfocada a la mejora física y emocional de los niños.

Contribución al desarrollo psicomotor: La mejora psicomotriz en niños de 4 años es un factor importante, considerando que a esta edad los infantes se encuentran en un nivel de desarrollo en el que se consolidan las competencias motoras gruesas y finas. Esta tesis nos permite comprender cómo las actividades lúdicas pueden potenciar y estimular esas habilidades, fomentando la coordinación, la estabilidad, la fuerza y la precisión motora, cruciales para el desarrollo integral.

Centrarse en el conocimiento lúdico: Las actividades lúdicas, como elemento primordial de estos estudios, son una herramienta pedagógica clave en la formación inicial. Esta forma de abordaje no sólo mejora el desarrollo psicomotor, sino que también promueve el desarrollo cognitivo, social y emocional de los más pequeños. La investigación contribuye a resaltar la importancia del juego como metodología de enseñanza activa en las primeras etapas de la vida escolar.

Contribución para profesores y padres: El estudio ofrece recomendaciones para implementar actividades recreativas orientados al desarrollo psicomotriz. Esto es de gran valor tanto para los profesores de educación infantil, que pueden integrar estos métodos en su planificación



diaria, como para los padres, que pueden replicar e inspirar actividades similares en casa, fortaleciendo así el vínculo familia-colegio.

Contribución a la investigación: La tesis contribuye al conjunto de conocimientos predominantes sobre la educación inicial, el desarrollo psicomotor y las metodologías de enseñanza activa. Además, abre la puerta a futuros estudios sobre la relación entre el juego y diferentes regiones del desarrollo infantil, junto con el lenguaje, la creatividad y la socialización.

1.6 LIMITACIONES

Las investigaciones desarrolladas como la nuestra presentan un aporte importante para la educación inicial y el desarrollo psicomotor de los infantes, pero debemos también mencionar que como toda investigación se desarrolla en un espacio geográfico determinado y con personas como elementos centrales de la investigación, se enfrenta a limitaciones que se deben tener muy presente para la interpretación de los datos y las sugerencias para futuras investigaciones como **el contexto** que de alguna manera puede limitar la posibilidad de aplicar los resultados y recomendaciones en otras instituciones educativas; la **muestra limitada** debido a que solo se tomó como población y muestra a niños de 4 años de edad, aunque nos ha permitido obtener resultados significativos, limita la posibilidad de extender las conclusiones a una población más amplia; la **falta de control de variables externas**, en razón de que el desarrollo psicomotor de los niños no depende exclusivamente de las actividades lúdicas realizadas en el aula, sino que existen otros factores externos



como la alimentación, la familia, la participación de actividades extracurriculares, la salud, el bienestar emocional que influyen de manera significativa en el desarrollo de los niños.

1.7 HIPÓTESIS Y VARIABLES

1.7.1 Hipótesis General

HG. Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

1.7.2 Hipótesis Especificas

HE 1: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el proceso evolutivo e integral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

HE 2: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo significativo en el dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.



1.8 VARIABLES

1.8.1 Conceptualización de Variables

1.8.1.1 Variable independiente: Actividad Lúdica

La actividad lúdica se conceptualiza a la forma natural de incluir a los estudiantes en el entorno que lo rodea, y le permite relacionarse con otros, así mismo comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad.

La actividad lúdica en la educación Inicial hace referencia al uso intencionado del juego como estrategia pedagógica para promover el aprendizaje y desarrollo integral de los niños dentro de la etapa escolar inicial. Esta actividad reconoce el juego como una herramienta importante para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños, y se especializa en brindar experiencias de juego significativas dentro del entorno educativo.

Vygotsky, (1978) sostiene que el juego se convierte en una actividad importante en la primera infancia y desempeña un papel vital en la mejora cognitiva y socioemocional de los niños. A través del juego, los niños descubren su entorno, se prueban con distintos roles y situaciones y amplían habilidades cruciales que incluyen solución de problemas, creatividad y cooperación" (p. 102).



1.8.1.1.1 Incluir a los estudiantes en su entorno

Dewey, (1916) sostiene que la inclusión de los estudiantes en su entorno es fundamental para un dominio significativo y duradero. Los niños aprenden muy bien mientras pueden estar inmersos en contextos reales y tienen la oportunidad de descubrir, descubrir y construir su comprensión del sector que los rodea. (p. 45). En la formación temprana, esta perspectiva implica el desarrollo de entornos en la institución, estimulantes y aplicables que inviten a los niños a interactuar con su entorno de una manera enérgica y creativa.

1.8.1.1.2 Comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad.

Vygotsky (1978) sostiene que el conocimiento de las normas y el funcionamiento de la sociedad es fundamental para mejorar el cuestionamiento social y moral de los niños. A través de la interacción con otros y la internalización de las normas sociales, los niños reúnen su conocimiento del mundo que los rodea y aprenden cómo comportarse. con precisión en contextos sociales únicos (p. 89). En la educación temprana, este proceso se facilita a través de experiencias de aprendizaje colaborativo, actuaciones de trabajo, deportes de resolución de problemas y discusiones sobre situaciones sociales cotidianas.



1.8.1.2 Variable dependiente: Desarrollo psicomotor

A decir de muchos estudiosos de la psicomotricidad refieren que ésta integra una serie de interacciones en el campo emocional y sensorial relacionados a la psicomotricidad como capacidad de ser y de expresarse en un contexto determinado. El desarrollo psicomotor, es un proceso evolutivo e integral, mediante el cual las personas van dominando progresivamente sus habilidades y respuestas cada vez más complejas.

El desarrollo psicomotriz en educación infantil se refiere a la forma de adquisición y progresión de las capacidades motoras y cognitivas durante los primeros años de la vida, particularmente en el contexto educativo preescolar. Esta área de desarrollo abarca la coordinación motora gruesa y fina, el equilibrio, la percepción espacial, la lateralidad, las habilidades motoras oculares y diferentes habilidades esenciales para el movimiento y la interacción con el entorno.

Piaget, (1952) explica que, el desarrollo psicomotor en los niños tiene lugar de forma progresiva y secuencial, a medida que adquieren nuevas habilidades motrices y coordinación a través de una exploración activa de su entorno y la interacción con aparatos y demás (p. 76). Durante la etapa de educación inicial, los niños experimentan una rápida mejora psicomotriz, motivada por el uso de factores genéticos, ambientales y de estimulación temprana.



1.8.2.1.1 Proceso evolutivo e integral

El sistema evolutivo e integral como parte de la mejora psicomotriz en la educación inicial se refiere al conjunto de adaptaciones y avances que experimentan los niños en sus capacidades motoras y cognitivos en algún momento de sus primeros años de existencia. De esta manera se incluye la interacción dinámica entre factores orgánicos, ambientales y sociales, que impactan el desarrollo global del niño, que incluye sus talentos motores, perceptivos y cognitivos.

Piaget (1969) señala que la mejora psicomotora es un proceso continuo, en el que los niños acumulan nuevas habilidades y capacidades motoras a medida que descubren y se relacionan con su entorno físico y social (p. 35). En la educación inicial, este proceso se ubica en actividades que incluyen gatear, caminar, manipular objetos, dibujar, jugar, entre otras, que permiten a los niños desarrollar su coordinación, estabilidad, fuerza muscular y habilidades perceptivas.

1.8.2.1.2 Dominio progresivo de habilidades y respuestas

Según Vygotsky (1978), el dominio cada vez progresivo de habilidades y respuestas es una técnica dinámica en la que los niños adquieren nuevas habilidades a través de la interacción con su entorno y la mediación de adultos y amigos más capaces (p. 45). Durante la escolarización temprana, los niños desarrollan



habilidades motoras gruesas y finas, capacidades cognitivas junto con el interés y la memoria, además de capacidades socioemocionales, junto con la regulación emocional y la empatía.

Este progreso se observa cuando los niños Juegan libremente, exploran y resuelven problemas participando en un conjunto de actividades donde interactúa con sus pares. Pues a medida que ellos desarrollan sus habilidades, adquieren también una autonomía y afinan su capacidad para hacerle frente a nuevos retos o situaciones complejas.

1.8.2 Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	ESCALA DE VALORES	TIPO	ESCALA DE MEDICIÓN
1.8.1.1 ACTIVIDAD LÚDICA	1.8.1.1.1 Incluir a los estudiantes en su entorno	a) La inclusión de los niños y niñas en su entorno es importante porque le permite desarrollar su proceso evolutivo y psicomotor. b) La actividad lúdica es importante para los niños y niñas porque les permite relacionarse adecuadamente con otros niños y niñas.	1) No es importante 2) Poco importante 3) Algo importante 4) Importante 5) Muy importante	LIKERT	Descriptiva, ordinal
	1.8.1.1.2 Comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad.	a) Para comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad es importante comprender las reglas de las actividades lúdicas. b) Es importante para los niños y niñas el dominio de las habilidades y respuestas relacionadas con el desarrollo psicomotor			
1.8.2.1 DESARROLLO PSICOMOTOR	1.8.2.1.1 Proceso evolutivo e integral	a) El desarrollo psicomotor facilita el proceso evolutivo de los niños y niñas b) Los juegos lúdicos son actividades importantes para el desarrollo integral de los niños y niñas c) Para los niños y las niñas las actividades lúdicas permiten el desarrollo psicomotriz	1) No es importante 2) Poco importante 3) Algo importante 4) Importante 5) Muy importante	LIKERT	Descriptiva, ordinal
	1.8.2.1.2 Dominio progresivo de habilidades y respuestas	a) El dominio progresivo del juego de los niños y niñas es importante para el desarrollo de la psicomotricidad b) La psicomotricidad de los niños y niñas es importante para el dominio de sus habilidades y respuestas			

Nota: en la tabla precedente se muestra la sistematización de las variables, dimensiones e ítems de la investigación; así mismo el planteamiento de los ítems para la aplicación de la lista de cotejo observación



CAPITULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Castillo Segovia, M. X. (2020), con el proyecto de investigación titulada "Actividades recreativas lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Martim Cereré"; El presente trabajo de investigación se realizó bajo el enfoque mixto tanto cualitativo – cuantitativo, lo que implica considerar procesos sistemáticos, empíricos críticos de investigación, así mismo la obtención de los datos para su análisis serán cualitativos y cuantitativos. Para así lograr el objetivo de establecer un programa para las actividades recreativas lúdicas así poder establecer las capacidades básicas de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Martim Cereré.



Gastezzi Junco, E.T. (2016) con su proyecto de investigación "Actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de niños con capacidades diversas (síndrome de down) de la Unidad Educativa Nuevo amanecer Parroquia Camilo Ponce Babahoyo Provincia Los ríos. Teniendo como objetivo es precisar la influencia de las actividades lúdicas en el crecimiento psicomotriz de niños con capacidades diversas de la Unidad educativa "Nuevo Amanecer" de la Parroquia Camilo Ponce Canton de Babahoyo, Provincia de los Ríos; así mismo se plantea una modalidad de investigación especial, ya que la investigación es de campo y bibliográfica donde se utilizó las técnicas de encuestas, entrevistas, y cuestionario; concluyendo que la diversidad de información existente como fuentes informáticas, que permitieron considerar en la fundamentación teórica de la investigación, lo que permitirá al tener en consideración por los docentes, contribuir con el nivel de preparación de los educandos en su preparación de su actividad pedagógica programada.

Alcivar, Y.Y.M., & Rivera, S.V.Z. (2021), con su trabajo de investigación "Actividades lúdicas para mejorarla psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años de sexto año de EGB Ángel Héctor Cedeño". Para lo cual se realizó la investigación de tipo descriptivo – transversal, cuyo objetivo principal es proporcionar a los docentes de herramienta lúdicas de apoyo para



motivar el avance de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 10 y 11 años del sexto año de EBG Ángel Héctor Cedeño.

Vaca Barrionuevo, B.S. (2022), con su trabajo de investigación "Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental" de los niños de 6 y 8 años de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la Ciudad de Ambato, 2021. Para ello considero como objetivo primordial es determinar el progreso psicomotriz de los escolares de 6 y 8 años de la Unidad Educativa Joaquín Lalama, así mismo considero realizar una investigación de tipo investigación de campo con un corte longitudinal y de enfoque cuantitativo y es de tipo aplicada con un diseño pre experimental; concluyendo que el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de 6 y 8 años de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato del periodo 2021, se verifico que existe una deficiencia en los criterios de estructura espacio – temporal y principio del cuerpo inicial.

Terreros Vega M.J. (2021), en la Universidad Católica de Cuenca en el Ecuador desarrollo la investigación sobre las actividades lúdicas tendientes al desarrollo de la psicomotricidad fina en niños se ha planteado como objetivo explicar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad fina, su investigación lo desarrolló metodológicamente como una investigación cualitativa de análisis bibliográfico y descriptiva, para el acopia de información, ha realizado aportes teóricos de



investigadores los cuales se encuentran publicados en repositorios de distintas universidades, así como la base de datos que se encuentra en la universidad católica de Cuenca, revistas científicas, capítulos de textos, libros y tesis internacionales nacionales y locales, los resultados a los cuales objetivamente muestra es que enfatiza que las actividades recreativas lúdicas tienen una gran importancia para ayudar a los niños que tienen problemas psicomotrices, y es más refiere que su efectividad los ha observado en un periodo largo donde ha podido evidenciar que las estrategias o las actividades lúdicas van más allá de los resultados esperados logrando un desarrollo psicomotriz así como también nos dice que estas actividades lúdicas ayudan a desarrollar otras áreas, así mismo concluye diciendo que en la práctica es necesario conocer un sinfín de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños.

Garvey, C. (1985) Nos relata que en la actualidad se ve que existe muchos didactas que trataron sobre los juegos lúdico entonces Garvey, considera de mucha importancia el tema de los juegos lúdicos por lo que se manifiesta en su libro " el Juego Infantil" , aclarando en su trabajo la forma en que el deporte facilita a los infantes la realización de sí mismo, frente a los demás y del mundo que o rodea, especificando sus diferentes expresiones; juego con movimiento, con objeto, con lenguaje, con los roles sociales, como otros. Su finalidad es dar a conocer el juego de los



niños de una manera completamente nueva, revelar su naturaleza organizada y establecida que se puede decir que es a su vez, el producto y la señal del legado biológico del ser humano y de su talento creativo tradicional, las recreaciones físicas, uno de los máximos fenómenos de gran aporte a la niñez, debe ser galardonado, más que como una postura, como modelo peculiar de conducta.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Ayca de Suasaca, R.M., & Huaycachi Quispe, G.S. (2020) con su proyecto de investigación "Relación entre las actividades lúdicas y las habilidades de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la cuna Jardín Municipal de Ciudad Nueva Tacna, 2019"; cuya trabajo es una investigación básica, cuyo diseño es no experimental, de tipo descriptivo – correlacional , para ello considera como objetivo principal es precisar la relación entre las actividades lúdicas que llevan a cabo los docentes y las habilidades de motricidad gruesa que muestran los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Cuna Jardín Municipal de Ciudad Nueva, lo mismo que concluyeron que las actividades lúdicas originan resultados positivos en el progreso de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. Cuna Jardín Municipal de la Ciudad Nueva.

Semino Yarleque, G.M. (2016) con su trabajo de investigación "Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4



años de la Institución Educativa Privada del Distrito de Castilla Piura, 2015. Para ello considero realizar el proyecto de investigación de enfoque cuantitativo no experimental y según su nivel de profundidad es descriptiva, cuyo objetivo es fijar el nivel de psicomotricidad gruesa que poseen los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada del Distrito de Castilla, para ello concluyo en que el nivel de psicomotricidad en los niños está en un nivel superior y normal, y además de que existen algunos niños con un nivel intermedio y muy pocos con un nivel normal inferior e inferior.

García Chávez, M.I. (2019), con su investigación: "Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II Trujillo, 2019. Dicho trabajo de investigación es de tipo aplicada, de nivel experimental y diseño pre experimental, considerando como objetivo general establecer como influye el programa de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la IE Juan Pablo II Trujillo, de tal manera concluyeron en que emplear las actividades lúdicas coopera de manera significativamente al niño en el crecimiento no solo de sus habilidades motoras gruesas, asimismo como en sus relaciones sociales, afectivas y cognitivas.



2.1.3 Antecedentes Regionales

Llerena Zapana, Y.E. con su investigación "Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I. E. Privada Nueva Esperanza Juliaca, 2022", con una investigación de tipo cuantitativo con un nivel de investigación explicativo y diseño experimental, considerando como objetivo precisar la repercusión entre los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años la I.E. Privada Nueva Esperanza Juliaca, 2022; concluyendo que los juegos tradicionales repercute significativamente en el desarrollo de la coordinación, motricidad y lenguaje de los niños de 5 años de la I. E. Privad Nueva Esperanza Juliaca, 2022.

Castro Castro, F., & Maygua Luque, V. (2021), con su trabajo de investigación "Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E. I. N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno, para lo cual han desarrollado un tipo investigación experimental, con un diseño pre experimental, de tal manera el objetivo del trabajo de investigación se basa en establecer la incidencia de los juegos tradicionales como método didáctico para el avance psicomotor de los niños y niñas de 5 años. Por lo concluyeron que los juegos tradicionales como método didáctico incide significativamente en el avance psicomotor de los niños y



niñas de 5 años de la I.E.I N° 285 Gran Unidad San Carlos de la ciudad de Puno.

Apaza Ccallo, L.O. (2020), con su trabajo de investigación "Motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 356 los Choferes del Distrito de Juliaca, 2020", el trabajo de investigación es de tipo cuantitativo de nivel descriptivo y de diseño no experimental; para ello plantean su objetivo con la finalidad de establecer los niveles de desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 356 los Choferes del Distrito de Juliaca, concluyendo en que: precisan que la mas de la mitad de los niños se posicionaron en un nivel de logro respecto a la motricidad fina lo que representa que el desarrollo de habilidades: motoras finas, viso manual y motricidad facial, motricidad gestual y motricidad fonética de tal manera incidirá significativamente en el progreso de los niños.

2.2 MARCO EPISTEMOLÓGICO

El presente estudio encuentra su fundamento principalmente en las corrientes teóricas que subrayan la importancia del juego y la psicomotricidad, desarrollo en la primera infancia. Este enfoque busca explicar cómo se construye la experiencia en torno al desarrollo integral del niño, principalmente en términos psicomotrices, a través de actividades lúdicas y cómo estas permiten un aprendizaje significativo.



Desde una estrategia constructivista, la tesis asume que el niño es un sujeto activo de su sistema de desarrollo, siendo el juego una herramienta fundamental para estructurar sus conocimientos y capacidades. Las teorías epistemológicas que sustentan esta investigación son:

2.2.1 Desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Jean Piaget (1896-1980) fue un psicólogo suizo cuyo enfoque constructivista del desarrollo cognitivo es fundamental para explorar el papel del juego en el aprendizaje de los niños. Según Piaget, los niños construyen activamente su conocimiento del cosmos a través de la interacción con su entorno, y el juego es una de las principales formas en que lo logran. En el nivel preoperacional (2-7 años), en el que se encuentran niños de 4 años, el juego simbólico es fundamental, ya que permite a los niños imitar situaciones de la vida real, gestionar objetos y representaciones, y contrastar con su entorno de manera innovadora, creativa y estructurada.

El juego, desde la actitud piagetiana, posibilita la mejora de las capacidades psicomotrices al permitir que los niños usen su cuerpo para descubrir, experimentar y aprehender el funcionamiento del mundo. Esta forma de adquirir conocimiento a través de la experiencia vivida es fundamental para el desarrollo motor, ya que implica una coordinación motora tanto gruesa como superior (Piaget, 1970).



2.2.2 Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky (1896-1934), psicólogo ruso, desarrolló el concepto sociocultural de adquirir conocimiento, en el que enfatizaba el papel del entorno social y cultural en el desarrollo cognitivo y psicomotor de los niños. Vygotsky continúa diciendo que el estudio y el desarrollo se producen a través de la interacción con otros y que el juego es una actividad social clave para que los infantes acumulen nuevas habilidades y conocimientos.

Una de las nociones más relevantes de Vygotsky es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que describe el espacio entre lo que un niño pequeño puede hacer solo y lo que puede lograr con la dirección o colaboración de un adulto o un compañero más preparado. (Vygotsky, 1978). En el contexto de la mejora psicomotora, la práctica de actividades lúdicas permite a los niños probar y practicar nuevas capacidades físicas, al mismo tiempo que son guiados o apoyados por sus profesores o amigos. Esto es crucial para promover el aprendizaje motor, ya que los niños pueden lograr un mayor grado de coordinación y control mientras participan en juegos establecidos o semiestructurados en compañía de otros.

2.2.3 La teoría del desarrollo psicomotor de Henri Wallon

Henri Wallon (1879-1962), psicólogo y pedagogo francés, ofrece una técnica integral para el desarrollo infantil, que consta de



elementos motores, emocionales y cognitivos. Wallon afirmó que la mejora psicomotriz está estrechamente relacionada con el desarrollo emocional y social del niño. Según su principio, el niño reporta una interacción constante entre el cuerpo y el entorno social, donde el movimiento es la forma primaria de expresión e interacción con el mundo que lo rodea.

Para Wallon, el juego es un pasatiempo natural en los años de formación que permite al niño desarrollarse tanto a nivel motriz como emocional, porque posibilita la expresión corporal, la coordinación y la integración de acciones corporales o movimientos complejos. En consecuencia, las actividades lúdicas actúan como un medio para la maduración psicomotora, ayudando al niño a dominar su propio cuerpo en un entorno seguro y estimulante (Wallon, 1970).

2.3 ESTADO DEL ARTE

Nuestro estudio de investigación enfocado al estudio de las variables actividades lúdicas y desarrollo psicomotor, forma parte de un área de investigación en desarrollo, que busca explorar el impacto del juego en la mejora de la psicomotricidad de los infantes. Este tema ha sido abordado desde diferentes perspectivas teóricas y estudios empíricos, que brindan un marco sólido para investigar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor en la primera infancia. Destacando investigaciones relevantes que contribuyen al conocimiento de este fenómeno.



2.3.1 Psicomotricidad en la infancia.

El desarrollo psicomotor, entendido como la interrelación entre los componentes motores y psicológicos del desarrollo del infante, ha sido ampliamente estudiado dentro del área de la psicología y la pedagogía. Investigadores como Jean Piaget (1970) y Henri Wallon (1970) destacaron la importancia de las actividades físicas y lúdicas para la adquisición de habilidades motoras y cognitivos. Piaget, con su enfoque constructivista, sostenía que los niños, a través del juego, construyen su conocimiento del mundo que lo rodea, desarrollando habilidades de coordinación y movimiento. Wallon, por su parte, destacó la importancia de las emociones y el movimiento dentro de la evolución del desarrollo del infante, sugiriendo que el control motor es importante para la interacción con el entorno y la autorregulación emocional.

En el mismo orden de ideas investigaciones recientes, García y Martínez (2019), han analizado cómo las actividades lúdicas dentro del salón de estudio, contribuyen al desarrollo psicomotor, sugiriendo que el juego dirigido por el maestro y el juego libre tienen impactos diferenciados en las habilidades motoras gruesas (como correr, saltar, escalada) y habilidades motoras finas (la manipulación de objetos pequeños). El estudio concluye que las actividades de juego planificadas y dependientes son cruciales para promover la estabilidad, la coordinación y la agilidad en los niños en edad preescolar.



2.3.2 Importancia del juego en el desarrollo infantil

El juego, como pasatiempo central en la infancia, ha sido estudiado profundamente con la ayuda de psicólogos del desarrollo como Lev Vygotsky (1978), quien, desde su teoría sociocultural, propuso que el juego es un dispositivo clave para el conocimiento social y cognitivo. Vygotsky trajo la idea de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), indicando que, a través del juego, los niños pueden superar sus limitaciones actuales al recibir ayuda de otras personas más capaces, que incluyen maestros o amigos. Esto es específicamente aplicable al desarrollo psicomotor, ya que las actividades de juego permiten a los infantes practicar y mejorar sus habilidades motoras en un entorno seguro y socialmente interactivo.

Por otro lado, investigaciones como la de Smith y Pellegrini (2013) han profundizado en el papel del juego en el desarrollo infantil, destacando que las actividades lúdicas no sólo mejoran las capacidades físicas, sino que también afectan los aspectos emocionales, cognitivas y sociales. El juego simbólico, en particular, ayuda a los niños a mejorar sus habilidades para resolver problemas, mientras que el juego físico (juegos al aire libre, caminar, trepar) fortalece el control y la coordinación de la motricidad.

2.3.3 Estudios sobre actividades recreativas y desarrollo psicomotor en contextos académicos.

Diversas investigaciones han explorado la conexión entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor en el contexto escolar. Martínez y Fernández (2020) realizaron un estudio en instituciones académicas de grado inicial en Lima, Perú, donde verificaron que la implementación de juegos estructurados, incluyendo circuitos motores y juegos cooperativos estructurados, mejora significativamente las capacidades motoras gruesas de los niños. Estos juegos también fomentaron una mayor interacción entre los estudiantes, mejorando sus habilidades de intercambio social y verbal.

Asimismo, Díaz y Ruiz (2018) realizaron un estudio en Colombia, en el que analizaron cómo el deporte recreativo intencionado en el aula afecta el desarrollo psicomotor de niños de tres a cinco años. El estudio confirmó que los niños que participan en actividades de juego guiadas y establecidas muestran más avances en el control postural, la coordinación ojo-mano y el equilibrio en comparación con aquellos que no practican estos deportes con frecuencia.

Alarcón y Quispe (2021) realizaron una investigación en la localidad de Puno, Perú, en la que estudiaron cómo las actividades lúdicas en la etapa de la infancia afectan el desarrollo motor de los niños en zonas de gran altitud. El estudio concluyó que el contexto



geográfico y las barreras ambientales, como la falta de sangre y de espacios abiertos, afectan la forma en que los niños interactúan con los deportes. Sin embargo, también se descubrió que, con planes de planificación adecuados y juegos adaptados a las condiciones locales, se pueden lograr avances considerables en el desarrollo psicomotriz de los niños.

2.3.4 Investigación sobre el juego en el contexto local de Juliaca.

Juliaca, ubicada en la zona del altiplano puneño, tiene un entorno socioeconómico y geográfico particular que impacta las prácticas educativas y el desarrollo infantil. Estudios locales, incluido el de Cárdenas y Flores (2019), han analizado cómo las situaciones de altitud inciden en el rendimiento físico y el desarrollo motor de niños en edad preescolar. Aunque la altitud y las temperaturas bajas presentan desafíos, se encontró que los niños de esas regiones desarrollaron variaciones motoras específicas, que incluyen más fuerza en las extremidades inferiores y una mayor resistencia física.

El estudio de Pérez y Mamani (2020), realizado en instituciones de educación inicial de Puno, concluyó que las actividades recreativas adaptadas al contexto local (que incluyen actividades tradicionales y actividades corporales bajo techo) tienen un efecto ventajoso en el desarrollo psicomotor de los niños. Sin embargo, destacan la necesidad de contar con áreas y recursos didácticos suficientemente buenos que permitan a los niños

desenvolverse básicamente a pesar de las condiciones desfavorables del entorno.

Finalmente podemos afirmar que existe un amplio consenso en la literatura sobre la importancia del juego en la mejora psicomotriz de los niños. Los estudios revisados, tanto en contextos internacionales como comunitarios, destacan que las actividades lúdicas, cuando están bien diseñadas y contextualizadas, tienen un impacto sustancial en el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas y sociales en niños de cuatro años. Para la tesis en cuestión, estas investigaciones brindan una base sólida que sustenta la relevancia de investigar cómo las actividades lúdicas dentro de la Institución Educativa Inicial 303 de Juliaca pueden contribuir al mejoramiento psicomotor de los infantes en dicho contexto.

2.4 BASES TEÓRICAS

2.4.1 Actividad Lúdica

Calderón, G. E. C. (2021) presenta un intento para establecer el interés primordial de la acción lúdica dado en el desarrollo del estudio en los alumnos dentro del aula, principalmente en la etapa inicial y primaria, sin olvidar los niveles alternativos. En los años superiores de la educación básica, el juego no se ha hecho notar tanto en especial en casa como en el centro de estudio, considerando de que colabora con el crecimiento físico, motriz,



cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del estudiante, vale la pena misionar para su crecimiento integral. Para ello, el estudio se completó mediante la recopilación de datos de las bases de datos Scielo y Redalyc sobre el impacto del juego en el conocimiento de los infantes y se seleccionó a través del supervisor de referencia de Mendeley. De la misma manera, se muestran los efectos y conclusiones que evidencian que el juego es un instrumento que posibilita el conocimiento y puede ser muy vital para el estilo de vida del infante favoreciendo el ingenio, los cuestionamientos importantes y las nociones sencillas para solucionar dificultades.

Terreros Vega, M. J. (2021) refiere que, en el entrenamiento preliminar, la motricidad fina en infantes con dificultades cognitivas, es una dificultad que plantea numerosos desafíos, por lo que los estudios vigentes pretenden dar una explicación de la importancia de las actividades recreativas en la mejora de las habilidades motrices relevantes de los infantes con dificultades cognitivas. Los efectos esenciales obtenidos a través de la investigación sugieren que las actividades recreativas son de primordial importancia para apoyar a los infantes con dificultades psicomotrices relacionados con la discapacidad cognitiva y que su eficacia se ha verificado durante un periodo prolongado, donde las técnicas o actividades recreativas no solo han terminado las actividades de la psicomotricidad, sin embargo, han cooperado a ampliar otras áreas. De esta manera deducen en que se puede decir que dentro



de las prácticas probablemente sea fundamental el conocimiento de varias actividades recreativas para el aumento de las habilidades psicomotoras de los infantes con dificultades cognitivas, por lo que se ofrece una sugerencia que podría ser útil para emplear en los día a día.

Conforme a la interpretación de Cadenas Y. (2018) respecto a los juegos lúdicos y actividad psicomotora de los infantes, determina que la conexión entre recreación lúdicas y mejoramiento psicomotor, como lo definen muchos intérpretes. Para ello intenta contribuir en la mejora de la calidad de vida de los infantes y adolescentes por medio de las actividades y el refuerzo de sus habilidades para fomentar las actividades lúdicas y desarrollo psicomotor que posibilite solidificar sus metas, aspiraciones y desarrollar todas sus potencialidades como personas enfrentado obstáculos y logrando ser productivos y felices. Para ello el infante desde el primer día de su nacimiento, el ser humano empieza a descubrir sus inquietudes, al inicio de manera involuntaria y acabando luego, poco a poco, para su dominio, integrando una serie de acciones que lo ayudan a potenciar su nivel psicomotor. Por ello, los inicios de su existen del ser humano son esenciales en el aspecto psicomotor y amical, mediante las actividades lúdicas se viabiliza una conexión frecuente de movimiento y afectuosidad.

2.4.1.1 Incluir a los estudiantes en su entorno, es un trabajo de los educadores del nivel inicial porque implica integrar estrategias



pedagógicas y sociales que permiten a los estudiantes participar activamente en su ambiente educativo, que va más allá de la sola presencia física, abordando aspectos emocionales, cognitivos y sociales. La inclusión se centra en crear un entorno educativo accesible y estimulante que responda a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo su participación, aprendizaje y desarrollo integral.

En esta dimensión hemos planteado dos indicadores a decir:

a) La inclusión de los niños y niñas en su entorno es importante porque le permite desarrollar su proceso evolutivo y psicomotor.

b) La actividad lúdica es importante para los niños y niñas porque les permite relacionarse adecuadamente con otros niños y niñas.

2.4.1.2 Comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad, este hecho implica analizar a profundidad las reglas, valores y estructura que rige la convivencia humana. Esta comprensión del funcionamiento de la sociedad va mas allá de la observación superficial, explorando como las normas sociales se forman, mantienen y afectan a los individuos y grupos; con esta dimensión pretendemos desentrañar la dinámica cultural y social que moldea el comportamiento examinando la influencia de las normas en áreas como la identidad, la moral y la toma de

decisiones, buscando implicaciones significativas para el bienestar individual y colectivo, en nuestro caso de los niños y niñas de la IEI 303 de Juliaca.

En esta dimensión hemos desarrollado dos ítems:

a) Los niños y niñas, para comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad es importante que comprendan las reglas de las actividades lúdicas.

b) Es importante para los niños y niñas dominar y desarrollar las habilidades y respuestas relacionadas con el desarrollo psicomotor.

2.4.2 Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor se refiere al proceso integral de crecimiento y adquisición de habilidades que abarca tanto los aspectos físicos (motor) como los cognitivos (psicológicos) en los seres humanos, especialmente durante las etapas tempranas de la vida.

El desarrollo psicomotor abarca una amplia gama de habilidades que evolucionan a lo largo del tiempo, desde las primeras etapas del desarrollo infantil hasta la edad adulta. Esto incluye hitos como el control de la cabeza, el gateo, la marcha, así como el desarrollo de habilidades cognitivas, como la percepción espacial, la memoria y la coordinación mano-ojo.



En resumen, el desarrollo psicomotor se refiere al progreso global y coordinado de las habilidades físicas y mentales a lo largo de la vida, siendo crucial para el funcionamiento y adaptación adecuada en diversas situaciones y entornos.

2.4.2.1 Proceso evolutivo e integral en el desarrollo psicomotor de los niños se refiere a la secuencia gradual y coordinada de cambios que experimentan en sus habilidades físicas y cognitivas a lo largo de las distintas etapas de su crecimiento. Este desarrollo implica no solo la adquisición de destrezas motoras, como caminar, correr o manipular objetos, sino también el progreso en aspectos cognitivos, emocionales y sociales que influyen en su capacidad para interactuar con el entorno.

Es más, podemos decir que el proceso evolutivo e integral en el desarrollo psicomotor de los niños abarca la interconexión y progresión armoniosa de habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales a lo largo de su infancia, proporcionando las bases para su crecimiento y adaptación exitosos. Este proceso refleja la complejidad y la interrelación de diferentes dimensiones del desarrollo infantil, destacando la importancia de un enfoque holístico en la comprensión y promoción de su desarrollo.

Para esta dimensión planteamos los siguientes indicadores:

a) El desarrollo psicomotor de los niños y niñas facilita el proceso evolutivo frente a los cambios sociales que presenta.

b) Los juegos lúdicos para los niños y niñas, son actividades importantes para su desarrollo integral

c) Para los niños y las niñas las actividades lúdicas permiten el desarrollo psicomotriz

2.4.2.2 Dominio progresivo de habilidades y respuestas se refiere al proceso continuo y ascendente mediante el cual los niños adquieren y perfeccionan diversas destrezas motoras y respuestas adaptativas a medida que crecen. Este concepto implica una secuencia evolutiva en la que los niños van alcanzando hitos específicos en su desarrollo, avanzando desde habilidades motoras fundamentales hasta tareas más complejas y coordinadas.

Durante las primeras etapas, los niños adquieren habilidades motoras básicas, como el control de la cabeza, el agarre de objetos y la capacidad de rodar o sentarse. A medida que progresan, desarrollan habilidades motoras gruesas, como gatear, ponerse de pie y caminar, y posteriormente, perfeccionan habilidades motoras finas, como agarrar pequeños objetos, escribir y realizar movimientos precisos con las manos.

Este proceso no se limita únicamente al ámbito motor; también abarca el desarrollo cognitivo y emocional. Los niños aprenden a coordinar movimientos con la resolución de problemas, la toma de decisiones y la exploración del entorno. Además, experimentan un desarrollo emocional a través de la interacción

con otros, expresando y comprendiendo emociones mientras participan en actividades lúdicas y sociales.

El dominio progresivo implica una mejora constante y acumulativa de habilidades a lo largo del tiempo, cada una construyendo sobre las anteriores. Este enfoque evolutivo resalta la importancia de proporcionar oportunidades variadas y enriquecedoras para que los niños practiquen y perfeccionen sus habilidades, contribuyendo así a un desarrollo psicomotor integral y equilibrado. Este proceso refleja la plasticidad y la adaptabilidad inherentes al desarrollo infantil, donde el aprendizaje y la mejora son elementos clave en la formación de un repertorio habilidoso y funcional.

Para esta dimensión hemos planteado los siguientes ítems:

- a) El juego de los niños y niñas y su dominio progresivo es importante para el desarrollo de su psicomotricidad.
- b) La psicomotricidad de los niños y niñas es importante para el dominio de sus habilidades y respuestas

2.4.3 Juegos Lúdicos

Gallardo, J. (2018) Los juegos son acciones lúdicas, agradables y excepcionales que se lleva a cabo en distintas edades. Los infantes jueguetean desde los inicios de su vida infantil para recrearse, indagando amistad y estableciendo unidad; y, a la par, mediante el



juego amplían su mito, su fantasía y su imaginación y aprender a existir, pero sus videos juegos ya no tienen más que políticas únicas y se levantan de modo automático, en forma común, sin antes conocer; y, Mas adelante empezar a realizar el juego reglado, o sea, capacitado, de una secuencia de pautas que deciden, no solo de situaciones que deben recibir antes del comienzo del juego, pero que ajustan la mejora y el final de la misma.

Originan cooperativamente oportunidades para el mejoramiento de los vínculos humanos, las obligaciones generales de hombres y mujeres, la imaginación, la decisión de batalla de oportunidades, el intercambio verbal, la cooperación conjunta. Etc. Una de las particularidades de las actividades lúdicas es que están tratando de encontrar para disgregar las posturas que obstaculizan elementos de alta calidad, que son los que conceden una cohabitación positiva en colectividad y un crecimiento integral de la humanidad. Por eso permiten ejercitar y ampliar competencias que, casi siempre, tienen menos probabilidades de surgir en diferentes estructuras lúdicas (Cilla, R. O., & Omeñaca y Ruiz. 2005); en este contexto los participantes recíprocamente se apoyan, tanto así que se vuelven más fuertes y evolucionen destrezas y posturas de compañerismo, intercomunicación, determinación, búsqueda de respuestas innovadoras, etc.



Elnadi, B., & Rifaat, A. (1993) En los videojuegos infantiles como entretenimiento presencial, la facultad de jugar, de comportarse libremente sin obtener beneficios inmediatos, es una apariencia primordial del ser humano. Biólogos y etnólogos determinaron que la actividad física está muy vinculado a la conducta de la investigación – ya que es el motor del estudio y la revelación en el individuo, así como en mejores animales. Muchos filósofos opinan, que el ser humano cae en la exageración del pragmatismo y de seriedad, y de la vuelta de un estilo de vida más original, más exento, más digno de vivir, admitiendo siempre el juego.

La actividad lúdica libre es muy significativa ya que se resalta las características esenciales de una cultura. En las comunidades industrializadas, como muestra, el juego, desde los deportes hasta las industrias del ocio o los juguetes, son principalmente una fuente de ganancias, lo que crea un desprendimiento entre los expertos pagados y los clientes pasivos que pagan.

Algunas comunidades a veces han preservado mejor la ingenuidad del juego y conservado una sana armonía entre el deporte y la formalidad. ¿Pero cuanto más durara? Si, como suponen algunos, el deporte ha existido desde el inicio de la humanidad, ¿no deberíamos preservarlo insistentemente y



reactivar esa oferta de estilo de vida? Algunos se esfuerzan, buscando revivir los videojuegos y deportes tradicionales.

Leyva Garzón, A. (2011) Antiguamente existieron juegos que hoy en día han acabado siendo misteriosos. Mas adelante dependerá de nuestras potencialidades para crear, y de las mejores estrategias, así como también de nuevas comunidades y culturas. Se basará, en conclusiones a nuestros talentos para seguir retozando abiertamente.

2.4.4 El Desarrollo de las Actividades Lúdicas

Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020) Los deportes lúdicos son un mejor amigo efectivo para promover importantes conocimientos. Lúdica es una forma de vivir los estilos de vida ordinarios, así como, sentir satisfacción y valorar lo que sucede comprendiendo como un acto de satisfacción corporal espiritual o intelectual. Las tareas lúdicas favorecen la mejora de las capacidades, las relaciones y el buen carácter de las personas y la voluntad del niño a la motivación por el conocimiento de las cosas. Las actividades lúdicas entregadas al salón de clases vienen a ser un dispositivo estratégico que introduce al niño en un conocimiento significativo en los mejores ambientes de una manera deseable y original desarrollando sus capacidades. Las manifestaciones lúdicas no solo han favorecido a los seres humanos de sus registros, aunque otra categoría conductas lúdicas, presumiblemente por que a principios de la prehistoria los humanos



ya actuaban e indagaban incrementar su imaginación a través del juego. si bien los las investigaciones han probado que el juego consiste en el entendimiento creativo, la resolución del problema, las competencias para aliviar las presiones y las inquietudes, la capacidad de recopilar nuevos conocimientos, sosegar los problemas de comportamientos, fortalece la superficialidad, la capacidad de aplicar el engranaje y el crecimiento del lenguaje. El juego es también un ejercicio esencial para el aprendizaje de los alumnos en la relación con los demás, con el medio ambiente y con uno mismo en la dimensión en que favorece una proporción elegante y ético entre su conciencia. y el medio ambiente.

A decir de Tamayo Lorenzo, S. (2014) El paso entre escalones conlleva aun intercambio que supone para el boom estudiantil en una etapa participativa y académica. En el procedimiento de enseñanza es vital para que el estudiante pueda hacer frente a la situación, a dimensiones nuevas e instancias, a nuevos amigos y personas mayores; aquellos componentes que, en un principio, producen incertidumbre, sin embargo, que llegan a ser parientes y mensajeros de tranquilidad a lo largo de los años.

2.4.5 Factores de Riesgos de las Actividades Lúdicas

Leyva Garzón, A. (2011) Actualmente, es fundamental que estudien prácticas lúdicas que favorece y adquieran conocimientos hacia la pluralidad, los valores integradores y restablecer la cohabitación. Por consiguiente, el deporte como actividad lúdica se



presenta como un dispositivo que facilita vivencias, información y enseñanzas y como un instrumento formativo de investigación por variedad y reacción a guías de conexión medida entre niñas, niños y diferentes identidades de grupos que serán nuestro provenir como raza humana.

2.4.6 Enfoque Pedagógico de los Juegos

Piaget, J. (1999) La expresión surge del entorno de la milicia, en donde se entendía por qué el arte de hacer planes y dirigir las soberbias actividades de la milicia y, en esta experiencia, el interés del experto radica en planificar, organizar y direccionar las acciones del ejército de una de estas maneras para que se diera la victoria.

En estos tiempos, la palabra estrategia ha entrado en la empresa comercial, de la organización e instituciones educativas, dentro del 1 er caso podríamos determinar la planificación estratégica y, en el 2 do, el planteamiento de enseñanza y aprendizaje.

El método en la disciplina pedagógica puede ser descrito como un grupo de sucesiones compuestas de deportes y estrategias y recursos académicos que se interaccionan en tiempo y área formativa con el propósito de lograr el dominio. Las técnicas son planeadas y realizadas responsablemente y deliberadamente por el instructor, estableciendo un patrón de movimientos para proporcionar los aprendizajes.



El enfoque general del juego es el siguiente:

Preparación: en este apartado se proporciona el deporte y las políticas importantes.

Organización: Se establecen las corporaciones y sociedades de los materiales esenciales, ubicándose también dentro de las circunstancias del tema instruccional que podría ser usado.

Ejecución: Establece el aumento del deporte siguiendo las pautas determinadas con la ayuda del profesor.

Evaluación: replicamos sobre el precio académico del juego y el comportamiento mostrados.

De acuerdo a Gómez (2004). La recreación tiene una connotación particular en el niño pequeño, debido a que es un medio gestual emotivo, colectivo, físico y mental que permite adquirir conocimiento de forma automática.

La recreación es igual a una manera de investigar la realidad y llevar a niños y niñas, a sus pares y a mayores a través del juego, ya sea de forma automática, o prácticamente preparado, independientemente o masivamente, el infante hace ejercicios con y sobre la verdad que activan características cognitivas importantes.



El pasatiempo lúdico requiere del apoyo del adulto, debido a que el niño, siendo observada, otorga una mayor actitud corporal flexible y ágil y sus acciones se profundizan.

2.4.7 Estimulación de las actividades lúdicas

Consideramos los estudios de Piaget (1976), ya que ratifica que la conformación de las bases del crecimiento progresivo del intelecto, componen los diferentes niveles del ludismo.

Por tanto, las mismas disposiciones utiliza la misma perspectiva integradora. De sus campos. A partir de esta atención intentaremos paramentar la correlación de estos procesos, con el fin de reafirmar que haya una libertad entre el intelecto y juego.

La inteligencia sensoriomotora junto con el placer intencionado permite la organización de movimientos, de tal manera que cada comportamiento englobe la capacidad adaptativa con el propósito de conllevar a la siguiente etapa evolutiva.

Las acciones se toman en atención al efecto de la renegociación, viendo de ambos lados por un lado la lúdica y por el otro lado lo creativo. No obstante, probablemente será la actitud juguetona de jugadas deportivas que dan un fuerte estímulo a la mejora intelectual de este periodo, porque la repetición más adecuada (deleite útil), admite la incorporación de esquemas de movimiento, camino a la investigación, corporación y organización.



En su origen sensorio-motor, el deporte cumple con dos características asimilativo: El biológico que fomenta el crecimiento de los instintos y del cuerpo, mediante el deporte y la psicología, que incentiva que el niño desarrolle nociones, después de adjuntar las cosas a sus actos personales. En su esfuerzo repetido, el pasatiempo sensorio-motor crea ideas generales. Piaget (1976 p 62) continúa diciendo que "en cada motor perceptivo que se mantienen mutuamente por medio de la absorción simultanea generativa y mental. La característica número uno de absorción radica en retener y resolver, mediante el ejercicio lo que le entretiene por el pasatiempo del personaje"

El deporte de la actividad prevalece dentro de la etapa sensorio-motor y en rangos posteriores, continua en segundo lugar para levantarse ante nuevos logros de la misma manera la capacidad sensitiva motora que puede ser el órgano importante de la inclinación sensorial para el resto de la existencia, apareciendo como un mediador de las sensaciones y del intelecto de la imaginación. Es decir que viene primero, si el entendimiento instintivo o acción emblemático, el pensamiento es que ambos elementos se refuerzan y ayudan mutuamente. Que, como comportamiento, el deporte figurado concibe en sí mismo el encantamiento de escenas y mecanismos que cobran la vida camino a la absorción egocéntrico. las reuniones iniciales son notables que, dentro del deporte significativo, que en su manera



primogénita se puede llegar a acentuarse con el discurso que da el infante, como secundaria en sus. Por lo que realiza símbolos lúdicos el monologo toma espacio sin mantener una relación a la vez con la manera que se usa, ya que solo se evoca un diseño sin, es decir, la réplica ocupa un lugar importantísimo, luego más adelante de la falta deportiva.

La ejecución de grandes potenciales adquiridos por la preocupación. (simbolización) sigue un sistema de desarrollo en aumento, fabricado a partir de los comentarios coherentes de sus sistemas gracias al ejercicio consultor. por consiguientemente, es factible para el país que el potencial evocativo utiliza deportes lúdicos para hacer su ilustración en el extranjero y de camino para expandir a través del entrenamiento.

Etapas al igual que las precedentes se conectan de manera cíclica, contando conjuntamente para lograr su mejora, con la intención de permitirles evolucionar más cerca del siguiente paso, tanto mental como físico.

Justo después de obtenido el potencial razonable, el individuo tiene un razonamiento que le permite instituir las nociones en estructuras internacionales posiblemente para generalizarse y conjuntos de reglas que requieren de imagen reflejada. En su anhelo por cumplir las normas, el niño acudirá continuamente a su cooperación además de utilizar la restitución de las estadísticas para reafirmar sus consecuencias. Así lo hace el deporte otra vez



su posición como comparador de tareas. Nuevamente la conexión entre las etapas de restitución y la mejora del comportamiento lúdico muestran una correlación frecuente, ambos comportamientos son relacionados con su asimilación útil y edición intelectual.

Puede ser difícil comprobar que viene primero, ya que la reversibilidad y transitividad que tienen un efecto sobre la reflexión, la característica principal de duración de las operaciones concretas se puede observar sumergido, tanto Enel comportamiento lúdico y como parte de una acción adaptativa o formal.

De esta manera se deduce que el apoyo continuo es una respuesta absoluta del proceso evolutivo. De cada comportamiento, y que su común denominador, la socialización, también es una cuestión de desarrollo que progresa conjuntamente al procedimiento mental combinado con la estimulación. En cuanto a los procedimientos puntuales y su correlación con el deporte, el individuo, dueño del poder intelectual que se determina, para reafirmar su personalidad. Lo mismo se puede ver incrustado en juegos de alto nivel de concentración mental., que, sometido a reglas de videojuegos o de mesa, dado a una recreación u posición para la cual podría ser capaz de dar existencia. Posteriormente el deporte con más destrezas en controversia a los ejercicios, consolidara el resultado y la competencia de la preparación de las premisas. Por lo tanto, el juego es un escalón para el ejercicio



mental y en este grado de componente el modelo de conductas que incluyen la tolerancia, la determinación de contratiempos, la evolución de los errores o la admiración por el contrincante representan principios de conciliación intelectual con el fin de permitir la socialización del sujeto y la formación de su persona.

2.4.8 La Importancia de las Actividades Lúdicas

El juego dentro de la superación y auge de los escolares es fundamental para la necesaria evolución de su carácter. A través del juego, logran acumular capacidades cognitivas, mentales, sociales e interlocución, por lo tanto, es una actividad importante en los años formativos y esta nace espontáneamente. Verificado antes, este método es evidenciado por un duro aspecto social y cultural proporcionado por los niveles excepcionales de relación (primario y secundario). Moreno (2002) destaca: la recreación es algo importante para la especie humana, los juegos se dan desde nuestros antepasados. El hombre ha jugado continuamente, en todos los momentos y en todas las civilizaciones, porque en la adolescencia ha actuado durante mas o menos tiempo y a mediante la competencia recreativa ha comprendido consecuentemente a vivir. Me arriesgaría a comprobar que la identidad de un ser humano esta exactamente ligada al desarrollo del deporte, que a su vez es generador de identidad cultural. (pág. 11).

Leyva Garzón, A. (2011) Por el contrario, los juegos de los infantes son de manera psicomotriz, sin embargo, rápidamente se ven en algún modo significativo, al inicio de manera de básica y luego de manera compleja. Los juegos, según la UNESCO (1980) “los videojuegos brindan una super manera de conocer la importancia educativa de la comunidad, que pueden tomar su lugar de manera significativa: dentro de las políticas del deporte y mediante el uso de motivos ornamentales tradicionales” (pag. 17). Por lo tanto, esos momentos deportivos son un procedimiento de practica sobre el comportamiento del mundo de la persona, atribuyéndoles un motivo propio y cultural a los objetos. Gracias a esas sustituciones, hacen conocer sus habilidades en el momento para el conocimiento de todos y los juegos contrastan con sus amigos y socios. Asimismo, les accede asimilar sus propios lineamientos, normas y valores para ejercer los roles específicos, vendiéndole el autodominio y la compra del estudio social, ético y afectivo emocional.

2.4.9 Relación de los Juegos Lúdicos y la Psicomotricidad

Canta (2020) en la posición vigente y en la que nos encontramos a raíz de la epidemia global del coronavirus COVID-19, los movimientos de talentos interactivos que está tratando de encontrar para expandir las habilidades motoras, particularmente en los infantes al comienzo de su existencia, que establece un detalle vital en su crecimiento psicobiológico. Respecto al actual entorno



anormal y atípico por la epidemia global del coronavirus que nos ha obligado a encerrarnos en nuestras casas, por lo que la Master Concepción Jiménez Fernández planteo algunas tareas de ocio que debemos hacer con nuestros infantes en nuestros hogares, así como la actividad del aseo de las manos y la actividad del trabalenguas.

Velázquez, M. D. C. C. (2009) El infante debe estar capacitado para investigar, examinar, reflejar y de acuerdo con sus talentos avanzara hacia la invención de sus deseos para esto debería tener accesibilidad al movimiento corporal y psíquico, así mismo del estudio efusivo – emocional de su actividad, postura, armonía, respiración y a través del entorno internacional que les pueda asistir de su evolución, donde descubrirán sus límites en el deporte, podrán mostrar emociones, frustraciones, protección y falta de confianza y las variaciones con el mismo y los demás, teniendo en cuenta el hecho de que ya no son los mismos y cada quien tiene su propio compas de crecimiento que se basa en la preparación del sistema nervioso.

De esta manera determinan lo significativo que es la psicomotricidad y las actividades deportivas en la etapa inicial del nivel escolar, por lo que las tareas de la motricidad son un simple suministro de satisfacción para el infante, y la conexión con los demás se instala a través de la charla tónica – emocional. En el jardín de infancia donde labora hay un gimnasio, su inspiración es



hacer un gimnasio a la intemperie del jardín para que las labores no sean direccionadas sin embargo que el niño a través de sus capacidades y conocimientos estén listos para triunfar en situaciones exigentes, el material que sugiero es reutilizable donde el primordial soporte son los neumáticos, sogas, tambores y maderos, de este modo las cargas no son obstáculos para su ejecución y pueda obtener un reconocimiento y una valoración activa, ya que cada infante tendrá un incremento en su psicomotricidad conforme a su desarrollo.

Desde el principio, el deporte se convierte en el interés esencial del estilo de vida del infante, esto se da espontáneamente y únicamente en su existencia, principalmente en la infancia por lo que es muy significativa en la etapa inicial del colegio. Hoy en día no se determinan espacios lo suficientemente buenos para las actividades lúdicas al aire libre, y hay una disminución de nacimientos en los hogares actuales, y por lo tanto los infantes no cuentan con quien jugar y a la vez no hay interés de papá ni de mamá para las actividades deportivas de los infantes, y es así que la mayor parte de su vida la pasan solitarios, así como han disminuido los espacios recreacionales, y es por ello que asisten al trabajo de sus padres o tienen que ver la televisión, por lo que los infantes buscan los jardines como el espacio ideal para desenvolverse en sus actividades lúdicas de manera segura, de la misma manera los costos de los juguetes sean desnaturalizado de

tal manera han desmotivado la actividad lúdica ya que los papas y mamás cuando adquieren los juguetes obligando a priorizar sus favoritos

Leyva Garzón, A. (2011) De acuerdo a la UNESCO en el año 1980 se menciona que cada joven juega globalmente y estas actividades de ocio son predominantes en su vida cotidiana y es la causa de su supervivencia. Las acciones de sus habilidades tienen una posición muy útil para promover la mejora del cuerpo y el alma realizándolo beneficioso. A través de este pasatiempo recreativo, se prueban verdades culturales y obteniendo una afinidad profunda situados por rasgos étnicos y sociales. Igualmente, en el área de la enseñanza los actos de ocio y los videojuegos infantiles dan forma a elementos vivos que aclaran una gran capacidad de toda su imagen. Es una actividad que potencializa al mejoramiento de todos los sentidos oído, tacto, olfato, vista, que precisa la motivación y entrenamiento para su desarrollo psicomotor.

2.4.10 Historia de la Psicomotricidad

Según Pacheco, G. (2015), en su proyecto de educación inicial de Psicomotricidad nos indica que, antiguamente se decía que el ser humano era dual, integrado por el cuerpo y el alma. René Descartes influye todavía en la actualidad fundamentalmente si el ser humano piensa esquemáticamente que está integrado por dos aristas diferentes: por un lado, una realidad física, identificada exactamente como el cuerpo, conteniendo los elementos



materiales más característicos (peso, volumen.) y, por otro lado, con una realidad intangible y que se vincula con toda la labor del cerebro y el sistema nervioso a lo que llamamos psique. Para una definición clara, la conceptualización del funcionamiento humano como una maquinaria compleja (el cuerpo) piloteado por un piloto experto (la psique) que aun esta enquistada en el pensamiento actual. Así mismo las definiciones de nivel moral o religioso, influyen enérgicamente en la hipótesis del alma como una cualidad diferente al cuerpo.

De acuerdo a Lorenzon (1995), Dupré, dominado por los estudios psicoanalíticos, implementa la nomenclatura Psicomotricidad en 1906 y da inicio al análisis de este campo. Oliveira (2019) indica que a partir de 1909 inicia a exponer a sus pupilos respecto al desequilibrio motor, indicando que había un vínculo entre las anomalías psicológicas y la conducción.

En relación a la autenticidad individual del área, muestra la frecuente selección de síndromes psicomotores y mantiene un paralelismo entre manifestaciones motoras y psíquicas. El Iniciador resalta en sus estudios la relevancia del aspecto afectivo como inicio a cualquier tipo de comportamiento.

Wallon, según sus estudios de la transformación psicología del menor., (2007) comprende la motricidad al inicio de la vida intelectual, la protección del juego como vía para la comunicación



del psiquismo con el cuerpo, por lo que representa la motricidad como uno de los componentes esenciales de la educación.

De acuerdo a la conceptualización de Bueno (1998), Ajuriaguerra y Diatkine provocaron muchos cambios en el suceso de la psicomotricidad, por todos los años cincuenta en el siglo XIX, en el procedimiento inicial de las técnicas de readaptación ligadas a trastornos motores. Posterior a estos análisis, Ajuriaguerra (1980), estableció los grandes ejes de la psicomotricidad en épocas modernas: coordinación estática & dinámica y coordinación mano & ojo, planificación espacial y temporal de los ademanes instrumentales, sistema del esquema anatómico, aseveración de lateralidad y dominio tónico, entendimiento que por el motor del pequeño revela el planeta de los objetos y para evolucionar cognitivamente.

Berruezo y Adelantado, P. P. (2000) esta teoría nos aproxima a la psicomotricidad como un espacio de comprensión y estudio, como una forma que aspira a ampliar las capacidades de los seres humanos (la inteligencia, conversación, efectividad, estudio...) mediante terapias, cuyo objetivo es mejorar las posibilidades motoras, expresivo y creativo desde el cuerpo, lo que lo lleva a tomar conciencia de su pasatiempo y afición dentro del movimiento y del acto, que comprende todo lo que de él se deriva: disfunciones, patologías, estimulación, adquisición de conocimientos, etc.



2.2.11 Etimología de la Psicomotricidad

De acuerdo a Santos Lizana, P. (2019). En su investigación de Psicomotricidad infantil para la educación de nivel primario, refiere que la palabra Psicomotricidad etimológicamente y según el concejo Nacional de Fomento mejicano, confirma que la palabra Psicomotricidad proviene de dos palabras: Psico, lo que proviene de la Psique (pensamiento, emoción) y motricidad, proviene del movimiento y el desarrollo motor. Por lo que la Psicomotricidad es una doctrina que analiza y participa en el desarrollo motor en relación del pensamiento y emociones. Por lo que la psicomotricidad se emplea como una técnica que sirve en el desarrollo global y acorde al individuo. De tal forma, dándose una interacción del cuerpo y el entorno, de lo biológico, cognoscitivo y Psicosocial del ser humano.

Berruezo y Adelantado, P. P. (2000) La psicomotricidad no puede suprimirse a un modo, es más bien una manera de acercarse al niño y su crecimiento, con miras a generar una función de ser y actuar del docente a cargo de la ejecución: donde el Psicomotricista es el individuo que ha de tener la base teórica – realista de la disciplina de la psicomotricidad y su mejora, además de sus injerencia en otros niveles, pero los que es más difícil, debe haber edificado una mentalidad personal y estar expedito físicamente que le permita al niño, a través de la conexión con él, expresada a través de sus movimientos, sus dificultades, sus



miedos, su forma de ser y de poner condiciones, sus sentimientos, sus metas y sus oportunidades de superación. Claramente, esta mentalidad no se puede descubrir si no se advierte, note, manifieste, personifique y entienda a través de una enorme destreza de la psicomotricidad vivida desde el propio encuadre.

Arnáiz Sánchez, P. (1984) La enseñanza de la psicomotricidad es la base sustancial para el crecimiento del niño en todas sus funciones: inteligencia, captación, sensorial, sentimental, social, motor y psicomotor. Aunque ciertos aspectos se vean desgastados por algún tipo de anomalías, el infante tiene inconvenientes para desarrollar sus facultades adquiriendo conocimientos en general: análisis, escritura y cálculo.

De manera que gran parte de los autores revelan su severa conexión entre el punto débil – mental y el punto débil – motor. Dupre y Picq y Vayer piensan que Entre algunas alteraciones del intelecto y las respectivas alteraciones de la motricidad existe un enlace y una similitud tan íntima que representa a parejas psicomotrices propias. Sin embargo, muchos investigadores han determinado que hay una correlación entre la psique y la actividad, durante el crecimiento normal del infante como respuesta del desarrollo organizado, gradual y la práctica personal.

La obtención del estudio y la escritura conforma uno de los hitos cruciales en el entrenamiento del infante. Sin embargo, este tipo de masterización se enfrenta a problemas externos, así como



el caso de los sujetos con discapacidad psíquica, por sus déficits en la orientación espacial, estructura temporal, la organización espacio-temporal y muchas otras, las mismas con procedimientos inéditos del desarrollo psicomotor del infante.

El trabajo inicia, con la causa de comprender como impacta la práctica psicomotriz en el logro de la lectura, mientras se utiliza un dispositivo de coaching en el que cada táctica de aprendizaje se presenta estrechamente unido.

2.4.12 Educación Infantil y la Psicomotricidad

Comellas Carbó, M. J., & Perpinyà Torregrosa, A. (2003) Este útil procedimiento analiza los factores neuromotores simples, las habilidades motrices gruesas, las capacidades motrices cualitativas, el esquema corporal y el dominio del espacio- tiempo y su interrelación. El motivo de este análisis es abarcar los sucesos y alcances de cada una de ellas en la psicomotricidad, especialidad como tal en el campo de la información que tiene como objetivo examinar los elementos que interfieren en cualquier juego y actividad, desde los enfoques perceptivo-motor hasta la apreciación simbólica, el paso por el marco patrón y la integración sucesiva de las coordenadas horarias de interés. De igual modo se brinda deportes y actividades para evolucionar elementos exclusivos y asegurar el conocimiento y el poder de cada uno de ellos con el fin de ayudar a la globalización del crecimiento psicomotor.

Díaz, M. (2010) Es fundamental desde la educación inicial adiestrar a nuestros educandos, efectuar estos movimientos con eficacia y nos permitan expandirnos en nuestra vida del día a día. Los padres de familia y docentes se ponen de acuerdo para maximizar competencias de nuestros niños y niñas para promover su imperativo desarrollo como seres humanos. Hay muchos deportes que organizaremos en nuestras instituciones educativas para obtener los objetivos que recomendamos usando la técnica correcta.

2.2.13 El Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa y Fina

De acuerdo a Piaget, J. (1999), la psicomotricidad se segmenta en dos componentes: motora y psíquica. La fusión de estos constituye un punto del desarrollo en el avance general del ser humano. Según la idea de Piaget, el intelecto se establece en base de la labor motora de los infantes.

M Jara Caballero (2018) de acuerdo a su monografía tiene como objetivo brindar la expresión adecuada para entender el problema de la psicomotricidad en los niños. Esto nos posibilita tener en cuenta que el termino psicomotricidad tiene dos partes: Psicología (psico) y motriz (motricidad). Es así que cuando se refieran de la psicomotricidad o psicomotriz, se está hablando a todo lo que se refiere con la psicología y la motricidad, del mismo modo cuando se refieran a las difíciles relaciones que pueda haber entre los mismos, que pueden ser muchas. En cuanto se menciona



la psicología del infante nos dan a entender a su personalidad, vanidad, autoconocimiento, relaciones, emociones y en cuanto a las habilidades motoras se entiende a la habilidad, la conciencia de su estructura, el movimiento, la manipulación de elementos, el equilibrio, el tacto.

2.5 MARCO CONCEPTUAL

2.5.1 Psicomotricidad

Se llama así a los movimientos desarrollados por las personas quienes combinan la mente y el movimiento corporal que le permita un desarrollarse plenamente y de manera integral

2.5.2 Juego

El juego propiamente dicho no solo es considerado como eso "solo un juego", independientemente de las funciones lúdicas que representa, se convierte en una actividad fundamental que contribuye en el desarrollo de los niños, cuando el juego es aplicado con intensión pedagógica, permite que el niño pueda crear, experimentar, así como explorar en su entorno.

Chateau, J, (1965) por aquellos años ya definía al juego como un rodeo que prepara a las personas para la vida, preparándolos en su autonomía, acentuando la personalidad y dotándoles de herramientas prácticas necesarias en la cotidianidad.



Como maestros debemos propiciar que el juego sea libre, que propie experiencias educativas con libertad para los estudiantes, debe generar el ingenio y la inventiva, así como generar placer, y así como parece el juego debe ser serio vale decir que el que juega debe ponerle seriedad máxima a lo que hace.

2.5.3 Aventura Lúdica

Desde el punto de vista de la didáctica el juego se convierte en un espacio donde los estudiantes se sumergen en mundos creados por ellos mismos que propician la aventura que permite el desarrollo de la psicomotricidad.

Mendiara (1999) Nos refiere que los espacios de acción y aventura los define como un procedimiento didáctico donde se propicia la manipulación del medio ambiente potenciando el juego consiguientemente el aprendizaje y el desarrollo integral de los infantes.



CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

3.1.1 Enfoque de la investigación

Por estar circunscrita la presente investigación en una investigación social el enfoque de investigación es **cuantitativa** que no es otra cosa que un método estructurado que nos permite recopilar datos y analizar la información obtenida en una realidad concreta, todo este proceso se llevará a cabo haciendo uso de las herramientas estadísticas pertinentes para cuantificar el problema de la investigación.

3.1.2 Método aplicado a la investigación

Desde la práctica científica aplicaremos el método **analítico sintético** recopilando datos sobre las variables planteadas actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años.

3.1.3 Tipo de investigación

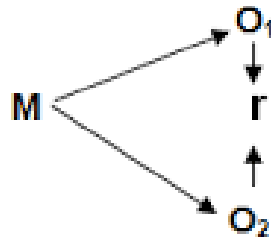
Conforme a los propósitos de la investigación, la presente investigación es una investigación pura o básica **correlacional**, **descriptiva** por que busca describir el objeto de estudio haciendo uso de la indagación propiamente dicha y el análisis de la realidad en un tiempo determinado haciendo uso del razonamiento lógico, y **explicativa** porque pretendemos dar respuesta al cómo y porqué se da un determinado fenómeno, lo que nos permitirá tener las bases para sustentar las hipótesis planteadas.

3.1.4 Nivel de investigación

La presente investigación es de **nivel descriptivo** en razón de que de acuerdo a los objetivos busca recoger, analizar y describir la relación de las variables o la realidad en un tiempo determinado en consecuencia realizaremos un estudio para describir y presentar la relación de la estimulación musical y el desarrollo psicomotriz en estudiantes cuya edad es de 5 años del nivel inicial.

3.1.5 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es **no experimental transeccional** en razón de que conforme a los planteamientos no se manipularan las variables de estudio privilegiando la observación del fenómeno de estudio, así como se presenta en una realidad concreta y natural para luego analizarlos e interpretarlos.



Donde:

M = Muestra

O1= Observación de la V 1

O2 = Observación de la V 2

r = Correlación entre dichas variables

3.2 MODALIDAD DE ESTUDIO DE CASOS

Las actividades lúdicas como parte del proceso pedagógico de la IEI, descubrió cómo estas prácticas inciden en el desarrollo psicomotriz de los niños sin alterar la dinámica natural del aula. Los datos se recopilarán mediante observación, registrando las actividades lúdicas realizados y comparando las habilidades psicomotoras del niño mediante el uso de exámenes y escalas de desarrollo particulares.

3.2.1 Población y muestra

3.2.1.1 Población

La población o universo a la cual estudiamos y que tienen las mismas características y similitudes de lugar y de tiempo son los

niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 303

Niño de la espina de Juliaca.

Tabla 2

Población

<i>Población</i>					
DESCRIPCIÓN/SECCIÓN	A	B	C	D	TOTAL
Estudiantes 4 años	20	21	19	21	81
TOTAL					81

Nota: La información que se muestra ha sido extraída de las actas de matrícula de la Institución Educativa 303 Niño de la espina de Juliaca.

3.2.1.2 Muestra

Pickers S. (2017) expresa que, para establecer la dimensión de la muestra se deben tener ciertas consideraciones del orden estadístico y no estadístico, incluyendo los recursos disponibles, el financiamiento, el tiempo que llevara el recojo de la información la disponibilidad de personas para desarrollar el trabajo de campo (p. 149).

A efectos de poder determinar el tamaño de la muestra esta se realizó con un nivel de confianza del 95% con un margen de error del 5%.

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

n = Tamaño de muestra buscado

N = Tamaño de la Población o Universo

Z = Parámetro estadístico que depende el Nivel de Confianza (NC)

e = Erro de estimación máximo aceptado

p = Probabilidad de que ocurra el evento estudiado (éxito)

$q = (1 - p)$ = Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado

$n = 68$ individuos

Tabla 3

Muestra finita

<i>Muestra finita</i>				
DESCRIPCIÓN/SECCIÓN	A	B	C	D
Estudiantes 4 años	17	16	18	17
	25%	24%	26%	25%
TOTAL	68			

Nota: La información que se muestra es producto de la aplicación de la formula estadística a la población y es de elaboración propia.

Tabla 4*Resumen muestral*

Resumen muestral		
N°	Población	Muestra
TOTAL	81	68

Nota: La información que se muestra es el resumen de la población y la muestra a investigar y es de elaboración propia.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

3.3.1 Técnicas de Investigación

La técnica de **observación** es una herramienta encaminada a evaluar un fenómeno, una persona o un grupo de seres humanos. Implican una forma de acercarse a la realidad del problema con el propósito de comprenderlo. Normalmente se estudian las conductas y comportamientos observables. Se llevan a cabo por medio de un observador para nuestro caso se utilizó el apoyo de dos profesoras más del nivel inicial utilizando protocolos organizados al efecto, que permiten la anotación sistemática. En las estrategias de observación, las respuestas no son provocadas o manipuladas deliberadamente dentro de los temas determinados, los fenómenos verdaderamente surgen de manera evidente y el observador los observa e investiga (Ruiz Mitjana, 2019)

3.3.2 Instrumentos de a Investigación

El instrumento que nos ha permitido recolectar los datos es una **ficha de observación** elaborado y estructurado para obtener datos de los sujetos de investigación según la delimitación de la muestra, este instrumento tiene un propósito de recolectar la información del fenómeno a estudiar todo ello en relación al objetivo que quiero alcanzar con los indicadores que hemos planteado para la observación y la valoración asignada con una escala de Likert.

Tabla 5

Técnicas e Instrumentos

<i>Técnicas e instrumentos</i>		
VARIABLE	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Actividades lúdicas	Observación	Ficha de observación (Estudiantes)
Desarrollo psicomotor	Observación	Ficha de observación (Estudiantes)

Nota: Elaboración de la investigadora.

3.4 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.4.1 Validación de los Instrumentos

El instrumento ficha de observación lista de cotejo para la variable actividades lúdicas y desarrollo psicomotor se redactó teniendo en cuenta la relación de las dimensiones las variables y los objetivos planteados en la investigación este instrumento será validado por



tres profesionales expertos con grado de magister conforme al reglamento de grados y títulos de nuestra universidad.

3.4.2 Confiabilidad de los Instrumentos

Como lo afirman diferentes autores sobre la confiabilidad esta básicamente es la determinación hasta donde las respuestas de nuestro instrumento elaborado de medición lo que se aplicara a la muestra, es aceptable independientemente de la persona que lo aplique y el tiempo en el que es aplicado.

3.5 PROCEDIMIENTO DE TRATAMIENTO DE DATOS

De acuerdo al tipo de investigación el análisis e interpretación de los datos obtenidos una vez tabulados y estructurados en gráficos estadísticos conforme a su frecuencia se aplicará la prueba estadística del chi cuadrado para la comprobación positiva o negativa de las variables e indicadores.

3.6 DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

Una vez desarrollada el acopio de información en campo, se procesó los datos a través de la producción de tablas y figuras, para lo que se ha utilizado la técnica estadística descriptiva para el procesamiento de datos y poder presentarlos en las tablas elaboradas por cada ítem y figuras que representan el comportamiento de las frecuencias correspondientes detallando la frecuencia y el porcentaje obtenido.

3.6.1 Procedimiento estadístico para la prueba de las hipótesis

Con este fin se aplicó los procedimientos estadísticos SPSS-26 para el software Windows y haciendo uso del paquete informático Excel.

Para aceptar o rechazar las hipótesis planteadas en la investigación se plantearon las hipótesis estadísticas nulas (H_0) y alternas (H_1) y conforme a los resultados y tablas estadísticas de relación de procederá a la interpretación y análisis.

Tabla 6

Situaciones estadísticas del contraste de hipótesis

Decisión	H_1 cierta	H_0 falsa
Rechazar H_0	Error de tipo I	Correcta
Aceptar H_0	Correcta	Error de tipo II

Nota: Extraído de publicación de la universidad de Santiago de Compostela

Si rechazamos la hipótesis estadística Nula (H_0) aceptamos la hipótesis alterna planteada en la investigación.

Si no rechazamos la hipótesis estadística nula (H_0) la aceptamos y rechazamos la hipótesis alternativa.



CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

La presentación de los datos se realizan a través de tablas adecuadamente estructuradas cuyos datos son tabulados y registrados de mayor a menor para el análisis y comprensión tanto así como para la elaboración de las figuras estadísticas que muestran en un sistema de barras los datos obtenidos para su análisis e interpretación de tal manera que nos den luces para poder determinar las conclusiones a las cuales se arriban tomando en cuenta la relación que existe entre las variables luego de la prueba de las hipótesis.

Tabla 7

Pregunta 1

Incluir a los estudiantes en su entorno

1.- La inclusión de los niños y niñas en su entorno es importante para su proceso evolutivo y desarrollo psicomotor.

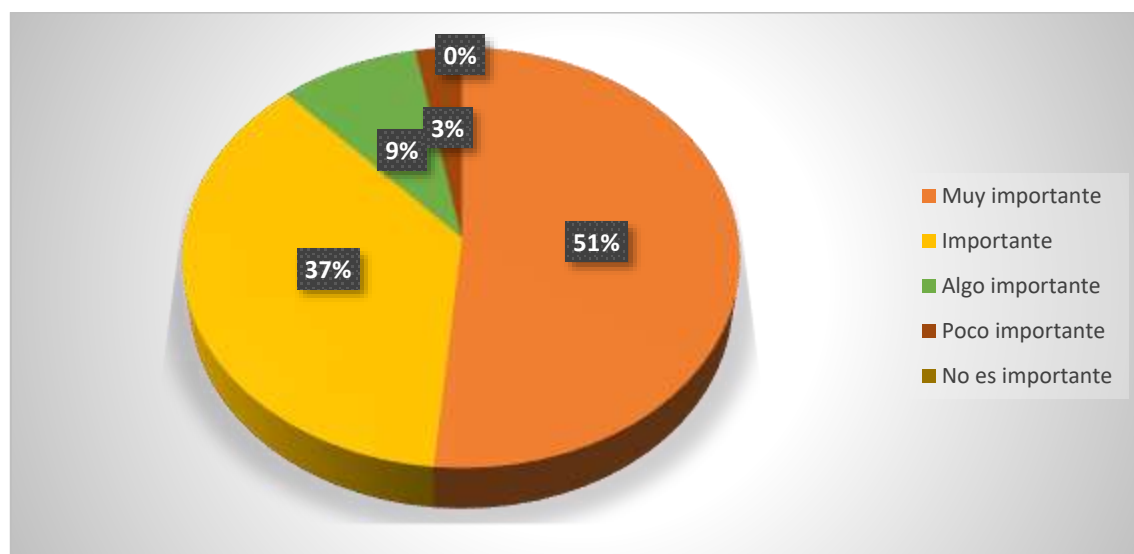
	f	%
1 Muy importante	35	51.47
2 Importante	25	36.76
3 Algo importante	6	8.82
4 Poco importante	2	2.94
5 No es importante	0	0.00
TOTAL	68	100

Nota: En la tabla se muestran los datos tabulados de la ficha de observación aplicada en la investigación, así mismo se muestra la frecuencia de las respuestas, así como el porcentaje acumulado, todos ellos se muestran de mayor a menor, elaborado por la investigadora.

Figura 1

Pregunta 1

La inclusión de los niños y niñas en su entorno es importante para su proceso evolutivo y desarrollo psicomotor.



Nota: En este gráfico se muestra la frecuencia porcentual acumulada y su distribución haciendo uso del diseño gráfico circular de distribución relacionada con la tabla precedente, de elaboración propia



Interpretación y análisis

De acuerdo a la tabla número 6. Respecto al enunciado que se tiene: La inclusión de los niños y niñas en su entorno es importante para su proceso evolutivo y desarrollo psicomotor, las respuestas que se obtuvieron fue, en un 51.47% es muy importante; así mismo el 36.76 % mostraron que es importante; sin embargo, el 8.82% evidencio que es algo importante; y el 2.94%, poco importante y ninguna respuesta se obtuvo en no es importante; en este ítem planteado para la observación podemos deducir que el mayor porcentaje de las respuestas consideran que es importante y muy importante la inclusión de los niños y niñas en su entorno para su proceso evolutivo y desarrollo psicomotor.

Tabla 8

Pregunta 2

Incluir a los estudiantes en su entorno

2.- La actividad lúdica es importante para los niños y niñas porque les permite relacionarse adecuadamente con otros niños y niñas.

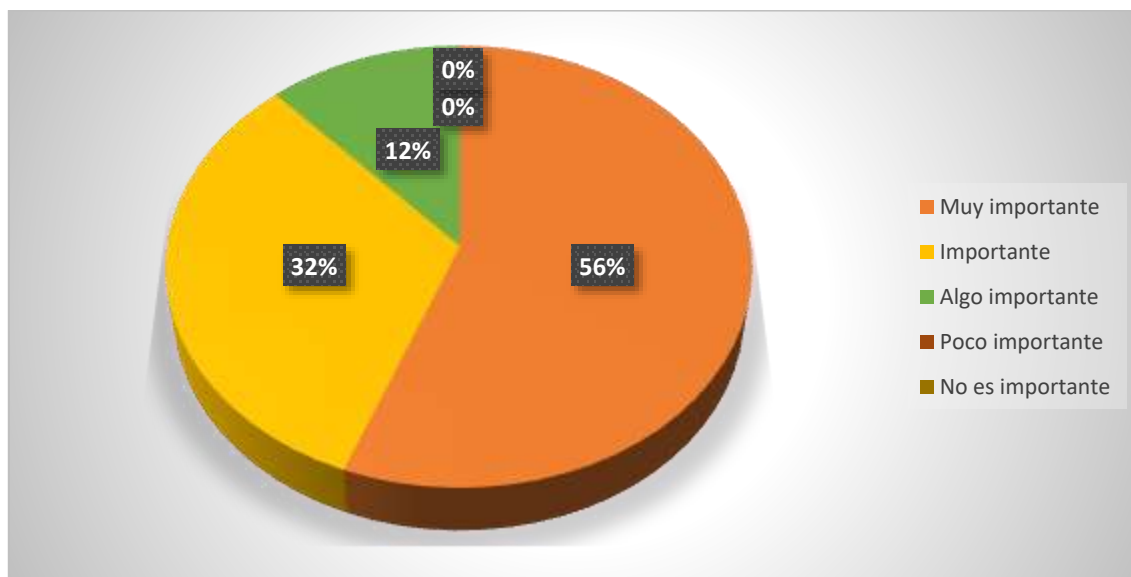
	f	%
1 Muy importante	38	55.88
2 Importante	22	32.35
3 Algo importante	8	11.76
4 Poco importante	0	0.00
5 No es importante	0	0.00
TOTAL	68	100

Nota: En la tabla se muestran los datos tabulados de la ficha de observación aplicada en la investigación, así mismo se muestra la frecuencia de las respuestas, así como el porcentaje acumulado, todos ellos se muestran de mayor a menor, elaborado por la investigadora.

Figura 2

pregunta 2

La actividad lúdica es importante para los niños y niñas por que les permite relacionarse adecuadamente con otros niños y niñas.



Nota: En este gráfico se muestra la frecuencia porcentual acumulada y su distribución haciendo uso del diseño gráfico circular de distribución relacionada con la tabla precedente, de elaboración propia.



Interpretación y análisis

De acuerdo a la tabla número 7. Respecto al planteamiento que se tiene: La actividad lúdica es importante para los niños y niñas porque les permite relacionarse adecuadamente con otros niños y niñas, la respuesta que se obtuvieron fue en un 55.88% que es muy importante; así mismo el 32.35 % evidenciaron que es importante; sin embargo, el 11.76% de respuestas mostraron que es algo importante; y ninguna respuesta se obtuvo en poco importante y no es importante consiguientemente podemos inferir que todas las respuestas le dan una categoría de importante a las actividades lúdicas por que ellas permiten relacionarse con sus pares a los niños y niñas en su primera infancia.

Tabla 9

Pregunta 3

Comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad.

3.- Para comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad es importante comprender las reglas de las actividades lúdicas

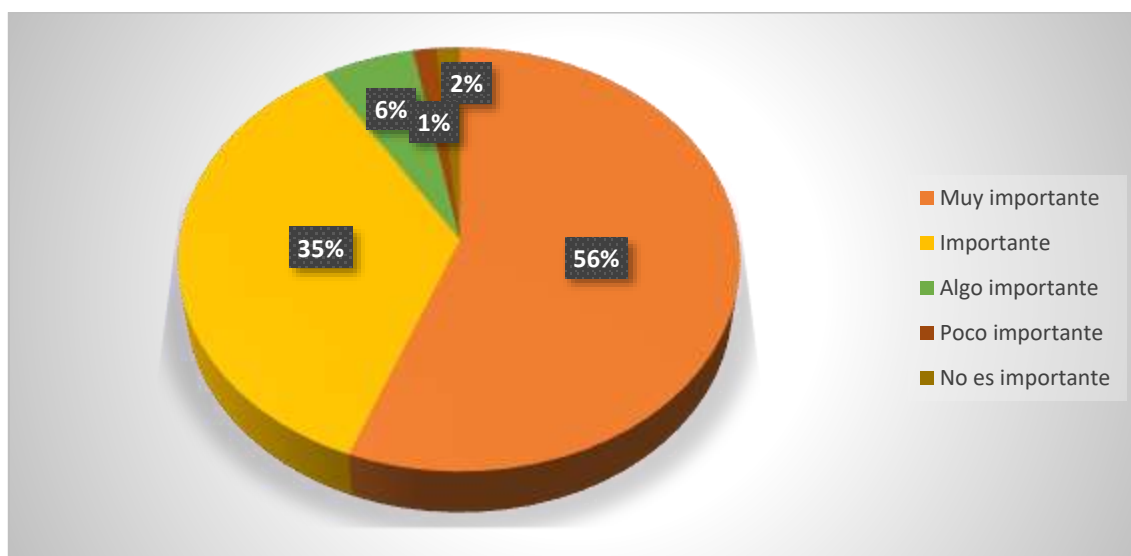
	f	%
1 Muy importante	38	55.88
2 Importante	24	35.29
3 Algo importante	4	5.88
4 Poco importante	1	1.47
5 No es importante	1	1.47
TOTAL	68	100

Nota: En la tabla se muestran los datos tabulados de la ficha de observación aplicada en la investigación, así mismo se muestra la frecuencia de las respuestas, así como el porcentaje acumulado, todos ellos se muestran de mayor a menor, elaborado por la investigadora.

Figura 3

Pregunta 3

Para comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad es importante comprender las reglas de las actividades lúdicas.



Nota: En este gráfico se muestra la frecuencia porcentual acumulada y su distribución haciendo uso del diseño gráfico circular de distribución relacionada con la tabla precedente, de elaboración propia



Interpretación y análisis

Del cuadro precedente número 8. Respecto al planteamiento se tiene: Para comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad es importante comprender las reglas de las actividades lúdicas, la respuesta que se han conseguido fue en un 55.88% es muy importante; así mismo el 35.29 % respondieron importante; sin embargo, el 5.88% algo importante; y el 1.47% indican poco importante; y el 1.47% manifiestan no es importante. Estos resultados ponen en evidencia que al desarrollar actividades lúdicas con los estudiantes y poner reglas les permite comprender el funcionamiento de la sociedad en si en la que existen normas y leyes que permiten una convivencia armoniosa.

Tabla 10

pregunta 4

Comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad.

4.- Es importante para los niños y niñas el dominio de las habilidades y respuestas relacionadas con el desarrollo psicomotor.

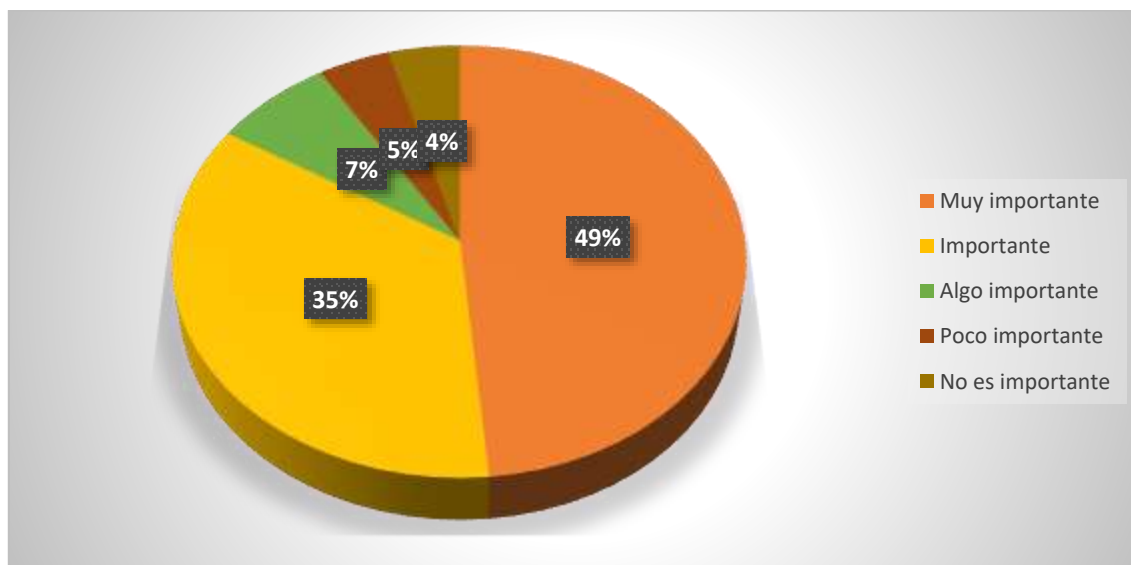
	f	%
1 Muy importante	33	48.53
2 Importante	24	35.29
3 Algo importante	5	7.35
4 Poco importante	3	4.41
5 No es importante	3	4.41
TOTAL	68	100

Nota: En la tabla se muestran los datos tabulados de la ficha de observación aplicada en la investigación, así mismo se muestra la frecuencia de las respuestas, así como el porcentaje acumulado, todos ellos se muestran de mayor a menor, elaborado por la investigadora.

Figura 4

Pregunta 4

Es importante para los niños y niñas el dominio de las habilidades y respuestas relacionadas con el desarrollo psicomotor.



Nota: En este gráfico se muestra la frecuencia porcentual acumulada y su distribución haciendo uso del diseño gráfico circular de distribución relacionada con la tabla precedente, de elaboración propia



Interpretación y análisis

De conformidad a la tabla número 9. Al planteamiento: Es importante para los niños y niñas el dominio de las habilidades y respuestas relacionadas con el desarrollo psicomotor, las respuestas que recabaron como producto de la observación fue en un 48.53% se considera que es muy importante; así mismo el 35.29 % evidenciaron que es importante; sin embargo, el 7.35% evidencio como algo importante; y el 4.41% indican poco importante al planteamiento; y el 4.41% no es importante. Es así que podemos deducir que el mayor porcentaje de las respuestas se encuentran en el rango de importante y muy importante por lo que la psicomotricidad en los niños es importante porque permite un dominio adecuado de habilidades.

Tabla 11

Pregunta 5

Proceso evolutivo e integral

5.- El desarrollo psicomotor facilita el proceso evolutivo de los niños y niñas

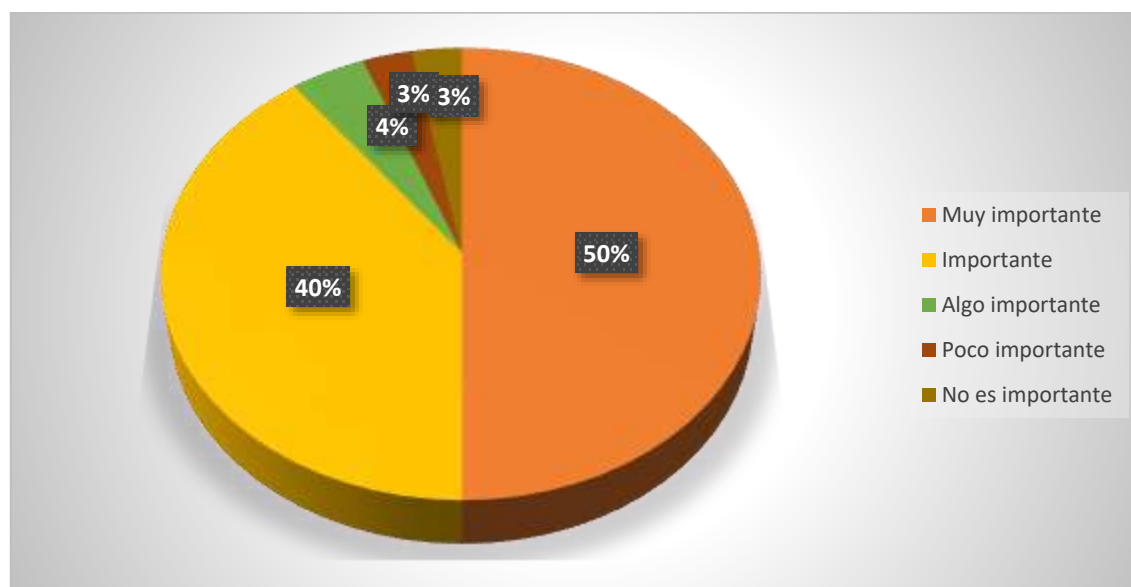
	f	%
1 Muy importante	34	50.00
2 Importante	27	39.71
3 Algo importante	3	4.41
4 Poco importante	2	2.94
5 No es importante	2	2.94
TOTAL	68	100

Nota: En la tabla se muestran los datos tabulados de la ficha de observación aplicada en la investigación, así mismo se muestra la frecuencia de las respuestas, así como el porcentaje acumulado, todos ellos se muestran de mayor a menor, elaborado por la investigadora.

Figura 5

Pregunta 5

El desarrollo psicomotor facilita el proceso evolutivo de los niños y niñas.



Nota: En este gráfico se muestra la frecuencia porcentual acumulada y su distribución haciendo uso del diseño gráfico circular de distribución relacionada con la tabla precedente, de elaboración propia.



Interpretación y análisis

Las respuestas que se extraen del cuadro precedente 10. En relación al planteamiento que se tiene: El desarrollo psicomotor facilita el proceso evolutivo de los niños y niñas, la respuesta que se extrajeron de la ficha de observación fue en un 50% muy importante; así mismo el 39.71 % se evidencia que es importante; sin embargo, el 4.41% es algo importante; y el 2.94% indica que es poco importante respecto a la pregunta; y el 2.94% no es importante. Con lo que queda demostrado que el desarrollo psicomotor es importante porque facilita el proceso evolutivo de los estudiantes en su primera infancia.

Tabla 12

Pregunta 6

Proceso evolutivo e integral

6.- Los juegos lúdicos son actividades importantes para el desarrollo integral de los niños y niñas.

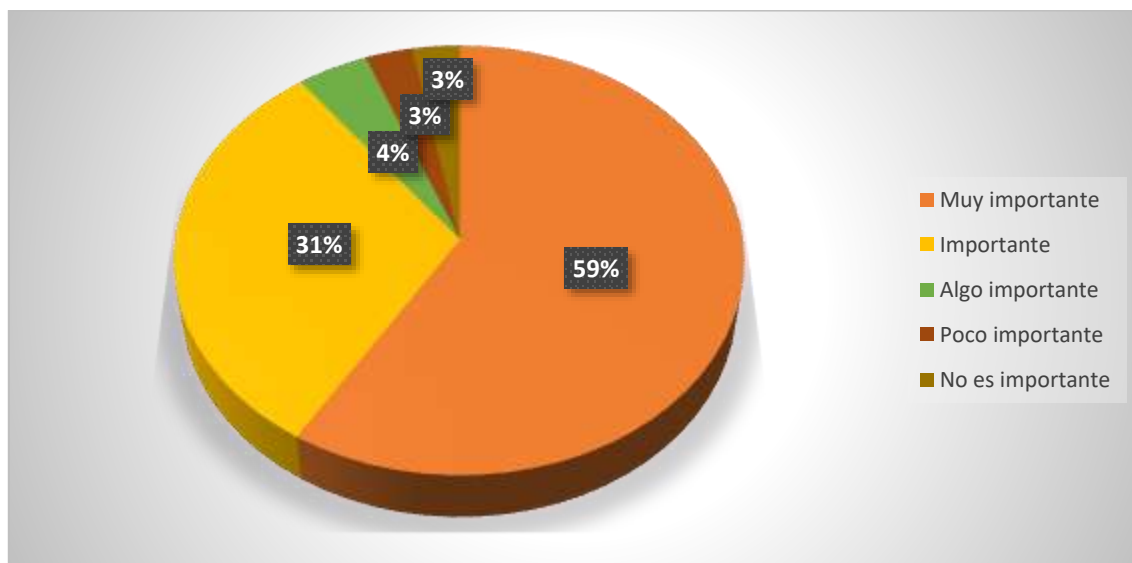
	f	%
1 Muy importante	40	58.82
2 Importante	21	30.88
3 Algo importante	3	4.41
4 Poco importante	2	2.94
5 No es importante	2	2.94
TOTAL	68	100

Nota: En la tabla se muestran los datos tabulados de la ficha de observación aplicada en la investigación, así mismo se muestra la frecuencia de las respuestas, así como el porcentaje acumulado, todos ellos se muestran de mayor a menor, elaborado por la investigadora.

Figura 6

Pregunta 6

Los juegos lúdicos son actividades importantes para el desarrollo integral de los niños y niñas.



Nota: En este gráfico se muestra la frecuencia porcentual acumulada y su distribución haciendo uso del diseño gráfico circular de distribución relacionada con la tabla precedente, de elaboración propia.



Interpretación y análisis

Las frecuencias de las respuestas en la tabla número 11. Respecto al planteamiento: Los juegos lúdicos son actividades importantes para el desarrollo integral de los niños y niñas, la respuesta luego de la observación desarrollada a la población muestral fue en un 58.82% muy importante; así mismo el 30.88 % evidenciaron que es importante; sin embargo, el 4.41% es algo importante; y el 2.94% poco importante; y otro 2.94% no es importante. Es así que podemos deducir que el mayor porcentaje de las respuestas se encuentran entre importante y muy importante por lo tanto queda demostrado que los juegos lúdicos desarrollados con los niños son importantes y que ayudan mucho en el desarrollo integral de los mismos.

Tabla 13

Pregunta 7

Proceso evolutivo e integral

7.- Para los niños y las niñas las actividades lúdicas permiten el desarrollo psicomotriz.

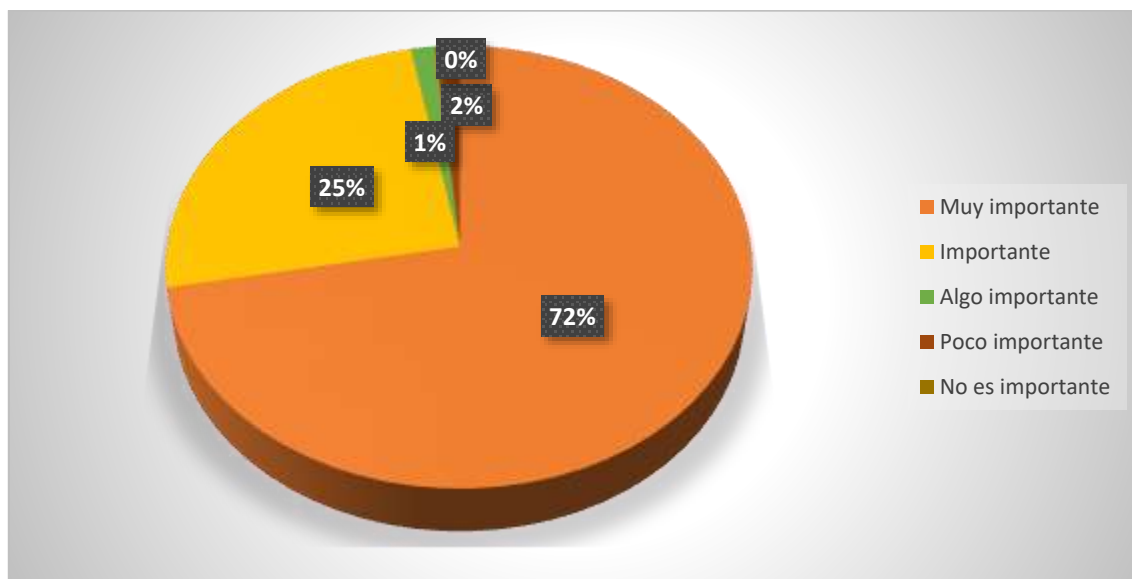
	f	%
1 Muy importante	49	72.06
2 Importante	17	25.00
3 Algo importante	1	1.47
4 Poco importante	1	1.47
5 No es importante	0	0.00
TOTAL	68	100

Nota: En la tabla se muestran los datos tabulados de la ficha de observación aplicada en la investigación, así mismo se muestra la frecuencia de las respuestas, así como el porcentaje acumulado, todos ellos se muestran de mayor a menor, elaborado por la investigadora.

Figura 7

Pregunta 7

Para los niños y las niñas las actividades lúdicas permiten el desarrollo psicomotriz.



Nota: En este gráfico se muestra la frecuencia porcentual acumulada y su distribución haciendo uso del diseño gráfico circular de distribución relacionada con la tabla precedente, de elaboración propia



Interpretación y análisis

De acuerdo a la tabla número 12. Respecto a la pregunta que se tiene: Para los niños y las niñas las actividades lúdicas permiten el desarrollo psicomotriz, la respuesta que obtuvieron luego de la observación fue en un 72.06% muy importante; así mismo el 25 % evidenciaron importante; sin embargo, el 1.47% evidencia como algo importante; y el 1.47% como poco importante; y en la alternativa no es importante no hubo ninguna respuesta. De las respuestas se desprende que las actividades lúdicas permiten el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas en su primera infancia.

Tabla 14

pregunta 8

Dominio progresivo de habilidades y respuestas

8.- El dominio progresivo del juego de los niños y niñas es importante para el desarrollo de la psicomotricidad.

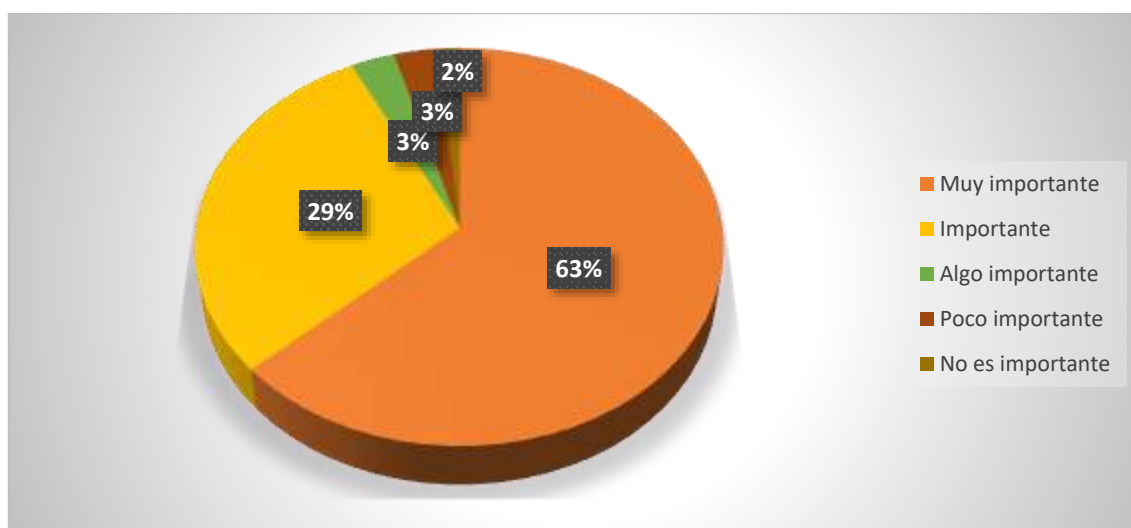
	f	%
1 Muy importante	43	63.24
2 Importante	20	29.41
3 Algo importante	2	2.94
4 Poco importante	2	2.94
5 No es importante	1	1.47
TOTAL	68	100

Nota: En la tabla se muestran los datos tabulados de la ficha de observación aplicada en la investigación, así mismo se muestra la frecuencia de las respuestas, así como el porcentaje acumulado, todos ellos se muestran de mayor a menor, elaborado por la investigadora.

Figura 8

Pregunta 8

El dominio progresivo del juego de los niños y niñas es importante para el desarrollo de la psicomotricidad.



Nota: En este gráfico se muestra la frecuencia porcentual acumulada y su distribución haciendo uso del diseño gráfico circular de distribución relacionada con la tabla precedente, de elaboración propia



Interpretación y análisis

De acuerdo a la tabla número 13. Respecto al planteamiento que se tiene: El dominio progresivo del juego de los niños y niñas es importante para el desarrollo de la psicomotricidad, la respuesta que se desprende de la frecuencia fue en un 63.24% muy importante; así mismo el 29.41 % ha dado a conocer que es importante; sin embargo, el 2.94% evidenciaron que es algo importante; y el 2.94% indican poco importante respecto a la pregunta; y el 1.47% revelan que no es importante. Es así que podemos deducir que el mayor porcentaje de los encuestados creen que cuando los niños empiezan a dominar el juego les permite un desarrollo adecuado de la psicomotricidad, así se revela por las frecuencias que tiene la respuestas importante y muy importante.

Tabla 15

Pregunta 9

Dominio progresivo de habilidades y respuestas

9.- La psicomotricidad de los niños y niñas es importante para el dominio de sus habilidades y respuestas.

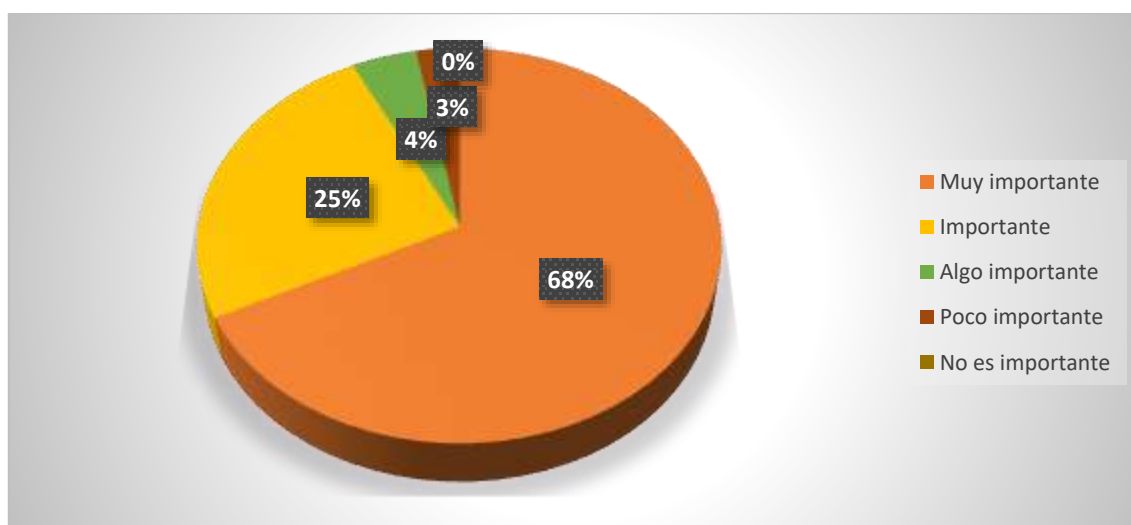
	f	%
1 Muy importante	46	67.65
2 Importante	17	25.00
3 Algo importante	3	4.41
4 Poco importante	2	2.94
5 No es importante	0	0.00
TOTAL	68	100

Nota: En la tabla se muestran los datos tabulados de la ficha de observación aplicada en la investigación, así mismo se muestra la frecuencia de las respuestas, así como el porcentaje acumulado, todos ellos se muestran de mayor a menor, elaborado por la investigadora.

Figura 9

Pregunta 9

La psicomotricidad de los niños y niñas es importante para el dominio de sus habilidades y respuestas.



Nota: En este gráfico se muestra la frecuencia porcentual acumulada y su distribución haciendo uso del diseño gráfico circular de distribución relacionada con la tabla precedente, de elaboración propia.



Interpretación y análisis

De acuerdo a la tabla número 14. Respecto al planteamiento que se tiene: La psicomotricidad de los niños y niñas es importante para el dominio de sus habilidades y respuestas, la respuesta que se obtuvieron fue en un 67.65% demostraron que es muy importante; así mismo el 25 % evidenciaron que es importante; sin embargo, el 4.41% como importante; y 2.94% indican poco importante respecto a la pregunta; y no se tienen respuestas en no es importante. Es así que del análisis e interpretación de estas respuestas se confirma que la psicomotricidad de los infantes es muy importante porque permite el dominio de sus habilidades y respuestas.

4.1.1 Proceso de prueba de hipótesis

Prueba de la Hipótesis General

H₁ Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

H₀ Las actividades lúdicas no se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

Tabla 16

Resumen de procesamiento de casos

	Resumen de procesamiento de casos					
	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Actividad lúdica * Desarrollo Psicomotor	68	100,0%	0	0,0%	68	100,0%

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Tabla 17

Tabla Cruzada – Hipótesis General

			Tabla cruzada Actividad lúdica*Desarrollo Psicomotor											
			Desarrollo Psicomotor											
			10	13	15	17	19	20	21	22	23	24	25	Total
Actividad lúdica	9	Recuento	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
		esperado	,0	,0	,0	,0	,0	,2	,0	,1	,0	,1	,5	1,0



	% del total	1,5 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,5 %
10	Recuento	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	Recuento esperado	,0	,0	,0	,0	,0	,2	,0	,1	,0	,1	,5	1,0
	% del total	0,0 %	1,5 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,5 %
12	Recuento	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5
	Recuento esperado	,1	,1	,1	,1	,1	1,0	,2	,3	,1	,3	2,5	5,0
	% del total	0,0 %	1,5 %	1,5 %	1,5 %	1,5 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,5 %	7,4 %
14	Recuento	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	3
	Recuento esperado	,0	,1	,0	,1	,0	,6	,1	,2	,1	,2	1,5	3,0
	% del total	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,5 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	2,9 %	4,4 %
15	Recuento	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
	Recuento esperado	,0	,0	,0	,0	,0	,2	,0	,1	,0	,1	,5	1,0
	% del total	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,5 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,5 %
16	Recuento	0	0	0	0	0	10	1	2	0	2	0	15
	Recuento esperado	,2	,4	,2	,4	,2	3,1	,7	,9	,4	,9	7,5	15,0



	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	14,7%	1,5%	2,9%	0,0%	2,9%	0,0%	22,1%
17	Recuento	0	0	0	0	0	4	0	2	1	1	0	8
	Recuento esperado	,1	,2	,1	,2	,1	1,6	,4	,5	,2	,5	4,0	8,0
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	5,9%	0,0%	2,9%	1,5%	1,5%	0,0%	11,8%
18	Recuento	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
	Recuento esperado	,0	,0	,0	,0	,0	,2	,0	,1	,0	,1	,5	1,0
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	0,0%	1,5%
19	Recuento	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	3	5
	Recuento esperado	,1	,1	,1	,1	,1	1,0	,2	,3	,1	,3	2,5	5,0
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%	0,0%	0,0%	0,0%	4,4%	7,4%
20	Recuento	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	28	28
	Recuento esperado	,4	,8	,4	,8	,4	5,8	1,2	1,6	,8	1,6	14,0	28,0
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	41,2%	41,2%
Total	Recuento	1	2	1	2	1	14	3	4	2	4	34	68
	Recuento esperado	1,0	2,0	1,0	2,0	1,0	14,0	3,0	4,0	2,0	4,0	34,0	68,0

% del total	1,5 %	2,9 %	1,5 %	2,9 %	1,5 %	20,6 %	4,4 %	5,9 %	2,9 %	5,9 %	50,0 %	100,0 %
-------------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	-------	-------	-------	-------	--------	---------

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Tabla 18

Prueba Chi2 Hipótesis General

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	285,481 ^a	90	,000
Razón de verosimilitud	147,380	90	,000
Asociación lineal por lineal	44,270	1	,000
N de casos válidos	68		

a. 107 casillas (97,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Comentario

Habiendo sometido los datos a las pruebas de relación en SPSS – 26, se verifica que las variables evidencian una significación asintótica bilateral de 0,000 lo que de acuerdo a la estadística significa que 0.000 es menor que 0,05 por lo que procedemos a rechazar la hipótesis nula y a aceptar la hipótesis alternativa, consiguientemente concluimos que las actividades lúdicas se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

Tabla 19*Coefficiente de contingencia*

		Medidas simétricas	
		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Coefficiente de contingencia	,899	,000
N de casos válidos		68	

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Comentario

En el cuadro de medidas simétricas del coeficiente de contingencia el valor que arrojo la significación aproximada que se detalla en el cuadro que antecede, es menor a 0,05 lo que nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa planteada en la investigación con lo que queda demostrado que existe una relación fuerte entre las variables de estudio las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

Prueba de la Hipótesis Especifica 1

H₁ Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el proceso evolutivo e integral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

H₀ Las actividades lúdicas no tienen un impacto positivo en el proceso evolutivo e integral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022

Tabla 20

Resumen de procesamiento de casos

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Actividad lúdica * Proceso evolutivo e integral	68	100,0%	0	0,0%	68	100,0%

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Tabla 21

Tabla cruzada hipótesis específica 1

Tabla cruzada Actividad lúdica*Proceso evolutivo e integral

		Proceso evolutivo e integral								Total	
		6	7	9	11	12	13	14	15		
Actividad lúdica	9	Recuento	1	0	0	0	0	0	0	0	1
		Recuento esperado	,0	,0	,0	,0	,2	,1	,1	,5	1,0
		% del total	1,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%
	10	Recuento	0	1	0	0	0	0	0	0	1
		Recuento esperado	,0	,0	,0	,0	,2	,1	,1	,5	1,0
		% del total	0,0%	1,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%
	12	Recuento	0	0	2	2	0	0	0	1	5
		Recuento esperado	,1	,1	,1	,1	1,1	,6	,3	2,5	5,0
		% del total	0,0%	0,0%	2,9%	2,9%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	7,4%
14	Recuento	0	1	0	0	0	0	0	2	3	
	Recuento esperado	,0	,1	,1	,1	,7	,4	,2	1,5	3,0	
	% del total	0,0%	1,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%	4,4%	
15	Recuento	0	0	0	0	0	1	0	0	1	
	Recuento esperado	,0	,0	,0	,0	,2	,1	,1	,5	1,0	
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	0,0%	0,0%	1,5%	
16	Recuento	0	0	0	0	10	3	2	0	15	
	Recuento esperado	,2	,4	,4	,4	3,3	1,8	,9	7,5	15,0	

	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	14,7%	4,4%	2,9%	0,0%	22,1%
17	Recuento	0	0	0	0	4	3	1	0	8
	Recuento esperado	,1	,2	,2	,2	1,8	,9	,5	4,0	8,0
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	5,9%	4,4%	1,5%	0,0%	11,8%
18	Recuento	0	0	0	0	0	0	1	0	1
	Recuento esperado	,0	,0	,0	,0	,2	,1	,1	,5	1,0
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	0,0%	1,5%
19	Recuento	0	0	0	0	1	1	0	3	5
	Recuento esperado	,1	,1	,1	,1	1,1	,6	,3	2,5	5,0
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	1,5%	0,0%	4,4%	7,4%
20	Recuento	0	0	0	0	0	0	0	28	28
	Recuento esperado	,4	,8	,8	,8	6,2	3,3	1,6	14,0	28,0
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	41,2%	41,2%
Total	Recuento	1	2	2	2	15	8	4	34	68
	Recuento esperado	1,0	2,0	2,0	2,0	15,0	8,0	4,0	34,0	68,0
	% del total	1,5%	2,9%	2,9%	2,9%	22,1%	11,8%	5,9%	50,0%	100,0%

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Tabla 22

Prueba Chi² hipótesis específica 1

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	251,116 ^a	63	,000
Razón de verosimilitud	134,854	63	,000
Asociación lineal por lineal	43,748	1	,000
N de casos válidos	68		

a. 77 casillas (96,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Comentario

De la prueba de ji – cuadrado del cuadro que antecede se puede apreciar que la significación asintótica bilateral tiene un resultado de 0.000 lo que estadísticamente podemos afirmar que es menor a 0,05, razón por lo que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación por lo tanto concluimos que Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el proceso evolutivo e integral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

Tabla 23

Coefficiente de contingencia hipótesis específica 1.

		Medidas simétricas	
		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Coefficiente de contingencia	,887	,000
N de casos válidos		68	

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Comentario

En el cuadro de las medidas simétricas del coeficiente de contingencia de la hipótesis específica 1 nos revela una significación aproximada de 0,000 lo que a la luz de los resultados estadísticamente resulta siendo menor que 0,05 por lo que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que se tienen planteada en la investigación así mismo concluimos que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el proceso evolutivo e integral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

Prueba de la Hipótesis Específica 2

H₁ Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo significativo en el dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

H₀ Las actividades lúdicas no tienen un impacto positivo significativo en el dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

Tabla 24

Resumen de procesamiento de casos HE 2

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Actividad lúdica * Dominio progresivo de habilidades y respuestas	68	100,0%	0	0,0%	68	100,0%

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Tabla 25

Tabla cruzada de la hipótesis específica 2

Tabla cruzada Actividad lúdica*Dominio progresivo de habilidades y respuestas

		Dominio progresivo de habilidades y respuestas									Total
		6	7	9	10	11	12	13	14	15	
Actividad lúdica 9	Recuento	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	Recuento esperado	,0	,0	,0	,0	,0	,2	,1	,1	,5	1,0
	% del total	1,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%
10	Recuento	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1

	Recuento	,0	,0	,0	,0	,0	,2	,1	,1	,5	1,0
	esperado										
	% del total	0,0%	1,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%
12	Recuento	0	0	2	0	2	0	0	0	1	5
	Recuento	,1	,1	,1	,1	,1	1,1	,6	,3	2,4	5,0
	esperado										
	% del total	0,0%	0,0%	2,9%	0,0%	2,9%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	7,4%
14	Recuento	0	1	0	0	0	0	0	0	2	3
	Recuento	,0	,1	,1	,0	,1	,7	,4	,2	1,5	3,0
	esperado										
	% del total	0,0%	1,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%	4,4%
15	Recuento	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
	Recuento	,0	,0	,0	,0	,0	,2	,1	,1	,5	1,0
	esperado										
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	0,0%	0,0%	1,5%
16	Recuento	0	0	0	0	0	10	3	2	0	15
	Recuento	,2	,4	,4	,2	,4	3,3	1,8	,9	7,3	15,0
	esperado										
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	14,7%	4,4%	2,9%	0,0%	22,1%
17	Recuento	0	0	0	0	0	4	3	1	0	8
	Recuento	,1	,2	,2	,1	,2	1,8	,9	,5	3,9	8,0
	esperado										
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	5,9%	4,4%	1,5%	0,0%	11,8%
18	Recuento	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
	Recuento	,0	,0	,0	,0	,0	,2	,1	,1	,5	1,0
	esperado										
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	0,0%	1,5%
19	Recuento	0	0	0	0	0	1	1	0	3	5
	Recuento	,1	,1	,1	,1	,1	1,1	,6	,3	2,4	5,0
	esperado										
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	1,5%	0,0%	4,4%	7,4%
20	Recuento	0	0	0	1	0	0	0	0	27	28
	Recuento	,4	,8	,8	,4	,8	6,2	3,3	1,6	13,6	28,0
	esperado										
	% del total	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	39,7%	41,2%
Total	Recuento	1	2	2	1	2	15	8	4	33	68
	Recuento	1,0	2,0	2,0	1,0	2,0	15,0	8,0	4,0	33,0	68,0
	esperado										
	% del total	1,5%	2,9%	2,9%	1,5%	2,9%	22,1%	11,8%	5,9%	48,5%	100,0%

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Tabla 26*Prueba de chi 2 de la hipótesis específica 2*

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	251,396 ^a	72	,000
Razón de verosimilitud	135,249	72	,000
Asociación lineal por lineal	39,316	1	,000
N de casos válidos	68		

a. 87 casillas (96,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia

Comentario

En el cuadro de la prueba de chi 2 nos muestra que la prueba de significación asintótica bilateral tiene un resultado de 0,000 lo que de acuerdo a la estadística es menor a 0,05 en consecuencia este resultado nos lleva a rechazar la hipótesis nula y a aceptar la hipótesis alternativa planteada en la investigación de esta manera podemos concluir que a un nivel de significancia de 0,000 existe un impacto positivo fuerte entre las actividades lúdicas y el dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

Tabla 27*Coefficiente de contingencia hipótesis específica 2*

Medidas simétricas			Significación aproximada
		Valor	
Nominal por Nominal	Coefficiente de contingencia	,887	,000
N de casos válidos		68	

Nota: extraído del programa estadístico SPSS-26; de elaboración propia



Comentario

Los detalles estadísticos de las medidas simétricas del coeficiente de contingencia en su significación aproximada nos revelan un resultado menor a 0,05 lo que en la interpretación estadística decimos que 0,000 es menor que 0,05 lo que nos lleva a rechazar la hipótesis nula y a aceptar la hipótesis alternativa, por lo que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, así mismo inmediatamente concluimos que a un nivel de significancia de 0,000 existe un impacto positivo fuerte entre las actividades lúdicas y el dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.

4.3 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Debemos resaltar que la presente investigación planteada nos ha permitido establecer fehacientemente la relación que existe entre las variables identificadas como son actividades lúdicas y desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la IEI 303 del distrito de Juliaca, 2022, y considerando el objetivo principal de la investigación Describir como se relacionan las actividades lúdicas con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022, además en razón de que aplicado las pruebas de hipótesis en cada una de ellas se ha obtenido un p valor menor a 0,005 vale decir que 0,000 es menor que 0,05, lo que demuestra la relación fuerte que existe entre las variables, estos resultados en alguna medida a lo que plantea Terreros Vega M.J. (2021) que refiere que las actividades recreativas (lúdicas) son importantes en los infantes debido a que estas actividades mejoran las habilidades motrices, por lo tanto los docentes y personas que se involucran



en la E – A de los niños fundamentalmente tienen que conocer actividades recreativas cuya finalidad es el incremento de las habilidades motoras. Así mismo debemos considerar y precisar que el dominio progresivo de sus habilidades y respuestas lúdicas se relacionan con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años, lo que equivale a decir que, mientras más se trabaje con actividades lúdicas estas mejoraran definitivamente en su desarrollo psicomotor de los infantes, estos resultados concuerdan en algo con lo manifestado por Terreros Vega M. J. (2021) quien explica claramente que las actividades recreativas o lúdicas son importantes para el desarrollo de las habilidades motrices en los infantes.

Del mismo modo, frente al objetivo específico uno se logró describir cómo las actividades lúdicas, permiten la incorporación en su entorno de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca y que de acuerdo a las medidas simétricas del coeficiente de contingencia el valor que arrojó la significación aproximada, es menor a 0,05 lo que nos lleva a rechazar la hipótesis nula y a aceptar la hipótesis planteada en la investigación con lo que queda demostrado que existe una relación fuerte entre las variables de estudio las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022. Al respecto Gavey C. (1985) en su publicación realizada titulado el Juego infantil nos manifiesta que las actividades lúdicas, así como el deporte facilitan a los infantes la realización de sí mismos lo que equivale a decir que luego de desarrollar actividades lúdicas los movimientos de los niños cambian, se expresan adecuadamente articulando el lenguaje con el movimiento corporal, entonces el autor dice que las creaciones



físicas (actividades lúdicas) es uno de los fenómenos de gran aporte a la niñez, el mismo que concuerda con los resultados de nuestra tesis.

Los resultados obtenidos en este estudio sobre la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022, confirman la importancia de las actividades lúdicas como factor determinante en el desarrollo infantil. Estos hallazgos coinciden con estudios anteriores a nivel mundial, nacional y local que han hablado del valor de las actividades lúdicas en los primeros años de formación para el desarrollo integral y psicomotor.

Relación entre Actividades lúdicas y Desarrollo Psicomotriz

Los hechos señalan que las actividades recreativas tienen un enorme vínculo con el desarrollo psicomotor de los niños, así lo establece el valor del Chi-Cuadrado (285,481) con un significado asintótico bilateral de 0,000, que es menor que 0,05. Este hallazgo respalda la hipótesis general (HG), confirmando que las actividades lúdicas están estrechamente relacionadas con la mejora de las competencias motoras gruesas y excepcionales, la coordinación y el equilibrio en niños de 4 años.

Finalmente, con lo expuesto anteriormente en concordancia con las manifestaciones de estudiosos de la psicomotricidad de los niños decimos que si quieres educar el desarrollo psicomotor de los niños aprende a jugar con ellos con actividades que propicien un desarrollo integral o un desarrollo psicomotriz.

Impacto en el proceso evolutivo e integral de los niños



El análisis de la primera hipótesis específica (HE1) también arroja resultados concluyentes. Los juegos lúdicos tienen un gran efecto en el comportamiento evolutivo e integral de los niños, con un valor de Chi-Cuadrado de Pearson de 251,116 y una significación bilateral de 0,000. Estas actividades no sólo estimulan el desarrollo psicomotriz, sino que también promueven el desarrollo emocional y social, tal y como contemplan las respuestas que en la mayoría de los casos califican estas actividades como "muy importantes" para los niños.

A nivel local, estas consecuencias subrayan la importancia de adaptar los programas educativos para incluir dinámicas extra de juego en el aula, con el objetivo de ayudar al desarrollo integral de los niños. Como se ha afirmado en una investigación local (Apaza Ccallo, L.O. 2020)), los juegos lúdicos permiten a los niños comprender las reglas sociales y promover el trabajo en equipo, algo que además comprueban los resultados de esta investigación, ya que el 55,88% de los contribuyentes afirmó que Comprender las reglas de los videojuegos es fundamental para adquirir conocimientos sobre las normas sociales.

Dominio progresivo de habilidades y respuestas.

Respecto a la hipótesis específica 2 (HE2), los resultados muestran que el dominio progresivo de habilidades y respuestas se facilita a través de actividades lúdicas. Esto se evidenció mediante un coeficiente de contingencia de 0,887, lo que indica una fuerte relación entre las variables. Las respuestas reflejaron que el 63,24% consideraba "muy importante" que los niños adquieran progresivamente competencias motrices a través del juego.



Según investigaciones nacionales García Chávez, (2019), concluye que emplear las actividades lúdicas coopera de manera significativamente al niño en el crecimiento no solo de sus habilidades motoras gruesas, asimismo como en sus relaciones sociales, afectivas y cognitivas, lo que tiene efectos duraderos en su capacidad para realizar tareas complejas, incluido el manejo de aparatos.

Contribución a la comprensión de la sociedad y las normas

Otro hallazgo relevante de esta mirada es la relación entre el juego y la información de las normas sociales. El 55,88% de los resultados muestran que es "muy importante" el papel del juego en la enseñanza de pautas de convivencia, lo que confirma que, al igual que la mejora psicomotora, las actividades lúdicas – juego promueve la socialización y la capacidad de seguir pautas, fundamentales en la formación cívica.



CONCLUSIONES

PRIMERA: En el presente trabajo de investigación, podemos concluir indicando que las actividades lúdicas tienen una relación positiva alta con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022, debido a que los resultados así lo confirman en razón de que la significación es de 0,000 lo que resulta claramente menor a 0,05, es más los resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes hace notar que las actividades lúdicas son importantes en los niños puesto que permite el desarrollo de los movimientos corporales grueso y fino.

SEGUNDA: En nuestra investigación concluimos logrando evaluar el impacto positivo de las actividades lúdicas, en el proceso evolutivo e integral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022, conclusión a la que arribamos por que los datos expuestos en las tablas de recojo de información y las tablas inferenciales de prueba de las hipótesis, arrojan una significación asintótica y aproximada menor a 0.05 ($0,000 < 0,05$). Por lo tanto, las actividades lúdicas ejercen un impacto positivo fuerte en el proceso evolutivo de los niños que les permite relacionarse adecuadamente con su entorno.

TERCERA: A raíz de los datos revelados en la ficha de observación podemos concluir las actividades lúdicas tienen un impacto positivo significativo en el dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022. Es en este sentido que los resultados recogidos han demostrado que los juegos lúdicos impactan



en el dominio progresivo de habilidades y respuestas de los infantes porque más allá de un 80% así lo ha demostrado.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: A las maestras de la Institución Educativa Inicial de educación básica regular 303 del distrito de Juliaca, así como a las especialistas de la UGEL San Román, constantemente deben incentivar en los infantes y así como a los docentes del nivel inicial para que se trabajen desarrollando actividades lúdicas debido a que en la primera infancia el aprendizaje y desarrollo que alcanzan los niños se debe a que el juego como actividad lúdica es el centro de aprendizaje y pedagógicamente aplicado se puede obtener buenos resultados en el desarrollo psicomotor.

SEGUNDA: Uno de los objetivos claves de la educación inicial es que los infantes tengan un proceso evolutivo e integral que les permita incorporarse a su entorno progresivamente, consiguientemente sugerimos que en la IEI 303 de Juliaca y en todas las instituciones del nivel inicial, las docentes deben aplicar sesiones o actividades de aprendizaje haciendo uso de las actividades lúdicas pedagógicas que les permita integrarse más fácil y rápido al medio que les rodea a los niños que en ellas se forman.

TERCERA: A las maestras del nivel inicial, especialistas y al propio ministerio de educación, sugerimos que se diseñen cada vez más rigurosas, las sesiones o actividades de aprendizaje, incorporando juegos lúdicos, para que estas sean atractivas a los infantes, así como mejorar los instrumentos de evaluación con la finalidad de que los niños y niñas puedan desarrollar y dominar sus habilidades motoras finas y gruesas, que les permita una mejor adaptación con su entorno.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ajuriaguerra, J. (1983). *De los movimientos espontáneos al diálogo tónico-postural ya las actividades expresivas. Anuario de psicología/The UB Journal of psychology*, 7-18.
- Alarcón, L., & Quispe, M. (2021). *Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo motor en zonas de altura: Un estudio en Puno, Perú.*
- Alcívar, Y. Y. M., & Rivera, S. V. Z. (2021). *Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. Dominio de las Ciencias*, 7(6), 493-514.
- Apaza Ccallo, L. O. *Motricidad fina en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 356 los choferes del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020.*
- Arnáiz Sánchez, P. (1984). *Estudio correlacional entre el desarrollo de las funciones psíquicas y el desarrollo de las funciones motoras. Directrices para una educación psicomotriz de los deficientes mentales. Anales de Pedagogía*, Nº 2, 1984.
- Ayca de Suasaca, R. M., & Huaychani Quispe, G. S. (2020). *Relación entre las actividades lúdicas y las habilidades de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la cuna jardín municipal de Ciudad Nueva-Tacna 2019.*
- Berruezo y Adelantado, P. P. (2000). *Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y España. Revista interuniversitaria de formación del profesorado.*



- Bronfenbrenner, U. (1979). *La ecología del desarrollo humano: experimentos de la naturaleza y el diseño* . Harvard University Press.
- Bueno, JM (1998). *Psicomotricidade: Teoria & Prática: estimulación, educación y reeducação psicomotora con actividades acuáticas*. Amorosa
- Cadenas Rosario, Y. C. (2018). *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa "Virgen del Rosario" Huacho-2017*.
- Calderón, G. E. C. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
- Canta Carhuaricra, G. T. (2020). *La actividad lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años Inicial, IE N° 158 Santa María, SJL; 2020*.
- Cárdenas, J., & Flores, R. (2019). *Desarrollo psicomotor en niños preescolares en entornos de altura: Un estudio en Juliaca* . Psicología
- Castillo Segovia, M. X. (2020). *Actividades recreativas lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Martim Cereré*.



Castro Castro, F., & Maygua Luque, V. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la IEI N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno.*

Chateau, J. (1965). *Psicología de los juegos infantiles.* Buenos Aires, Argentina, Kapelusz.

Cilla, R. O., & Omeñaca, J. V. R. (2007). *Juegos cooperativos y educación física.* Editorial Paidotribo.

Comellas Carbó, M. J., & Perpinyà Torregrosa, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos.* Barcelona: CEAC, 2003.

Dewey, J. (1916). *Democracia y educación.*

Díaz, M. (2010). *La psicomotricidad en educación infantil.* M. Díaz, & M. J, *La psicomotricidad en educación infantil.*

Díaz, P., & Ruiz, M. (2018). *Efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de niños en educación inicial en Colombia .*

Elnadi, B., & Rifaat, A. (1993). André Brink talks to Bahgat Elnadi and Adel Rifaat.

<https://es.unesco.org/courier/mayo1991#:~:text=Bi%C3%B3logos%20y%20etn%C3%B3logos%20han%20mostrado,dem%C3%A1s%20en%20los%20animales%20superiores.>

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso didáctico.*



García Chavez, M. I. *Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa Juan Pablo II Trujillo 2019.*

García, J., & Martínez, A. (2019). *Las actividades lúdicas como herramienta para el desarrollo psicomotor en la educación inicial .*

Garvey, C. (1985). *El juego infantil* (Vol. 7). Ediciones Morata.

Gastezzi Junco, E. T. (2016). *Actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de niños con capacidades diversas (síndrome de down) de la Unidad Educativa Nuevo Amanecer Parroquia Camilo Ponce Cantón Babahoyo Provincia Los Ríos* (Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB, 2016).

GÓMEZ PALACIO, M. *El niño y sus primeros años en la escuela.* México, 1995. SEP.

Jara Caballero, M. (2018). *Desarrollo psicomotor en la primera infancia.*

Kolb, DA (1984). *Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo .* Prentice Hall.

Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.* <https://1library.co/article/juego-estrategia-desarrollar-perspectiva-g%C3%A9nero.qolll5q>

Llerena Zapana, Y. E. *Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la IE Privada Nueva Esperanza, Juliaca, Puno, Perú, 2022.*



Loli, G., & Silva, Y. (2006). *psicomotricidad, intelecto y afectividad*. Lima - Peru:

Bruño. Obtenido de www.librosperuanos.com

Lorenzon, A. M. M. D. (1995). *Psicomotricidad de: teoría e práctica*. Edições EST.

Martínez, S., & Fernández, J. (2020). *Actividades lúdicas y desarrollo motor: Un estudio en el nivel inicial en Lima* . Ley de Pedagogía

Moreno, SS (2002). La evaluación del aprendizaje: dimensiones y prácticas innovadoras. *Educere*, 6 (19), 247-257.

Mendiara, J. (1999). Espacios de Acción y Aventura. Educación Física y deportes, (56), p. 65-70.

MINEDU. (2006). *Curriculo Nacional*. Lima.

Oliveira Tavares, M. L., dos Santos Reinaldo, A. M., da Silveira, B. V., & Pereira, M. O. (2019). *Crenças e atitudes de educadores da rede pública de um município mineiro sobre o uso de Substâncias Psicoativas*. *ABCS Health Sciences*, 44(1).

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito, Ecuador.

Pérez, E., & Mamani, R. (2020). *Juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo psicomotor en niños de Puno* . Revista

Piaget fritz, J. W. (1952). *Los orígenes de la inteligencia en los niños*.

Piaget, J. (1970). *El desarrollo del pensamiento: Equilibración de estructuras cognitivas* . Siglo XXI.



- Piaget, J. (1970). *Psicología y epistemología: Hacia una teoría del conocimiento*. Penguin Books.
- Piaget, J. (1999). *Psicología de la inteligencia*. Ed. Psique. Madrid.
- Piaget, J., & Buey, F. J. F. (1983). *Psicología y pedagogía*. Sarpe.
- Ruiz Mitjana, L. (2019). *Técnicas de observación participante*
- Santos Lizana, P. (2019). *La Psicomotricidad Infantil en Educación Primaria*.
- Semino Yarlequé, G. M. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito de Castilla-Piura*.
- Smith, PK y Pellegrini, AD (2013). *El papel del juego en el desarrollo humano*. Buey
- Tamayo Lorenzo, S. (2014). *La transición entre etapas educativas: de Educación Infantil a Educación Primaria. Participación educativa*
- Terreros Vega, M. J. (2021). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños con discapacidad cognitiva*.
- Vaca Barrionuevo, B. S. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental* (Bachelor's thesis, Carrera de Pedagogía de La actividad Física y Deporte).
- Valón, H. (1970). *El desarrollo psicológico del niño*. Grijalbo.
- Velázquez, M. D. C. C. (2009). *La psicomotricidad y el juego para favorecer el desarrollo del niño preescolar* (Doctoral dissertation, UPN-94).



Vigotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.



ANEXOS



ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE	DIMENSIONES	ÍTEMS	MÉTODOS
PG: ¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022?	OG: Describir como se relacionan las actividades lúdicas con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.	HG: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.	ACTIVIDAD LÚDICA	Incluir a los estudiantes en su entorno Comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad	<p>1. La inclusión de los niños y niñas en su entorno es importante porque le permite desarrollar su proceso evolutivo y psicomotor.</p> <p>2. La actividad lúdica es importante para los niños y niñas porque les permite relacionarse adecuadamente con otros niños y niñas.</p> <p>3. Los niños y niñas, para comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad es importante que comprendan las reglas de las actividades lúdicas.</p> <p>4. Es importante para los niños y niñas dominar y desarrollar las habilidades y respuestas relacionadas con el desarrollo psicomotor.</p>	<p>Análisis-síntesis. - Se implementa esta metodología que permite recuperar datos sobre las variables: estimulación musical y logro de competencias sociales, las cuales fueron consultadas en recursos de registros primarios, el uso de buscadores especializados como Google académico, Scielo y repositorios de trabajos publicados, y otras bases de datos. que proporcionan información básica y adecuada.</p> <p>Hipotético-Deductivo. - que se inicia con el problema de estudio, donde se analiza el método de una especulación hipotética siguiendo las reglas lógicas de la deducción, permitiendo llegar a nuevas conclusiones y predicciones efectivas, que a su vez son verificadas.</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE		ÍTEMS	TÉCNICAS
PE 1: ¿Cómo las actividades lúdicas, afectan el proceso evolutivo e integral de los	OE 1: Evaluar el impacto de las actividades lúdicas, en el proceso evolutivo e	HE 1: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el proceso evolutivo e integral de los			5. El desarrollo psicomotor de los niños y niñas facilita el proceso evolutivo frente a los cambios sociales que presenta.	Observación: Según Guber (2001) La observación consta de 2 actividades importantes: observación sistemática y controlada de todo lo que



niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022?	integral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022	niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022		Proceso evolutivo e integral	6. Los juegos lúdicos para los niños y niñas, son actividades importantes para su desarrollo integral. 7. Para los niños y las niñas las actividades lúdicas permiten el desarrollo psicomotriz.	sucede alrededor del investigador. (pág. 23). Esto significa que el investigador participa en las actividades y vidas del sujeto de investigación con el fin de observar y recolectar datos de la realidad en estudio.
PE 2: ¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas al dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022?	OE 2: Determinar el impacto de las actividades lúdicas en el dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022	HE 2: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo significativo en el dominio progresivo de habilidades y respuestas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 303 del distrito de Juliaca, 2022.		Dominio progresivo de habilidades y respuestas	8. El juego de los niños y niñas y su dominio progresivo es importante para el desarrollo de su psicomotricidad. 9. La psicomotricidad de los niños y niñas es importante para el dominio de sus habilidades y respuestas	<p>INSTRUMENTOS</p> <p>FICHA DE OBSERVACIÓN</p> <p>Cuestionario: el mismo que será elaborado y validado por expertos en el área que nos permitirán conocer aspectos importantes para la investigación</p>
						- Escala de Likert

ANEXO 2

FICHA DE OBSERVACIÓN EN AULA

DATOS INFORMATIVOS	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	IEI N° 303
NOMBRE DE LA DOCENTE	
AULA /SECCIÓN	4 AÑOS SECCIÓN A B C D
FECHA	

El presente instrumento tiene la finalidad de recabar información sobre la percepción referente a la ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022, información que solamente servirá para los propósitos de la investigación marca con un aspa (X) en uno de los casilleros, por cada ítem que aparece en cada una de las dimensiones del cuestionario de acuerdo a la escala valorativa que se presenta.

No es importante (1) Poco importante (2) Algo importante (3) Importante (4) Muy importante (5).

VARIABLE ACTIVIDAD LÚDICA						
	Indicadores / ítems	Escala valorativa				
N°	Dimensiones 1: Incluir a los estudiantes en su entorno	1	2	3	4	5
1	La inclusión de los niños y niñas en su entorno es importante para su proceso evolutivo y desarrollo psicomotor					
2	La actividad lúdica es importante para los niños y niñas porque les permite relacionarse adecuadamente con otros niños y niñas.					
	Dimensión 2: Comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad.					



3	Para comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad es importante comprender las reglas de las actividades lúdicas.					
4	Es importante para los niños y niñas el dominio de las habilidades y respuestas relacionadas con el desarrollo psicomotor					
VARIABLE DESARROLLO PSICOMOTOR						
	Indicadores / ítems	Escala valorativa				
N°	Dimensión 3: Proceso evolutivo e integral	1	2	3	4	5
5	El desarrollo psicomotor facilita el proceso evolutivo de los niños y niñas					
6	Los juegos lúdicos son actividades importantes para el desarrollo integral de los niños y niñas					
7	Para los niños y las niñas las actividades lúdicas permiten el desarrollo psicomotriz					
	Dimensión 4: Dominio progresivo de habilidades y respuestas					
8	El dominio progresivo del juego de los niños y niñas es importante para el desarrollo de la psicomotricidad					
9	La psicomotricidad de los niños y niñas es importante para el dominio de sus habilidades y respuestas					



Anexo 3



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

TÍTULO DE LA TESIS	ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022
---------------------------	---

I. REFERENCIAS PERSONALES

EXPERTO :

PROFESIÓN :

CARGO ACTUAL :

GRADO ACADÉMICO :

II. ASPECTOS A VALIDAR

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUE NO	MUY BUE NO	EXCELENTE
1	CLARIDAD	Está redactado con lenguaje apropiado	1	2	3	4	5
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en capacidades observables.	1	2	3	4	5
3	ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia.	1	2	3	4	5
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems con las variables	1	2	3	4	5
5	SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes	1	2	3	4	5
6	INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación.	1	2	3	4	5
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos	1	2	3	4	5
8	COHERENCIA	Entre las dimensiones, indicadores, ítems e índices	1	2	3	4	5
9	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.	1	2	3	4	5
10	PERTINENCIA	El instrumento es útil y adecuado para la investigación	1	2	3	4	5

Fuente: Tomado y adaptado de Palomino Juan; Peña Julio Daniel; Zevillos Gudelia Grizano Lincoln (2015, p 17)

Coefficiente de valoración porcentual, $C = \text{Total}/50 = \dots\dots\dots$

III. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

.....

.....

IV. RESOLUCIÓN:

Aprobado ($C \geq 75\% = 0.75$)

Desaprobado ($C < 75\% = 0.75$)

Lugar y Fecha;



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

TÍTULO - TESIS	ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022
-----------------------	---

I. REFERENCIAS PERSONALES

- **EXPERTO** : Dra. GRACIELA BERNAL SALAS
- **PROFESIÓN** : Obstetra
- **CARGO ACTUAL** : Docente universitario UANCV
- **GRADO ACADÉMICO** : Doctor en Ciencias de la Educación

II. ASPECTOS A VALIDAR

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1	Claridad	Está redactado con lenguaje apropiado	1	2	3	4	5
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables.	1	2	3	4	5
3	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia.	1	2	3	4	5
4	Organización	Existe una organización lógica de los items con las variables	1	2	3	4	5
5	Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes	1	2	3	4	5
6	Intencionalidad	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación.	1	2	3	4	5
7	Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos	1	2	3	4	5
8	Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores, items e índices	1	2	3	4	5
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.	1	2	3	4	5
10	Pertinencia	El instrumento es útil y adecuado para la investigación	1	2	3	4	5

Fuente: Tomado y adaptado de Palomino Juan; Peña Julio Daniel; Zevallos Gudelia y Orizano Lincoln (2015, p 17)

Coefficiente de valoración porcentual, C = Total/50 =

III. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

.....
.....

IV. RESOLUCIÓN:

Aprobado (C ≥ 75% = 0.75) Desaprobado (C < 75% = 0.75)

Juliaca, de de 20.....

UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

Dra. Graciela Bernal Salas

Dra. Graciela Bernal Salas

DNI N° 02394814

N° de celular 951982350



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

TÍTULO - TESIS	ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022
-----------------------	---

I. REFERENCIAS PERSONALES

- **EXPERTO** : M. Sc. Guillermina Canazas Arisaca
- **PROFESIÓN** : Lic. en Educación
- **CARGO ACTUAL** : Docente universitario UANCV
- **GRADO ACADÉMICO** : M. Sc. Administración de la Educación

II. ASPECTOS A VALIDAR

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1	Claridad	Está redactado con lenguaje apropiado	1	2	3	4	5
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables.	1	2	3	4	5
3	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia.	1	2	3	4	5
4	Organización	Existe una organización lógica de los ítems con las variables	1	2	3	4	5
5	Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes	1	2	3	4	5
6	Intencionalidad	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación.	1	2	3	4	5
7	Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos	1	2	3	4	5
8	Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores, ítems e índices	1	2	3	4	5
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.	1	2	3	4	5
10	Pertinencia	El instrumento es útil y adecuado para la investigación	1	2	3	4	5

Fuente: Tomado y adaptado de Palomino Juan; Peña Julio Daniel; Zevallos Gudelia y Orizano Lincoln (2015, p 17)

Coefficiente de valoración porcentual, $C = \text{Total}/50 = \dots\dots\dots$

III. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

.....
.....

IV. RESOLUCIÓN:

Aprobado ($C \geq 75\% = 0.75$) Desaprobado ($C < 75\% = 0.75$)

Juliaca, de de 20.....

Guillermina Canazas Arisaca
.....
M. Sc. Guillermina Canazas Arisaca
DNI N° *02418250*
.....
N° de celular *958100108*
.....



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

TÍTULO - TESIS	ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022
-----------------------	---

I. REFERENCIAS PERSONALES

- **EXPERTO** : Dr. ESPERANZA CUEVA ROSSEL
- **PROFESIÓN** : Obstetra
- **CARGO ACTUAL** : Docente universitario UANCV
- **GRADO ACADÉMICO** : Doctor en Ciencias de la Educación

II. ASPECTOS A VALIDAR

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1	Claridad	Está redactado con lenguaje apropiado	1	2	3	4	5
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables.	1	2	3	4	5
3	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia.	1	2	3	4	5
4	Organización	Existe una organización lógica de los ítems con las variables	1	2	3	4	5
5	Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes	1	2	3	4	5
6	Intencionalidad	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación.	1	2	3	4	5
7	Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos	1	2	3	4	5
8	Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores, ítems e índices	1	2	3	4	5
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.	1	2	3	4	5
10	Pertinencia	El instrumento es útil y adecuado para la investigación	1	2	3	4	5

Fuente: Tomado y adaptado de Palomino Juan; Peña Julio Daniel; Zevallos Gudelia y Orizano Lincoln (2015, p 17)

Coefficiente de valoración porcentual, C = Total/50 =

III. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

.....
.....

IV. RESOLUCIÓN:

Aprobado (C ≥ 75% = 0.75) Desaprobado (C < 75% = 0.75)

Juliaca, de de 20.....

Dr. Esperanza Cueva Rossel

DNI N° 02558176

N° de celular 969205991



Anexo 4 tratamiento de datos

ENCUESTA	VARIABLE 1 Actividad lúdica				VARIABLE 2 Desarrollo Psicomot												
	incluir a los estudiantes en su entorno		comprender las normas y el funcionamiento de la		Proceso evolutivo e integral			Dominio progresivo de habilidades y respuestas									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9		V1	V2	D1	D2	D3	D4	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5		20	25	10	10	15	10	
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4		16	20	8	8	12	12	
3	3	3	3	3	3	3	5	3	3		12	17	6	6	11	11	
4	5	4	5	5	5	5	5	5	5		19	25	9	10	15	15	
5	4	5	4	2	4	4	5	5	5		15	23	9	6	13	13	
6	4	4	4	4	4	5	5	5	5		16	24	8	8	14	14	
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4		16	20	8	8	12	12	
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5		20	25	10	10	15	15	
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5		20	25	10	10	15	15	
10	4	4	4	4	4	5	4	4	4		16	21	8	8	13	13	
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5		20	25	10	10	15	15	
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5		20	25	10	10	15	15	
13	4	5	5	5	5	5	5	5	5		19	25	9	10	15	15	
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5		20	25	10	10	15	15	
15	4	4	4	4	4	4	5	4	5		16	22	8	8	13	13	
16	3	3	5	3	5	5	5	5	5		14	25	6	8	15	15	
17	4	5	4	4	4	4	4	4	4		17	20	9	8	12	12	
18	4	5	5	5	5	5	5	5	5		19	25	9	10	15	15	
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5		20	25	10	10	15	15	
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5		20	25	10	10	15	15	
21	5	4	4	4	4	4	4	4	4		17	20	9	8	12	12	
22	2	3	2	2	2	2	2	2	2		9	10	5	4	6	6	



23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	20	8	8	12	12
27	5	5	5	4	4	4	5	4	4	19	21	10	9	13	13
28	4	4	5	4	4	4	5	4	5	17	22	8	9	13	13
29	3	3	3	3	3	3	3	5	3	12	19	6	6	11	11
30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	20	8	8	12	12
34	4	4	5	1	1	1	5	5	5	14	17	8	6	7	7
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	20	8	8	12	12
38	4	4	4	5	4	4	5	4	5	17	22	8	9	13	13
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
41	3	3	3	3	5	5	5	5	5	12	25	6	6	15	15
42	5	5	5	4	4	4	4	5	4	19	21	10	9	12	12
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
44	5	4	4	5	4	5	5	5	5	18	24	9	9	14	14
45	4	5	4	4	4	4	4	4	4	17	20	9	8	12	12
46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	20	8	8	12	12
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
48	2	3	5	2	2	2	5	2	2	12	13	5	7	9	9
49	5	3	5	1	5	5	5	5	5	14	25	8	6	15	15
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
51	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	20	8	8	12	12
53	5	4	4	4	4	4	4	4	4	17	20	9	8	12	12
54	4	5	4	4	4	5	5	5	5	17	24	9	8	14	14
55	4	4	4	4	4	4	5	4	5	16	22	8	8	13	13
56	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
57	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
58	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	15	6	6	9	9
59	4	4	4	4	4	5	5	5	5	16	24	8	8	14	14
60	3	5	1	1	1	1	5	1	5	10	13	8	2	7	7
61	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
62	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	20	8	8	12	12
64	4	5	4	4	4	4	5	5	5	17	23	9	8	13	13
65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	20	8	8	12	12
66	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	25	10	10	15	15
68	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	20	8	8	12	12

Anexo 5 Sesión de aprendizaje aplicada



SESIÓN DE APRENDIZAJE

“CONDUCIENDO CON GLOBOS”

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. UGEL : SAN ROMÁN -JULIACA
1.2. I.E. P : 303 NIÑO DE LA ESPINA
1.3. PROFESORA : DIANA QUISPE APAZA
1.4. SECCIÓN : 4 AÑOS
1.5. ÁREA : PSICOMOTRICIDAD
1.6. FECHA :


II. DURACIÓN : 45 MINUTOS.

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y movimientos de rastreo con conducción a través de su cuerpo
LOGRO DE APRENDIZAJE	Los infantes logran realizar movimientos de conducción y rastreo a través de su cuerpo.		

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
INICIO	Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> Nos damos la bienvenida. Saludamos entonando canciones Agradecen a Dios por este día. Entonan canciones. 	Recursos humanos, material digital.
		<ul style="list-style-type: none"> Actualizamos los carteles. 	
DESARROLLO	Despertando el interés	 <p>La docente motivará a través de una canción titulada "Baile del papel"</p>	Recursos humanos, herramientas digitales, hoja de papel periódico.
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué baile realizamos? ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? 	Recursos humanos, herramientas digitales.
	Planteamiento del conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> La maestra realizará las siguientes preguntas ¿Qué juegos realizaremos con los materiales que tenemos? ¿Cómo ubicaremos los materiales? 	Recursos humanos, herramientas digitales.
	Presentación del tema	<ul style="list-style-type: none"> Conduciendo con globos 	Cartel, recursos humanos

	Construcción del aprendizaje	<p>Ponemos en práctica la actividad:</p> <p>-Primero se solicita al infante realizar el circuito en donde se trasladará conduciendo con una toalla sobre el piso trasladándose de un extremo a otro.</p> <p>Luego se realizará circuitos utilizando complejidades tales como circuitos con pelotas pequeñas entre las rodillas, globos entre los muslos, trasladando dichos materiales de un extremo a otro encestando determinadas cantidades indicadas, posteriormente se trabajará con 5 tenedores en las cuales se incrustará sorbetes según la cantidad de trinchas utilizando solo un brazo.</p>  <p>-Finalmente se realizará la inhalación y exhalación para poder descansar y tomar un poco de agua.</p>	<p>Recursos humanos, herramientas digitales, tenedores, platos hondos, pelotas pequeñas, limones, globos, cestos pequeños, toalla.</p>
CIERRE	Aplica lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> Comentamos lo aprendido y realizado. 	Recursos humanos y herramienta digital.
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? 	Recursos humanos y herramienta digital.

.....
V° B°

.....
Docente de aula
Diana Quispe Apaza



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 30-10-2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: DIANA QUISPE APAZA

Dirección: Jr. Julio J. Arguedas s/n - Juliaca

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 72442029

Teléfono: 924118453 email: diana.norberta@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 303 DEL DISTRITO DE JULIACA, 2022

Palabras claves, (3 a 5 términos): Actividades lúdicas, desarrollo psicomotor, dominio de habilidades, proceso evolutivo

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Titulo 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03

Firma de Autor



huella digital

30 de Octubre del 2024

Fecha