

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y
SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Tesis

Programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en escolares de 5 años,
Institución Educativa Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas,
Apurímac, 2024

Asesor:

Dr. Palomino Román, Filomón

Autoras:

Porras Allende, Flor Mayeli

Huamán Rojas, Sonia

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación - Nivel Inicial

Andahuaylas - Apurímac - Perú

2026

Acta de sustentación



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN NIVEL INICIAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TÍTULO PROFESIONAL

Acta N°: 001

En la ciudad de Andahuaylas, a los 07 días del mes de enero del 2026, siendo las 11:30 am horas, se reunieron los integrantes del Jurado designado por Resolución Sub Directoral N° 161-2025-UTEA-FCJCS-EPEI-AND de la Escuela Profesional de Educación Nivel Inicial _____, Facultad de Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales:

Presidente :	Mg. Quinteros Castro Cesar Julio
Dictaminante :	Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio
Replicante :	Dra. Reynaga Chavez Rusbita

Para evaluar la sustentación, en la modalidad de:

Tesis Trabajo de suficiencia profesional

Titulada:

Programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en escolares de 5 años Institución Educativa Inicial N°277-12 "Pastorcito de Fátima", Andahuaylas, Apurímac, 2024

Desarrollado por el (los) Bachiller (es):

Br.: Porras Allende Flor Mayeli
(Apellidos y Nombres)

Br.: Huamán Rojas Sonia
(Apellidos y Nombres)

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada (o) en Educación – Nivel Inicial

(Denominación del Título)

Concluido el acto, el Jurado dictaminó que el (la) (los) mencionado(a) (s) bachiller (es) fue (ron) APROBADO (S):

Por: Mayoría
(Unanimidad o Mayoría) (**)

Emitiéndose el calificativo final de:

Bachiller (Apellidos y Nombres)	Calificación (**)
Br. Porras Allende Flor Mayeli	Aprobado
Br. Huamán Rojas Sonia	Aprobado

Siendo las 12:20 pm horas concluyó la sesión, firmando los integrantes del Jurado.

Presidente: Mg. Quinteros Castro Cesar Julio
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Dictaminante: Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Replicante: Dra. Reynaga Chavez Rusbita
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

(*): Mayoría: Dos integrantes del jurado aprueban o desaprueban; Unanimidad: Todos los integrantes del jurado aprueban o desaprueban, Art. 18 RGGAT.

(**): 0 a 10: Desaprobado, 11 a 15: Aprobado, 16 a 18: Aprobado Notable, 19 y 20: Aprobado con Distinción, Art. 18 RGGAT.

Reporte de similitud



22% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)



Fuentes principales

- 18% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 20% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Metadatos

Datos del Autor	
Apellidos y nombres	: Porras Allende, Flor Mayeli
Tipo de Documento de Identidad	: DNI
Número de Documento de Identidad	: 71114847
URL ORCID	: https://orcid.org/0009-0008-8997-2178
Apellidos y nombres	: Huamán Rojas, Sonia
Tipo de Documento de Identidad	: DNI
Número de Documento de Identidad	: 47788538
URL ORCID	: https://orcid.org/0009-0004-1654-7251
Datos del Asesor	
Apellidos y nombres	: Dr. Palomino Román, Filomón
Tipo de Documento de Identidad	: DNI
Número de Documento de Identidad	: 31183544
URL ORCID	: https://orcid.org/0009-0000-4074-1143
Datos de la Investigación	
Facultad	: Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales
Escuela Profesional	: Educación
Línea de investigación	: Innovación, Pedagogía e Interculturalidad
Rango de años en que se realizó la investigación	: 2024 - 2025
Fuente de financiamiento	: Autofinanciado
Porcentaje de similitud	: 22% con depósito
URL de OCDE	: https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

Dedicatoria

A la memoria de mis amados padres: Doña Mari Luz Allende Espinoza y Don Juan Waldemar Porras Cabrera, quienes siempre me infundieron: responsabilidad, esperanza y aprendizaje.

A la memoria de mis hermanas, familiares y amistades, cuya influencia y apoyo han sido una inspiración permanente para realizar esta investigación y continuar esforzándome por superarme.

Flor Mayeli

A la memoria de mis padres, y a nuestro creador por regalarme la vida, por su inmenso apoyo y por permitirme lograr mis metas. Siempre a mis codiciados progenitores: Don Emiliano Huamán Atao y Doña María Rojas de Huamán. A mis apreciados hermanos y hermanas, por su fortaleza y por brindarme apoyo incondicionalmente.

Sonia

Agradecimiento

Expresamos sinceramente nuestro reconocimiento y agradecimiento al Dr. Palomino Román, Filomón por su invaluable asesoramiento. Nos tuvo paciencia y nos acompañó en este proceso.

Expresamos nuestra gratitud a los docentes de la Universidad, Sede Andahuaylas, por las facilidades proporcionadas que contribuyeron al perfeccionamiento de este trabajo.

Asimismo, extendemos nuestro agradecimiento a nuestros queridos compañeros de aula, así como a nuestras amistades de la E. P. de Educación Inicial, por sus valiosas orientaciones metodológicas y estadísticas que fueron importantes en la realización de este trabajo.

Resumen

La investigación se enfocó en evaluar el efecto que tiene un programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor. El objetivo fue mencionado tratado en la Institución Educativa Inicial N.º 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas 2024. En enfoque cuantitativo y se inicia como una investigación aplicada, diseño preexperimental que se utiliza de un único grupo. Se realizó una muestra dirigida a 29 niños y niñas. Se utilizó el método hipotético-deductivo para procesar los datos y se empleó una ficha de observación como herramienta para documentar el desarrollo psicomotor. Los hallazgos estadísticos revelaron mejoras sustanciales. La media inicial fue de 27.00, mientras que después del programa ascendió a 54.00; el promedio general, por su parte el desarrollo psicomotor, subió de 28.84 a 52.48. La varianza y la desviación estándar también mostraron cambios relevantes: pasaron de 84.390 a 12.177 y de 9.186 a 3.490, respectivamente. Tales diferencias respaldan la efectividad de la intervención. En relación con la coordinación, el pretest situó a la mayoría en niveles bajos (58.62 % en “malo”), pero tras la aplicación del programa el 68.97 % alcanzó el nivel “bueno”. En la dimensión del lenguaje ocurrió un patrón semejante: del 64 % en “malo” se pasó a un 72 % en “bueno”. La motricidad también evidenció un progreso considerable: solo un 4 % figuraba en “bueno” antes del programa, mientras el posttest el 72 % logró ubicarse en dicha categoría. En conjunto, los datos corroboran la influencia significativa del enfoque lúdico.

Palabras Clave: Desarrollo psicomotor, programa de juegos lúdicos, niños, psicomotricidad fina, lateralización.

Abstract

The study focused on determining the impact of a play-based learning program on psychomotor development. This objective was addressed at the Pastorcitos de Fátima Early Childhood Education Institution No. 277-12 in Andahuaylas in 2024. A quantitative approach was used, and the study was designed as applied research based on a pre-experimental design with a single group. A purposive sample of 29 children participated. The hipotéticas-deductive method was chosen for data processing, and an observation sheet was used to record psychomotor development. The statistical findings revealed substantial improvements. The initial mean score was 27.00, while after the program it rose to 54.00; the overall average for psychomotor development increased from 28.84 to 52.48. The variance and standard deviation also showed relevant changes: they went from 84,390 to 12,177 and from 9,186 to 3,490, respectively. These differences support the effectiveness of the intervention. Regarding coordination, the pretest placed the majority at low levels (58.62% in the "poor" category), but after the program, 68.97% reached the "good" level. A similar pattern occurred in the language dimension: from 64% in the "poor" category to 72% in the "good" category. Motor skills also showed considerable progress: only 4% were in the "good" category before the program, while in the posttest, 72% achieved this level. Overall, the data corroborate the significant influence of the play-based approach.

Keywords: Psychomotor development, recreational games program, children, psychomotricity, lateralization.

Índice

Portada	i
Acta de sustentación.....	ii
Reporte de similitud	iii
Metadatos.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Índice general.....	ix
Índice de tablas	xi
Índice de figuras.....	xiii
Índice de anexos.....	xiv
I. Introducción.....	15
II. Planteamiento del problema	17
2.1. Descripción y formulación del problema.....	17
2.2. Objetivos.....	20
2.2.1. Objetivo general.....	20
2.2.2. Objetivos específicos	20
2.3. Justificación e importancia.....	20
2.4. Hipótesis	22
2.5. Variables	23
III. Marco teórico.....	26
3.1. Antecedentes	26

3.2. Bases teóricas	34
3.3. Definición de términos	46
IV. Metodología	48
4.1. Tipo y nivel de investigación	48
4.2. Ámbito temporal y espacial	50
4.3. Población y muestra.....	50
4.4. Instrumentos.....	52
4.5. Procedimientos.....	53
4.6. Análisis de datos	54
4.7. Consideraciones éticas	55
V. Resultados y discusión	56
VI. Conclusiones	79
VII. Recomendaciones	80
VIII. Referencias	81
IX. Anexos	87

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Variable 1: Juegos lúdicos</i>	24
Tabla 2 <i>Variable 2: Desarrollo psicomotor</i>	25
Tabla 3 <i>Población estudiantil</i>	51
Tabla 4 <i>Muestra estudiantil</i>	52
Tabla 5 <i>Resultados de pretest en la dimensión coordinación</i>	56
Tabla 6 <i>Resultados de pretest en la dimensión lenguaje</i>	57
Tabla 7 <i>Resultados de pretest en la dimensión motricidad</i>	58
Tabla 8 <i>Resultados de test del pretest de la variable 2: Desarrollo psicomotor (DS)</i>	59
Tabla 9 <i>Resultados de postest en la dimensión coordinación</i>	60
Tabla 10 <i>Resultados de postest en la dimensión lenguaje</i>	61
Tabla 11 <i>Resultados de postest en la dimensión motricidad</i>	62
Tabla 12 <i>Resultados de postest de la variable 2: Desarrollo psicomotor (DP)</i>	63
Tabla 13 <i>Comparación de resultados de dimensión coordinación en pretest y postest</i> ...	64
Tabla 14 <i>Comparación de resultados de dimensión lenguaje en pretest y postest</i>	65
Tabla 15 <i>Comparación de resultados de dimensión motricidad en pretest y postest</i>	66
Tabla 16 <i>Comparación de resultados: Desarrollo psicomotor en pretest y postest</i>	67
Tabla 17 <i>Prueba de normalidad</i>	68
Tabla 18 <i>Diferencias de medias pretest y postest de desarrollo psicomotor</i>	69
Tabla 19 <i>Prueba de Rango de Wilcoxon</i>	71
Tabla 20 <i>Estadísticos de prueba (Test Statistics)</i>	71
Tabla 21 <i>Normalidad para realizar la prueba de hipótesis: dimensión coordinación</i>	72
Tabla 22 <i>Estadísticas de muestras pareadas en pretest y postest de la coordinación</i>	72
Tabla 23 <i>Prueba de muestras pareadas en pretest y postest dimensión: coordinación</i>	73

Tabla 24	<i>Normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión lenguaje</i>	73
Tabla 25	<i>Estadísticas de muestras emparejadas pretest y postest dimensión lenguaje</i>	74
Tabla 26	<i>Prueba de muestras emparejadas en pretest y postest: dimensión lenguaje</i>	74
Tabla 27	<i>Normalidad de datos de la dimensión motricidad en el pretest y postest.....</i>	75
Tabla 28	<i>Normalidad de datos de la dimensión motricidad en el pretest y postest.....</i>	75
Tabla 29	<i>Estadísticas de muestras emparejadas pretest y postest motricidad.....</i>	76
Tabla 30	<i>Prueba de muestras emparejadas en pretest y postest de la motricidad.....</i>	76

Índice de figuras

Figura 1	<i>Resultados de pretest dimension: Coordinación del desarrollo Psicomotor</i>	56
Figura 2	<i>Resultados de pretest dimension: Lenguaje del desarrollo psicomotor</i>	57
Figura 3	<i>Resultados de pretest dimension: Motricidad del desarrollo psicomotor</i>	58
Figura 4	<i>Resultados de pretest de la variable 2: Desarrollo Psicomotor</i>	59
Figura 5	<i>Resultados de postest dimension coordinación del desarrollo psicomotor</i>	60
Figura 6	<i>Resultados de postest dimension lenguaje del desarrollo psicomotor</i>	61
Figura 7	<i>Resultados de postest dimension motricidad del desarrollo psicomotor</i>	62
Figura 8	<i>Resultados del test de postest en la variable 2: Desarrollo psicomotor</i>	63
Figura 9	<i>Comparación de resultados de dimension coordinación en pretest y postest</i>	64
Figura 10	<i>Comparación de resultados de dimension lenguaje en pretest</i>	65
Figura 11	<i>Comparación de resultados de dimension motricidad en pretest y postest</i>	66
Figura 12	<i>Comparación de resultados de desarrollo psicomotor en pretest y postest</i>	67

Índice de Anexos

Anexo 1 Matriz de consistencia.....	88
Anexo 2 A. Instrumento a utilizar lista de cotejo sobre el juego.....	90
Anexo 2 B. Test de Desarrollo Psicomotor	91
Anexo 3 Ficha de observación del juego lúdico.....	93
Anexo 4 Gestión de autorización para la aplicación del instrumento.....	94
Anexo 5 Evidencias de procesamiento de datos en el desarrollo psicomotor del pretest	104
Anexo 6 Evidencias de procesamiento de datos en el desarrollo psicomotor del postest	105
Anexo 7 Programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotricidad.....	106
Anexo 8 Evidencias fotográficas	138

I. Introducción

El estudio se llevó a cabo debido a que la humanidad actual ha experimentado transformaciones drásticas, de tal manera que se observa un empobrecimiento en la participación de los infantes en actividades recreativas en espacio libre y en el uso de condiciones educativas que fomentan el juego, tal como lo señala Cadenas-Rosario (2018, citado por Añamuro, 2019, p. 11). En esta situación, dado que los padres no tienen suficiente tiempo para compartir con sus hijos, las actividades recreativas familiares se vuelven casi imposibles. Esto ha resultado en un repertorio motor limitado entre los niños. En vista de esta situación, el objetivo general fue establecer si el programa de juegos lúdicos que varía el nivel de competitividad tiene algún impacto en el desarrollo psicomotor de niños de 5 años. Con esto en mente, también se definieron los siguientes objetivos específicos: a) determinar en qué medida el programa de juegos lúdicos impacta en el desarrollo psicomotor de la coordinación de los niños de 5 años de esta institución, b) determinar en qué medida el programa de juegos lúdicos impacta en el desarrollo psicomotor del lenguaje de los niños de 5 años de esta institución, y c) establecer el impacto del programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de las habilidades motrices de los niños de 5 años de esta institución.

Este estudio utilizó un diseño preexperimental que incluyó un enfoque hipotético-deductivo y métodos experimentales. Las variables en este estudio fueron el programa de juego lúdico y el desarrollo de habilidades psicomotrices en pequeños de edades de 5. Este se organiza en un total de nueve capítulos específicos.

En el primer capítulo se presentó la introducción del estudio, en la cual se expuso el objetivo general que orienta el estudio. En el capítulo segundo, se desarrolló el planteamiento del problema, formulándose tanto el problema general como los problemas específicos que guiaron el trabajo. Posteriormente, en el capítulo tercero, se desarrolla lo que es la parte de

teorías, integrando los antecedentes, los fundamentos conceptuales y las terminologías clave del estudio.

El capítulo cuatro continuó la estructura establecida y describió la metodología aplicada. Utilizando el método hipotético-deductivo, el estudio fue clasificado como de tipo experimental y investigación de nivel, empleando un diseño preexperimental con un solo grupo de estudio. Este capítulo también incluyó la descripción de la población y la muestra, los instrumentos, el procesamiento y el análisis de datos.

El capítulo cinco presentó los resultados obtenidos de los análisis estadísticos, junto con la discusión correspondiente. Finalmente, los capítulos seis, siete, ocho y nueve incluyeron las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

En esta perspectiva, la finalidad primordial del estudio fue favorecer el desarrollo psicomotor de los infantes de 5 años, para lo cual se usó el programa de juegos lúdicos como estrategia central para potenciar dicho desarrollo.

II. Planteamiento del problema

2.1. Descripción y formulación del problema de investigación

En el contexto presente, la humanidad ha percibido un cambio significativo y acelerado en el simple hecho de que la tecnología y las ciencias avanzaron insuperablemente. Como resultado, la sociedad contemporánea ha desarrollado una dependencia hacia dispositivos tecnológicos de última generación, tales como tabletas, computadoras y teléfonos móviles. Esto ha llevado a que las personas dediquen un tiempo considerable a juegos virtuales, lo que ha contribuido a un estilo de vida inmóvil, generando diversas problemáticas como trastornos mentales y adicciones, así como problemas psicológicos y pesos inadecuados. Además, se observa con poca frecuencia a familias que se encuentran en contacto con sus niños participando en juegos al espacio libre o utilizando materiales concretos que ayudan el desarrollo de la psicomotricidad.

En la actualidad, se espera que los educadores de la primera infancia desempeñen un rol decisivo en el desarrollo completo de los infantes. Asimismo, presenciar la creación, el diseño y la continua adaptación de los juegos que los niños inventan es una vivencia fascinante. Esta vivencia nos motiva a pensar detenidamente acerca de nuestras prácticas en la educación inicial (López de Maturana, 2014, p. 86). Además, se ha observado que muchos padres no les dedican suficiente tiempo a sus hijos ni fomentan actividades lúdicas en el hogar, lo cual resulta en que los niños jueguen menos y muestren un limitado desarrollo motriz. En consonancia, los niños se mueven menos y, lo que es más preocupante, juegan menos. Los padres a menudo optan por darles tabletas o celulares para mantenerlos calmados, creyendo erróneamente que un niño tranquilo es un niño quieto, contribuyendo así al desarrollo temprano de diversas enfermedades.

Según (UNESCO, 2018), señala el contacto cercano entre profesores, familias y niños favorece de manera notable las experiencias lúdicas. Ahora bien, dentro de los programas de

intervención temprana se observa una tendencia a emplear el juego como herramienta de aprendizaje, centrado sobre todo en estimular aspectos psicomotores. Esta orientación, aunque útil en muchos escenarios, dificulta el manejo integral de la psicomotricidad.

UNESCO (2018) plantea que la felicidad y el desarrollo integral de la infancia resultan del funcionamiento apropiado de un acervo de dimensiones que interactúan entre sí y que atraviesan distintos ámbitos de la vida cotidiana. Dentro de este entramado, una pieza clave es el desarrollo psicomotor, entendido como el soporte sobre el cual se consolidan múltiples habilidades. Este proceso mantiene vínculos estrechos con el desarrollo afectivo, el progreso del lenguaje y las distintas formas de coordinación motriz, tanto global como específica.

Ministerio de Educación del Perú [CN] (2016, p. 216), la prevención educativa exige la intervención activa de progenitores y docentes comprometidos en la creación de entornos seguros sostenidos por vínculos emocionales sólidos. A este profesorado le corresponde organizar espacios, materiales y condiciones que facilitan a los pequeños desplazarse, investigar, jugar y actuar con autonomía, aspectos esenciales en el Programa de Intervención Temprana para promover un desarrollo integral. No obstante, persiste una limitación estructural: el MINEDU aún no dispone de recursos para implementar ambientes especializados, como las aulas de psicomotricidad, que resultan indispensables para fortalecer el crecimiento global de la infancia.

En el contexto de nuestro país, el Ministerio de Educación (2022, p. 124) advierte que los juegos guiados por los docentes tienen una influencia significativa en el desarrollo psicomotor de los niños. Por ello, se fomenta que las escuelas incorporen el juego en sus programas, no solo como ayuda educativa, sino también como una estrategia para brindar alivio emocional y promover la interacción social de los niños.

En la Institución educativa, situada en Andahuaylas, Apurímac, en el 2024, se constató que los infantes presentan carencias en tareas que implican coordinación motora. Estas limitaciones se evidencian especialmente en actividades que demandan desplazamientos como correr, saltar o brincar dentro de las dinámicas propuestas por la

docente.

De igual manera, se identificó que el profesorado de esta institución no prioriza la utilización de juegos lúdicos como recurso para fortalecer la psicomotricidad infantil. Esta situación se convirtió en un punto de partida que impulsó la realización del presente estudio. A partir de ello, se formuló el objetivo general orientado a manifestar la importancia de un programa de juegos lúdicos en la promoción psicomotor de infantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima.

2.1.1 Formulación del problema

Formulación general

¿Cómo influye el programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en infantes de cinco años, I.E. Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, ¿Apurímac 2024?

Problemas específicos

- ¿Cómo influye el programa de juegos lúdicos en la coordinación del desarrollo psicomotor de educandos de 5 años, I.E. Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024?
- ¿Cómo influye el programa de juegos lúdicos en el lenguaje del desarrollo psicomotor de educandos de 5 años, I.E. Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024?

- ¿Cómo influye el programa de juegos lúdicos en la motricidad del desarrollo psicomotor de escolares de 5 años, I.E. Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024?

2.2. Objetivos

2.2.1. Objetivo general

Demostrar la influencia del programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de escolares de 5 años, I.E. Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024.

2.2.2. Objetivos específicos

- Establecer la influencia del programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en la coordinación de escolares de 5 años, I.E. Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024.
- Establecer la influencia del programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en el lenguaje de escolares de 5 años, I.E. Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024.
- Establecer la influencia del programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en la motricidad de escolares de 5 años, I.E. Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024.

2.3. Justificación e importancia

2.3.1. Justificación práctica

La presente investigación tiene justificación práctica porque permitirá diseñar y aplicar un programa de juegos lúdicos orientado a fortalecer el desarrollo psicomotor de los escolares. Su aporte consiste en proporcionar estrategias y actividades que puedan ser utilizadas por docentes y padres de familia para mejorar las habilidades motrices de los niños, contribuyendo a su desarrollo integral y desempeño en el contexto educativo.

2.3.2. Justificación teórica

Las investigaciones muestran cómo los juegos lúdicos ayudan a desarrollar las habilidades motrices gruesas y finas de los niños y su desarrollo cognitivo y socioemocional. Esta teoría analiza la relación entre programas de juegos y el desarrollo psicomotor de los escolares. Hasta ahora, no ha habido mucho trabajo científico relacionado con esta área de investigación y el desarrollo de programas educativos. Esta teoría proporciona una base sólida para futuras investigaciones y el desarrollo de programas educativos que buscan promover el desarrollo de los escolares (Bruno & Ajuriaguerra, citado por Añamuro, 2019).

2.3.3. Justificación social

Esta investigación está socialmente justificada porque busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes en la potenciación de las habilidades psicomotrices a través de juegos lúdicos. Su aporte beneficiará a niños, docentes y familias, brindando mejores oportunidades de aprendizaje, interacción social y bienestar, lo cual permitirá una adecuada formación en los ámbitos educativo y social.

2.3.4. Justificación metodológica

La investigación sugirió que las herramientas utilizadas debían someterse a procesos rigurosos de revisión y validación utilizando criterios científicamente más rigurosos. Esta validación fue realizada por expertos en Ciencias de la Educación y profesionales de la enseñanza, y permitió a los investigadores tener mayor confianza en la idoneidad del marco metodológico y en la correcta operacionalización de los constructos. Para ello, se integraron instrumentos de recolección de datos mediante observación y cuestionarios. Esta investigación se basa en un diseño correlacional utilizando técnicas de investigación cuantitativa que permiten establecer la relación entre el uso de juegos didácticos y el desarrollo de habilidades motrices finas. Se diseñaron e implementaron instrumentos de evaluación que enfatizaban las construcciones de precisión e integridad en la medición, proporcionando validación y reproducibilidad de los resultados en diferentes contextos. Este enfoque de investigación facilita la verificación de hipótesis y respalda los resultados con

hallazgos sólidos y generalizables.

Importancia de la investigación

Este estudio es excelente porque se centra en mejorar las habilidades psicomotrices de niños de 5 años a través del juego. La intervención está diseñada para potenciar las habilidades psicomotrices mientras desarrolla un ambiente interactivo de diálogo, cortesía y confianza. El estudio también ofrece al personal educativo múltiples opciones para resolver esta dificultad de aprendizaje.

Esto también es importante porque desarrolla una comprensión de cómo los estudiantes se integran con su entorno. Esto ayuda a determinar las dinámicas educativas que tanto el docente como los estudiantes incorporan de manera positiva y/o negativa a este proceso.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Existe la influencia significativa de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de escolares de 5 años, I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El programa de juegos lúdicos interviene notablemente en el desarrollo psicomotor en la coordinación de escolares de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima-Andahuaylas-Apurímac, 2024.
- El programa de juegos lúdicos contribuye positivamente en el desarrollo psicomotor en el lenguaje de escolares de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024.
- El programa de juegos lúdicos influye positivamente en el desarrollo psicomotor en la motricidad de escolares de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024.

2.5. Variables

2.5.1. Variable 1: Programa de juegos lúdicos

Programa de juegos lúdicos. (Beltrán, 2023) indica que el aprendizaje basado en el juego tiene una gran influencia en el desarrollo general de los niños en edad preescolar porque a través de las diferentes actividades que realizan, pueden explorar sus cuerpos para generar confianza en su movimiento de una manera divertida y emocionante.

2.5.2. Variable 2: Desarrollo psicomotor

Ajuriaguerra (2005,) es el proceso de adquirir el control del cuerpo y, al mismo tiempo, un desarrollo progresivo en términos físicos, intelectuales y emocionales. Esto quiere decir, en esencia, que los niños tienen que saber cómo es su propio cuerpo y tener conciencia de sus propias fuerzas y debilidades al llevar a cabo diferentes actividades físicas (p. 37)

2.5.3. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Concepto operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
V.I Juegos lúdicos Bruno (2011) sugiere que los juegos basados en el juego afectan positivamente el desarrollo integral de los niños en edad preescolar porque las actividades permiten que los niños tomen conciencia de sus cuerpos y desarrollen confianza en sus movimientos de manera divertida.	Las actividades se centran en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas, promoviendo la participación del niño/población. Pueden ser evaluadas o valoradas en función de su interacción, y cumplimiento de las reglas/criterios establecidos y de qué manera, activa o pasivamente, participan en las actividades de carácter educativo (Gutiérrez & Pérez, 2023).	Dimensión 1: Juego funcional o ejercicio Según Moreno, este tipo de juego comienza en los primeros meses de la vida, cuando el niño realiza desarrollos en las inclinaciones que le gusta practicar y que son beneficiosas para su desarrollo muscular. (p. 102).	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora juegos poéticos o líricos (compón poesías cortas). • Crear juegos legendarios, narrativos o épicos (realiza relatos cortos y los ejecuta) • Crea juegos dramáticos o teatrales (elabora obras de teatro breves). 	1-3	(Escala Likert). 1 = Inicio 2 = Proceso 3 = Logrado Ordinal
		Dimensión 2: Juego simbólico Se enfoca en "la relación del infante con aquello que representa o imita, prestando especial atención a los detalles que le resultan más llamativos" (p. 88).	<ul style="list-style-type: none"> • Señala varias partes de su cuerpo • Describe las características y funciones que percibe en los empleados • Asume las responsabilidades asignadas durante el juego • Respeta a las figuras de personajes conocidas • Usa códigos para simbolizar un juego 	4-8	
		Dimensión 3: Juego con reglas son "aquellos juegos lúdicos que promueven el trabajo en equipo, donde es necesario establecer normas y asignar responsabilidades a cada participante" (p. 58). ccc	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta los espacios de juego de todos • Organiza y/o discute planes para jugar el juego • Escucha atentamente las instrucciones 	9-11	

Tabla 2

Variable 2: Desarrollo psicomotor

Variables	Concepto operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
V.D Desarrollo psicomotor Añamuro (2019) Se refiere a la capacidad de manejar el propio cuerpo e incluye el desarrollo de los ámbitos físico, mental y emocional. Básicamente, el niño debe saber y entender qué puede hacer en las actividades físicas. (p. 37).	Se entiende como desarrollo psicomotor la forma en que un niño en desarrollo aprende habilidades físicas y mentales y cómo coordina los movimientos de su cuerpo a través de movimientos y experiencias progresivas, evaluándose mediante indicadores de equilibrio, coordinación, lateralidad y motricidad fina y gruesa (Minedu, 2023).	Dimensión 1: Desarrollo psicomotor en la coordinación La adquisición de habilidades motoras, cognitivas y emocionales se desarrolla de manera continua y progresiva con la maduración del sistema nervioso.	<ul style="list-style-type: none"> • Camina sobre la línea trazada • Camina en zigzag sin perder el equilibrio • Se desplaza en una circunferencia de barreras 	1-5	(Escala Likert). 3 = Malo 4 = Regular 3 = Bueno Ordinal
		Dimensión 2: Desarrollo psicomotor del lenguaje Se desarrolla de manera continua y activa a medida que ocurre la maduración del Sistema Nervioso Central (SNC) y el aprendizaje de nuevas habilidades.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al ritmo de la música baila ▪ Salta cuando se siente feliz ▪ Lloro cuando se siente descuidado ▪ Reconoce las partes del cuerpo 	6-10	
		Dimensión 3: Desarrollo psicomotor en la motricidad Ante una situación, el individuo debe evaluar a competencia de su repertorio motor para que pueda solucionar de manera correcta las manifestaciones negativas que presenta su cotidianidad en su contexto (Román-Viñas, 2017, p. 49).	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los sentidos y lo que hacen • Clasifica objetos grandes, medianos y pequeños • Escribe en línea/filas de su cuaderno • Identifica el brazo derecho e izquierdo 	11-15	

III. Marco Teórico

3.1. Antecedentes de la investigación

Internacionales

Para Beltrán (2023) las acciones lúdicas optadas como estrategia a desarrollar la oralidad del infante en el que buscó comprender cómo las dinámicas lúdicas favorecen el progreso comunicativo de los pequeños de 4 y 5 años del centro básico “Mercedes Noboa”, en Quito. El cual fue un estudio cualitativo que le faculto analizar las características de las estrategias aplicadas por los docentes, apoyándose también en un enfoque descriptivo para observar la forma en que se desentrañan las actividades del aula dirigidas al dominio del lenguaje. En la muestra se incluyeron 73 alumnos de una población de 130, a cinco educadores y al encargado del centro educativo. Los hallazgos mostraron que las actividades lúdicas aportan significativamente al desarrollo lingüístico de los infantes. Por ello, el estudio resalta la importancia de que estas estrategias estén alineadas con los objetivos del docente y con las nociones esperados en la planificación microauricular.

García, B. F. (2023), Con el título "Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Desarrollo Psicomotor en Niños en Edad Preescolar", el objetivo general fue proponer y validar un programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños en edad preescolar (de 3 a 5 años), mediante el diagnóstico de su nivel inicial, el diseño de actividades lúdicas integradas al currículo y su validación con especialistas. Se utilizó un enfoque cuantitativo, de carácter descriptivo-propositivo básico, con un diseño no experimental. La muestra estuvo formada por niños en edad preescolar de una institución en Chiclayo, quienes fueron evaluados mediante pruebas de desarrollo psicomotor y fichas de observación. Estas sirvieron para realizar una prueba previa y una posterior. El programa se implementó durante 10 a 12 semanas, con sesiones diarias de 30 a 40 minutos, y consistió en juegos motores, circuitos y actividades con materiales concretos. Se evidenciaron mejoras estadísticamente significativas en coordinación, equilibrio, saltos, carrera a través de

obstáculos y manipulación de objetos con habilidades motrices finas ($p < 0,01$), lo cual indicaba la influencia positiva del programa sobre el desarrollo psicomotor grueso y fino. Como punto final, la autora del estudio sostuvo que un programa sistemático de juegos lúdicos integrados al currículo preescolar era un sistema exitoso para lograr el desarrollo psicomotor integral de los niños y sugirió que se incluyera de forma permanente en la planificación pedagógica de las instituciones de educación infantil.

Florian (2025), la revisión sistemática "Juegos Educativos para el Desarrollo de Habilidades Motoras en Niños en Edad Preescolar" se centró en el uso de juegos educativos (tradicionales, manipulables y digitales) en niños en edad preescolar. La revisión se enfocó en las habilidades motoras gruesas y finas y utilizó un marco de revisión sistemática PRISMA y registró 14 artículos. La revisión destacó resultados positivos de los juegos educativos en el equilibrio, la coordinación, el dominio del movimiento, la presión de la sujeción y la coordinación de la visión y el movimiento de los niños. La revisión proporciona evidencia para apoyar que incluir juegos educativos en el currículo tiene un gran beneficio en las habilidades motoras y fomenta la participación y el desarrollo de niños de 3 a 5 años.

Mullo & Núñez (2025), Juegos didácticos y las habilidades motrices finas de los niños de 4 años durante la Educación Inicial II, cuyo objetivo fue evaluar cómo los juegos didácticos contribuyen a la motricidad fina; mediante diseño cuantitativo, aplicando fichas de observación y actividades lúdicas en un grupo de niños de 4 años de Ecuador, mostraron mejoras significativas en pinza digital, ensartado, plegado y trazo guiado, concluyendo que en la educación infantil, un método importante para desarrollar las habilidades motoras finas y las habilidades psicomotoras es la incorporación de juegos educativos.

Palacios et al. (2026), el artículo "Estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades psicomotrices en la educación infantil: enfoques innovadores para el desarrollo infantil", ofrece una estrategia para fortalecer las habilidades psicomotrices de los niños pequeños mediante actividades que promuevan el control creativo y la coordinación del

movimiento. El autor describe la investigación y cita estudios que utilizan una metodología cuantitativa que se enmarcan principalmente en la categoría descriptiva-proposicional. El autor explica que se utilizó un diseño no experimental y que se aplicó un programa de estrategias lúdicas colaborativas entre la familia y la escuela con niños de educación infantil en contextos ecuatorianos. El autor construyó una guía de observación psicomotriz y un cuestionario de validación por expertos, y cita que el programa tenía un índice de validación de 4,64/5 (Muy adecuado). El autor también reporta que los niños mostraron avances significativos en equilibrio, coordinación psicomotriz fina y gruesa, lateralidad y esquema corporal. Los resultados mostraron una alta relación directa entre la participación en juegos lúdicos estructurados y la mejora en las dimensiones psicomotrices, y los investigadores afirman que el programa de estrategias lúdicas colaborativas es una propuesta científica sólida, pedagógicamente viable y efectiva para fortalecer las habilidades psicomotrices en la educación infantil, si se realiza con una coordinación sistemática entre la escuela y la familia.

Nacionales

Por su parte Campos y Gálvez (2020) llevaron un trabajo referente al juego como una herramienta pedagógica y se propusieron identificar, qué elementos del juego pueden servir para usar como una estrategia de enseñanza con infantes en edades de 7-8 de la Escuela E-10 Cadete Arturo, en Lima. El estudio fue exploratorio y siguió un diseño mixto dividido en dos momentos: la “momento de categorización” y la “momento de propuesta”. En la primera, se empleó un diseño que no fue experimental-descriptivo y su muestra de 39 estudiantes. En la segunda parte, se empleó el diseño experimental con un grupo de control de post utilizando a los mismos participantes, distribuidos de manera aleatoria. Los hallazgos obtenidos en la primera parte del proceso sirvieron como base para orientar conclusiones y futuras líneas de investigación sobre el uso del juego como estrategia pedagógica.

Por su parte Quito (2021) menciona sobre actividades lúdicas para desarrollar el área

psicomotora en los infantes de nivel inicial de Centro inicial educativo Santa Rosa N° 20105 en el que buscó determinar cómo es que se relacionaban las actividades lúdicas respecto a su desarrollo psicomotor del infante en edades de 5 y 3 del centro educativo. El estudio se clasificó como básico por su aporte al conocimiento científico y utilizó un diseño no experimental y correlacional. Su población fue compuesta por 80 infantes, por lo que se trabajó con una muestra censal. Para la recopilación de sus datos empleó la observación mediante dos guías: una de actividades lúdicas con 16 ítems y otra de desarrollo psicomotor con 20 ítems. Antes del análisis inferencial se empleó la prueba Kolmogorov-Smirnov, que indicó que la prueba estadística adecuada era Rho de Spearman. Los resultados, con un valor sig de 0,000 en la hipótesis general y específicas, demostraron una relación estadísticamente representativa respecto a la actividad lúdica y desarrollo psicomotor. También se identificó que dichas actividades impactan en el desarrollo del habla, coordinación y motricidad de los infantes.

De igual manera Maila (2022) llevó su estudio sobre las propuestas estratégicas de los juegos lúdicos en mejora del desarrollo psicomotor de un centro educativo en Ecuador – 2022, buscó diseñar una propuesta de actividades lúdicas que ayude a fortalecer el desarrollo psicomotor en una institución educativa ecuatoriana. La investigación partió de la pregunta sobre cómo estas estrategias podrían influir de manera positiva en dicho desarrollo. La muestra estaba compuesta por 37 profesores que abarcaba de nivel inicial hasta nivel primario. El estudio fue no experimental, con un enfoque cuantitativo, y tuvo también un carácter propositivo. Para recolectar información se empleó una encuesta con escala Likert, cuyo procesamiento se realizó en IBM SPSS. Los hallazgos indicaron que, según los docentes, el desarrollo psicomotor presenta un nivel elevado, en tanto que la dimensión cognitiva se ubica en un nivel intermedio. A partir de estos hallazgos, se dedujo que el empleo de estrategias lúdicas beneficia la mejora del desarrollo psicomotor.

Barrientos (2023) la investigación sobre la asociación entre el juego tomó lugar en la

I.E.I. No. 03 de Cachiche, en Ica. Su trabajo fue un estudio cuantitativo de descripción básica e investigación de correlación. Hubo 21 sujetos de investigación. El resultado de la investigación mostró que los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor, con un resultado de significancia de 0.000 y 0.773, estaban en una relación fuerte. Además, se encontró dependencia de los juegos lúdicos en la dimensión de desarrollo psicomotor, coordinación ($r = 0.654$, $\text{sig} = 0.001$) y lenguaje ($r = 0.773$, $\text{sig} = 0.000$). También se encontró una dependencia débil en la dimensión de desarrollo psicomotor, habilidades motrices, en la cual los resultados ($\text{sig} = 0.240$, $r = 0.268$) mostraron una correlación débil. El estudio encontró que los juegos lúdicos promueven el desarrollo de habilidades psicomotoras, especialmente coordinación y lenguaje. También no mostraron dependencia en la dimensión de habilidades motrices.

Castillo (2023) analizó el impacto de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de niños de cinco años en una institución privada en Lima en 2022. El estudio fue de tipo investigación aplicada, utilizando un diseño preexperimental y fue cuantitativo con un nivel explicativo. La muestra estuvo compuesta por 13 estudiantes de una población total de 52 quienes fueron evaluados con el TEPSI. El estudio mostró que los juegos lúdicos tuvieron un efecto positivo en el desarrollo psicomotor de los niños y en las dimensiones del desarrollo psicomotor. Dadas estas conclusiones, el estudio indicó que esta estrategia de juegos lúdicos tuvo un efecto positivo en el desarrollo psicomotor de los niños en edad preescolar, y también describió las limitaciones del estudio y los futuros desarrollos que se derivan de él.

Farro (2023) realizó un estudio respecto a programas lúdicos que ayudan a optimizar el desarrollo psicomotor en niños en edad preescolar en Lambayeque tiene su propósito central la elaboración de dicho programa. El trabajo se hizo bajo un enfoque cuantitativo y correspondió a un estudio básica con carácter descriptivo y un diseño que no fue experimental. Sus objetivos comprendieron especificar el nivel de desarrollo psicomotor,

forjar el programa fundamentado en el MINEDU (2016) y la teoría piagetiana, y validarlo mediante juicio de expertos. La muestra fue constituida por 26 infantes, evaluados con una ficha observacional. Los resultados mostraron que el 35 % tenía atraso en la dimensión “percibe su cuerpo”, en tanto que el 46 % evidenciaba un desempeño adecuado en “se expresa corporalmente”. A partir de estos hallazgos, Farro concluyó que se requiere refuerzo en la primera dimensión y planteó una propuesta de actividades lúdicas orientada a optimizar el desarrollo psicomotor infantil en los centros educativos.

Según Jara (2023) Investigación de actividades lúdicas y su relación con el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años del centro educativo Llata, 2023, examinó las relaciones entre el desarrollo psicomotor y las actividades lúdicas de niños de 5 años. Tomando el enfoque cuantitativo aplicado, el tipo de investigación fue no experimental transversal correlacional. Los participantes fueron niños, 126 en total. Los datos se recopilaron mediante instrumentos de encuesta, dos de los cuales fueron evaluados y reportados. Sus confiabilidades fueron 0,897 y 0,766. Los resultados se procesaron con SPSS v26. Según los resultados, la mayoría de los estudiantes mostraron niveles regulares en actividades lúdicas (69,8%) y en el desarrollo psicomotor (62,7%). Además, se encontró una correlación significativa entre los dos constructos ($Rho = 0,592$; $p < 0,01$), lo que refleja una fuerte correlación positiva. La investigación consideró que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades psicomotoras. Así, el juego es muy importante para el aprendizaje de los niños.

Antecedentes/locales

Según Laura y Tapara (2021) llevaron a cabo un estudio enfocado en estudiar la relación entre la atmósfera familiar y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años en el Hogar Infantil “Amigos de Jesús” ubicado en Andahuaylas durante 2021. Consistió en un estudio correlacional de la relación entre las dos variables mencionadas. Fue de tipo básica y de diseño no experimental. El método fue el hipotético-deductivo. La población incluyó a 10

niños y niñas de cinco años, quienes conformaron una muestra censal. Los hallazgos descubrieron que la mitad de los infantes tenían un clima familiar alto y que el 60 % alcanzaba un nivel medio en desarrollo psicomotor. Los análisis estadísticos confirmaron una conexión positiva elevada entre las variables ($r = 0.78$; $p = 0.008$), evidenciando una relación demostrativa entre el entorno familiar y las capacidades psicomotoras de los infantes.

Guerreros (2021) llevó a cabo una investigación en 2020, la I.E.I. No. 109 Rocchacc, ubicada en Chincheros, Apurímac, realizó un estudio que tuvo como objetivo analizar la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años. Este estudio fue de tipo descriptivo-correlacional y tuvo un diseño no experimental. Lo principal que este estudio buscaba determinar era si existía o no una relación entre las dos variables. De la población de 80 niños, se incluyeron en la muestra 74 niños. Los investigadores utilizaron una guía de observación sobre el juego cooperativo y una lista de verificación de habilidades sociales para recopilar datos. De la totalidad de los niños, los investigadores encontraron que el juego cooperativo tenía un pequeño factor contribuyente (aunque pequeño en este caso) para el desarrollo de habilidades sociales. El estudio encontró una baja correlación positiva de ($r = 0.212$; $p = 0.040$).

Ccarhuas (2022) en su investigación en el centro educativo N.º 199 “Divina Providencia” de Abancay, durante el año 2018, cuyo objetivo fue analizar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de destrezas sociales en infantes de 4 años, reveló que los niños emplean el juego simbólico para imitar roles del mundo real, lo cual contribuye significativamente al progreso de sus habilidades sociales. El estudio destacó que el juego simbólico se vincula estrechamente con la imaginación y la creatividad, permitiendo a los niños expresar de manera natural la representación mental de su entorno sin estar sujetos a normas impuestas por los docentes. En este contexto, los educadores tienen la función de proporcionar materiales y recursos apropiados facilitar el desarrollo de diversas actitudes se

vuelve más sencillo al considerar el contexto y la edad de los niños. El estudio mostró que el juego imaginativo es una actividad básica y crucial para construir las habilidades sociales fundamentales de los niños. Cuellar (2022) completó este estudio en 2021 en una institución educativa en Apurímac y tuvo como objetivo problematizar la relación entre las actividades de aprendizaje de carácter ancestral y los logros de aprendizaje de los niños en edad preescolar. El efecto de los juegos tradicionales en el aprendizaje fue su principal preocupación de los estudiantes. Empleo la metodología cualitativa, con un enfoque aplicado-correlacional. La información se reunió de 33 estudiantes por medio de un instrumento diseñado para tal fin, cuyos datos fueron posteriormente sometidos a análisis estadístico. Los resultados evidenciaron una correlación favorable entre Juegos tradicionales y logros educativos (coeficiente de Spearman = 0,512). A partir de estos hallazgos, se recomendó que los docentes incorporen los juegos tradicionales dentro del plan curricular, dado su efecto positivo en el aprendizaje de los niños.

Centeno y Loayza (2024) se realizó un estudio en la E.I.I. N° 344 de Llantuyhuanca, con el objetivo de estudiar la relación entre la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños de tres, cuatro y cinco años. Se quiso evaluar si existía una relación entre ambos aspectos del desarrollo infantil. Este estudio fue de tipo básico y un diseño cuantitativo con alcance correlacional. Para el estudio, se aplicaron a 18 niños algunos cuestionarios y algunas fichas de observación. Como las variables no cumplían con los supuestos paramétricos, el análisis se realizó utilizando Rho de Spearman. Según los resultados, se encontró una relación negativa y no significativa ($r = -0.346$; $p > 0.05$), reflejando que a mayor psicomotricidad de los niños, menor desarrollo cognitivo, y viceversa. Este resultado llevó a un rechazo inicial de la hipótesis.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Juegos lúdicos

3.2.1.1. Fundamentos teóricos del juego

García-Fernández (2015, citado en Añamuro, 2019) describe el juego como una celeridad que se separa de la vida diaria, llevándose a cabo en contextos y momentos determinados, con reglas propias que lo diferencian del mundo común. Es una acción simbólica y totalmente libre, ya que su ejecución depende de la elección y el interés del jugador. De este modo, el juego se encuentra en un espacio intermedio entre lo real y la ilusión, integrando ambos aspectos de manera natural.

Siguiendo esta misma idea, el juego no está ligado a ni una institución específica, y sus reglas se establecen y adaptan de manera flexible, según la creatividad de quienes participan.

3.2.1.2. Conceptualizaciones del juego lúdico

Las conceptualizaciones del juego lúdico hacen referencia a las distintas definiciones y enfoques que consideran al juego como una actividad esencial para el aprendizaje, la socialización y el desarrollo integral del niño. En educación inicial, el juego lúdico se entiende como una estrategia pedagógica que favorece el desarrollo cognitivo, emocional, social y motriz mediante experiencias dinámicas y significativas. Según Miranda et al. (2023), la lúdica contribuye al desarrollo integral de los estudiantes porque promueve la creatividad, la interacción y el aprendizaje activo.

Asimismo, los juegos son propias del ser; en otras palabras, las personas tienden a involucrarse en ella de manera natural y, por supuesto, la requieren. Esto se debe a que el juego contribuye a brindar la dosis de diversión y disfrute esencial para experimentar una existencia agradable en un mundo que a menudo resulta intrincado y está repleto de situaciones poco gratas. Existen diferentes clases de juegos, desde aquellos que estimulan la mente hasta los que exigen un despliegue físico, pasando por los juegos lúdicos, que

promueven la enseñanza. Sin embargo, más allá del entretenimiento que suelen ofrecer, los juegos también son indudablemente útiles y significativos para el desarrollo de ciertas destrezas, habilidades y aprendizajes.

En concordancia con lo anterior, Fuentes (2013) sostiene que, por medio del juego, el infante tiende la oportunidad de experimentar y afianzar sus conocimientos. Por decir, un infante que posee habilidad manual suficiente para manejar cortes con tijera, podrá perfeccionar esa habilidad cuando siga recortando. Este tipo de juego hace que puedan seguir consolidando visiblemente sus habilidades y destrezas (p. 31). En esencia, Fuentes subraya que el juego es un instrumento fundamental para que los infantes exploren y consoliden sus conocimientos, facilitándoles el desarrollo y la consolidación de habilidades y destrezas de manera notable

Vygotsky (1971) conceptualiza el juego como: Se considera un espacio que propicia la formación de una semiótica, contribuyendo al desarrollo del pensar conceptualmente y teóricamente del infante, quien, desde de la experiencia, elabora conceptos con carácter descriptivo y referencial, relacionados con los atributos físicos de los objetos (p. 22). En esencia, Vygotsky describe el juego como un entorno donde se construye un sistema de símbolos que facilita el avance del pensamiento teórico y conceptual, permitiendo que el infante forme conceptos desde su experiencia, con enfoque descriptivo y referencial basado en las características físicas de los objetos.

3.2.1.3. Naturaleza de la actividad lúdica

De acuerdo con diversos estudios, el ejercicio lúdico fue examinada en profundidad por el sociólogo Huizinga (2007). El autor destaca estas características como exclusivas del juego:

- ✓ Es una actividad voluntaria, similar al concepto de *paideia* de los antiguos griegos, es decir, se realiza por el puro placer de hacerlo, no por el resultado que pueda generar.

- ✓ Desempeña un papel fundamental en el DH. Al igual que los animales, los niños juegan para prepararse para la competencia y la vida en general. Los adultos juegan para escapar, relajarse y liberarse.
- ✓ El juego no es una broma y debe tomarse en serio. Quien no lo toma en serio es quien arruina la experiencia del juego.
- ✓ Al igual que el arte, el juego genera goce por medio de meditación y práctica.
- ✓ Es un accionar que se distingue de la vida cotidiana, tanto en el tiempo como en la experiencia, y produce placer a través de la catarsis.
- ✓ Implica ciertas partes de tensión, cuya liberación y catarsis generan placer.
- ✓ Fomenta la creación de lazos especiales entre quienes participan en el mismo juego, dando lugar a una forma de hermandad única.

3.2.1.4. Dimensión humana en el juego

Le Boulch (1992), en palabras de Añamuro (2019), conceptualiza el juego como: El juego a más allá de la simple actividad motriz o exploratoria. Las funciones de asociación, propias del ser humano, facilitan resultados que responden a necesidades externas dentro de la "función de lo real". En el contexto lúdico, la simulación representa la expresión más alta de la cognición, permitiendo a través de la imaginación y la creatividad subjetiva, trascender la realidad y el presente. Por ello, el juego constituye una actividad no utilitaria donde la imaginación supera los límites impuestos por la lógica y los hábitos sociales.

3.2.1.5. Importancia de los juegos lúdicos en el desarrollo del niño

Los estudiosos, mencionan la diferencia entre la conducta pragmática y la lúdica mediante el análisis de las acciones humanas. En las sociedades occidentales, la noción de progreso se ha orientado hacia la modificación de la realidad en función a intereses sociales, promoviendo el control de la naturaleza y la expansión de los bienes de consumo.

Por su parte Boulch (1992) señala que: El juego actúa como un reemplazo de las actividades que los adultos consideran serias. Dado que el niño aún no está preparado para ser participe en acciones fructíferas, el juego es una de las herramientas esenciales para desarrollar su personalidad. A través del juego, el niño puede evadir las limitaciones de la realidad y crear libremente, debido a la función de simulación, los objetos satisfacen sus necesidades. De esta manera, el juego permite al niño satisfacer sus necesidades inmediatas y, al mismo tiempo, prepararse inconscientemente para el futuro, realizando un entrenamiento funcional.

En consecuencia, por medio del juego, el pequeño explora su cuerpo simbólicamente en relación con sus pedagogos y su entorno. Los distintos componentes mentales se establecen a partir de la experiencia del cuerpo como una unidad llena de contenido emocional, sin embargo, es crucial que los adultos la aprecien y respalden para que esta vivencia corporal en la creatividad el enfoque del juego en lugar de permitir que retroceda.

3.2.1.6. Estrategias para fomentar juegos lúdicos en educación inicial

Según Moreno (2002), el aspecto clave para promover juegos lúdicos son:

- ✓ Creatividad: Las actividades deben fomentar la inventiva en lugar de simplemente copiar la realidad.
- ✓ Positividad: Los juegos deben generar placer y entretenimiento, evitando situaciones de enojo, ira o frustración.
- ✓ Adaptabilidad: Es importante aceptar cometer falencias y aprender de los errores, optimizando la conducta y la actitud de tal manera que se beneficia uno mismo y su entorno.

En resumen, las guías presentadas resaltan que las características principales de los juegos lúdicos es su capacidad para animar la unificación positiva, el sentirse alegre y convivir sin competencias. Es fundamental promover la capacidad lúdica en los primeros

años de aprendizaje, buscando también que, cuando los infantes superen la edad de 6 años, se desarrollen las actividades en el que los educandos puedan usar criterios lúdicos en sus quehaceres del día a día.

3.2.1.7. Papel del juego en el desarrollo de los niños

Los estudiosos de la pedagogía, la psicología y la filosofía, muestran la relevancia del juego que repercute en los pequeños y alertan sobre el peligro de frenar el crecimiento del infante si se limita su comportamiento lúdico (Romo, 2007, p. 328). El juego es intrínsecamente y fundamental como estrategia:

- ✓ En lo biológico: Actúa como un catalizador del crecimiento cerebral, impulsando el desarrollo de nuestro sistema nervioso central.
- ✓ A nivel psicomotor: Promueve y estimula el desarrollo del cuerpo y los sentidos en infantes.
- ✓ A nivel cognitivo e intelectual: Se ha confirmado que el juego proporciona el aprendizaje al presentar desafíos que deben ser superados y al poner en práctica los conocimientos mediante el proceso de simbolización.

3.2.1.8. El juego como estrategia pedagógica

Sarlé (2006) destaca como la estrategia de aprendizaje, que contribuye en las diversas formas de actuar, tanto individuales como grupales. El juego conduce al desarrollo de conocimientos, habilidades y las capacidades.

En este escenario, el educador se hace importante el agente de la cimentación del discernimiento por medio de la interacción con el alumno, de tal forma que ambos colaboran en la creación del aprendizaje al inicio y al finalizar. (Sarlé, 2006, p.188).

3.2.1.9. El juego como promoción de la cultura

El juego en los escenarios culturales de un país o zona geográfica específica, por lo que fomentarlo en la formación inicial conlleva a su preservación y enriquecimiento.

Castro, Morales y Araya (2015) sostienen que el juego cumple la función prepara para otro aprendizaje inclusive cultural, ya que permite que los individuos adquieran conocimientos, produzcan e interpreten signos, valores y mensajes, siguiendo las normas y pautas de comportamiento propias de su contexto social.

Mediante el juego, se transmiten los valores, tradiciones y costumbres que caracterizan a una sociedad en determinados contextos y momentos. Por ejemplo, en la región de Guanacaste, es frecuente que los niños participen en juegos como montar toros, una actividad que refleja su cultura y que integra diversos elementos que los pequeños incorporan durante el juego. De esta manera, se puede afirmar que la cultura influye en el juego, y a su vez, el juego refuerza elementos de la cultura contemporánea.

3.2.1.10. Dimensiones de los juegos lúdicos

Moreno (2002) distingue tres categorías principales de juegos lúdicos:

- **Juego funcional o de ejercicio:** Para Moreno, este tipo de juego se origina durante el inicio de meses de vida, cuando la criatura inicia realizando inclinaciones que le agradan y que favorecen su desarrollo muscular (p. 102). Este juego se basa en la adaptación y representación de situaciones comunes por medio de actividades lúdicas, lo que exige que los infantes sean observadores y atentos para identificar los detalles esenciales de las funciones a realizar. Un ejemplo de juego funcional es el simple movimiento de escribir, donde la función principal es sujetar el lápiz. A medida que los niños crecen, van incorporando nuevas acciones que requieren mayor práctica y destreza.
- **Juego simbólico:** dice que este tipo de juegos se enfoca en “la relación del infante con aquello que representa o imita, prestando especial atención a los detalles que le resultan más llamativos” (p. 88). Si el infante muestra encanto por imitar a un personaje u objeto, su aprendizaje se vuelve más efectivo, ya que asimila desplazamientos y actitudes, lo que aumenta su confianza y disminuye el miedo a cometer errores. Por ello, este juego

es principal para el desarrollo psicomotor. Asimismo, el juego simbólico estimula la reflexión y el desarrollo del lenguaje, ya que los pequeños suelen verbalizar con mayor frecuencia y crean un mundo imaginario propio.

- **Juego de reglas:** son "aquellos juegos lúdicos que promueven el trabajo en equipo, donde es necesario establecer normas y asignar responsabilidades a cada participante" (p. 58). Estos entretenimientos contribuyen a que la memoria se desarrolle mejor, en la atención, en el razonamiento y en hacer reflexiones, habilidades infaltables para el desarrollo motor, ya que cada desplazamiento requiere planificación y procesamiento previo para lograr una coordinación adecuada. Además, estos entretenimientos influyen en el desarrollo psicológico y evolutivo del niño, potenciando sus capacidades y competencias ineludibles para su edad.

3.2.2. Desarrollo psicomotor

3.2.2.1. Definiciones del desarrollo psicomotor

Ajuriaguerra (2005) El desarrollo psicomotor se refiere a aprender a adquirir control sobre el propio cuerpo, resultando en el desarrollo completo de todas las dimensiones: física, intelectual y afectiva. El proceso de desarrollo psicomotor comienza con el autodescubrimiento y la conciencia de uno mismo. La autoconciencia ayuda al niño a entender mejor sus fortalezas y debilidades mientras realiza actividades físicas. Este proceso empieza desde el nacimiento, y el desarrollo psicomotor se refiere a todo el crecimiento y desarrollo que ocurre desde el nacimiento hasta el segundo año de vida, momento en el cual el desarrollo de todas las demás funciones psicomotoras comienza a estabilizarse. Según Justo-Martínez (2020), el desarrollo psicomotor integra funciones como el lenguaje, la socialización, el pensamiento y las capacidades sensoriales y motoras. Este proceso es flexible y se fortalece mediante la participación activa del niño, quien aprende y desarrolla un mayor control corporal a través de su curiosidad natural y exploración del entorno.

3.2.2.2. Leyes principales que fomentan el desarrollo psicomotor

Por su parte, Gil (2003) demuestran que los recién nacidos en sus primeras semanas presentan movimientos reflejos y poco coordinados, los cuales se manifiestan en sacudidas de brazos y piernas. Durante este período, el recién nacido no puede controlar su cabeza ni mantener la postura sentada. Sin embargo, al final de la primera infancia, se observa un cambio significativo: los movimientos se vuelven voluntarios, el control corporal mejora y se logra la capacidad de desplazarse caminando y corriendo. Este desarrollo ocurre de forma progresiva y está guiado por principios como la ley céfalo-caudal, el equilibrio entre flexores y extensores, y la transición de patrones generales a específicos.

- 1) **Ley céfalo caudal:** señala que las partes del cuerpo evolucionan desde la cabeza hacia los pies. De esta manera los músculos del cuello se logran controlar primero y posterior los del tronco, y los brazos se dominan antes que el de los pies. Por lo tanto, los niños logran controlar la cabeza antes de poder sentarse, y utiliza sus piernas superiores con destreza antes de lograr lo mismo con las inferiores
- 2) **Ley próximo distal:** El control de las extremidades del cuerpo comienza en el centro y luego se extiende a la periferia. El control de las partes del cuerpo que están más cerca del eje central del cuerpo se alcanzará antes que el control de las partes del cuerpo que están distal al eje central. En los últimos años de la primera infancia, el control de las extremidades del cuerpo del bebé progresa hacia el control de las partes segmentadas del cuerpo, incluyendo el control de las muñecas y los dedos.

Como resultados de estas leyes, el infante integra y domina de manera voluntaria un número creciente de grupos musculares, lo cual se traduce en movimientos cada vez más precisos. Esto facilita la adquisición de repertorios psicomotores complejos y especializados que amplían las posibilidades de percepción y acción sobre el entorno a través de gestos sutiles pero significativos. Por ejemplo, la capacidad de sujetar y manipular un objeto entre el pulgar y el índice es una destreza específica que se aplica a diversas tareas y que es, sin

duda, más sofisticada que los movimientos torpes del bebé al jugar en la cuna. Este proceso de maduración enriquece el conjunto de habilidades conocido como “psicomotricidad fina”, una definición que complementa. (Gil-Madrona, 2003, p. 371)

- 3) **Ley de lo general a lo específico:** Esta ley fomenta el progreso desde un diseño de respuesta amplios hacia modelos delimitados y precisos, el que intervienen partes del cuerpo necesarios.
- 4) **Ley de fomento de flexores-extensores:** Esta ley indica el crecimiento anatómico flexores son primeros y después los extensores, lo que explica por qué el infante aprende primero a agarrar que liberar (Moraleda, 1992, p. 45).

3. 2.2.3. Tipología de la psicomotricidad

La psicomotricidad, se pone importancia en los logros que el infante alcanza según su madurez integral. Así, de esta manera se tiene que desarrollar las habilidades para que los infantes logren tener control de su cuerpo, por ende, se tiene en cuenta que existen dos categorías de desarrollo psicomotor:

A. Psicomotricidad gruesa

Esto incluye el compromiso cognitivo, emocional, simbólico y sensoriomotor en la capacidad de ser y expresarse en un contexto psicosocial.

Por tanto, es un método que tiene como objetivo facilitar, a través del control del desplazamiento del cuerpo, la interacción y la comunicación que el infante establece con su entorno.

a) Importancia de la psicomotricidad gruesa

En estos primeros años, la psicomotricidad es muy esencial ya que tiene un gran impacto en el desarrollo intelectual y afectivo del infante, ayudando su interacción con el contexto y considerando sus diferencias personales, como también sus intereses y sus necesidades.

- **A nivel motor:** facilita a que el infante pueda ejercer dominio en el movimiento de su cuerpo.
- **A nivel cognitivo:** en este nivel el infante tiende a mejorar la concentración, pone mayor atención y se logra concentrar, es más creativo.
- **A nivel social y afectivo:** favorece que el infante pueda conocer y confrontar las emociones y relaciones con todos.

Garza (1978, p. 163) señala que la censura de los desplazamientos del cuerpo, el cual es producto de la musculatura, permite al infante moverse de forma autónoma.

En síntesis, la psicomotricidad gruesa se define como los movimientos globales que resultan de la madurez del SNC y que permiten coordinar todos los movimientos.

B. Psicomotricidad fina

Garza (1978, p. 168) indica que la motricidad fina (MF) se inicia cuando los infantes comienzan a tomar control de movimientos corporales, de esta manera tener coordinación de los dedos y las manos.

Por su parte, Da Fonseca (1988, p. 52) menciona que la MF implica la adquisición de la pinza digital y cómo es capaz de coordinar la vista y las manos. Pentón Hernández (1998, p. 86) también dice que el MF se centra en el movimiento preciso de las expresiones faciales y la participación de los pequeños músculos de las manos y los pies.

3.2.2.4. Situaciones de la psicomotricidad

Mijangos (2015, p. 103) identifica cinco aspectos clave en la psicomotricidad:

- ✓ **Percepción:** es tomar conciencia del entorno, que puede ser innata o adquirida (desarrollo a partir de estímulos externos).
- ✓ **Esquema corporal:** es el saber de nuestro cuerpo, sus partes y su capacidad para actuar significa el niño tome conciencia progresiva de sí mismo a través del movimiento y de la información sensorial. En ese sentido, el desarrollo corporal favorece la exploración, la coordinación y la autonomía en las actividades cotidianas. Según María Montessori (2021), el aprendizaje infantil se fortalece mediante la experiencia motriz y sensorial, ya que los niños construyen su comprensión del mundo participando activamente con su entorno.
- ✓ **Lateralidad:** La predominancia motriz de un lado del cerebro, que se manifiesta en los fragmentos corporales ya sea izquierdo o derecho. Mora y Palacios (1990) indican que la lateralización se desarrolla durante las edades de tres y seis.
- ✓ **Control postural:** Inicialmente, el movimiento es involuntario (reflejos), pero con el tiempo el niño conoce y domina su musculatura, lo que le permite realizar actividades coordinadamente, adaptar su cuerpo a distintas tareas y mantener la precisión postural a través de la experimentación y la observación.
- ✓ **Coordinación motriz:** Capacidad de promover movimientos secuenciados y organizados en distintas partes del cuerpo para ejecutar actividades con precisión. Se distinguen tres tipos:

Coordinación dinámica general: Movimientos que requieren ajustes posturales, como gatear, deslizarse, correr, andar a pie, brincar y dar vueltas.

Coordinación visomotriz: Movimientos en los que la visión se centra en objetos estáticos o en movimiento para hacer una acción, como recibir objetos o juguetes.

Coordinación óculo-manual: son desplazamientos que necesitan la integración de las manos y los ojos para hacer una acción específica.

3.2.2.5. Dimensiones del desarrollo psicomotor

El desarrollo de los aspectos del DP es fundamental para dotar a las personas de un repertorio motriz extenso y diverso.

Ajuriaguerra (2005) da a conocer las dimensiones que son prioritarias:

a) **Primera dimensión: motriz instrumental**

Se refiere a proporcionar los modos para que el cuerpo tome acción en el ambiente externo, destacando de esta manera que el cuerpo se integre con todas sus partes (p. 145).

b) **Segunda dimensión: emocional–afectivo**

Esta dimensión destaca que las emociones siempre ejercerán una influencia significativa en todo lo relacionado con el tono muscular, ya que no es un elemento ajeno o distante del organismo (p. 147).

Asimismo, debemos inculcar en los niños el hábito de tratar sus cuerpos con amor y respeto como una práctica habitual para su salud. Así, el niño tomará conciencia de las acciones que debe realizar para conservarse sano. Un infante con un desarrollo emocional y afectivo positivo seguramente será un niño sano, que mostrará una actitud favorable hacia el mundo exterior.

c) **Tercera dimensión: práctico cognitivo**

Tiene que ver con la realización de movimientos con plena conciencia, incluyendo el conocimiento de las posibles implicaciones de cada acción (p. 147). Es la más integral y, en los pequeños de cinco años, demuestra la madurez alcanzado, pero según las diversas teorías, en suma, de los infantes deberían desarrollar las actividades práctico- cognitivas alrededor de los siete años.

3.3. Definición de términos básicos

Acción lúdica

Las experiencias lúdicas se originan como un instrumento eficaz para impulsar el aprendizaje representativo. La lúdica constituye una manera de relacionarse con la vida diaria, es decir, de experimentar placer y apreciar lo que sucede, entendiéndola como un hecho que genera bienestar físico, emocional y espiritual.

Actividad lúdica

Omeñaca y Ruiz (2005) “se sostiene que las actividades lúdicas resultan entretenidas y placenteras desarrollarse de manera autónoma sin necesidad de metas externas. Estas actividades involucran a la persona en su totalidad, proporcionando los medios para expresarse con los demás y educarse en un entorno atractivo y estimulante en el salón.

Competencia motriz

Se define como la gestión y expresión de HM como una reacción adaptada al contexto. Ante una situación, el individuo debe evaluar la calidad de su repertorio motriz para que pueda solucionar de manera correcta las manifestaciones negativas que presenta su cotidianidad en su contexto (Román-Viñas, 2017, p. 49).

Desarrollo psicomotor

Laguens y Querejeta (2021) señalan que el desarrollo infantil implica tanto la madurez de las estructuras nerviosas, como el aprendizaje del bebé y posteriormente el niño, lleva a cabo al explorarse a él y al entorno que le circunda.

El juego y la motivación

Es fundamental señalar que una de las peculiaridades clave de los juegos lúdicos es su utilidad como herramienta de enseñar y aprender en el contexto de la educación. De tal manera, estas actividades son estimulantes, puesto que el juego intrínsecamente motiva la acción, sin requerir de incentivos externos.

Emocional afectivo

Según Gamarra (2015), la afectividad se entiende como la facultad de generar respuestas emocionales frente a estímulos internos o externos, manifestándose a través de emociones y sentimientos, lo cual es primordial en su vida y convivencia.

Juego de reglas

Beltrán, Guzmán y Salazar (2021, p. 51) destacan que el juego de reglas es importante para la psicología, ya que facilita el análisis del lenguaje y la metacognición, contribuyendo al abordaje del deterioro cognitivo en los individuos.

Juego simbólico

Herrera y Gonzales (p. 7) indican que el juego simbólico es relevante para la psicología, dado que aborda el desarrollo del lenguaje y la metacognición con el fin de estudiar y contrarrestar el detrimento cognitivo en los sujetos.

Motriz instrumental

Calmels (2003) indica que el desarrollo psicomotor se fundamenta en el movimiento del infante, lo cual le permite explorar su cuerpo para manipular y orientarlo según sus requerimientos.

Práctico cognitivo

las actividades o estrategias que permiten desarrollar los procesos mentales mediante la práctica y la experiencia. Este enfoque busca fortalecer capacidades como la atención, memoria, razonamiento, comprensión y resolución de problemas a través de acciones concretas y significativas en el aprendizaje. Según Castro et al. (2022), los principios cognitivos en la educación favorecen que el estudiante construya conocimientos de manera activa, reflexiva y funcional.

IV. Metodología

4.1. Tipo y nivel de investigación

La presente investigación corresponde al tipo de investigación **aplicada**, ya que busca utilizar conocimientos teóricos existentes para intervenir directamente en una realidad educativa concreta, mediante la implementación de un programa de juegos lúdicos orientado a mejorar el desarrollo psicomotor de los escolares de cinco años.

Este tipo de investigación no se limita a describir un fenómeno, sino que propone y ejecuta una solución práctica frente a una necesidad educativa identificada en la Institución Educativa Inicial N° 277-12 *Pastorcitos de Fátima*, del distrito de Andahuaylas. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), la investigación aplicada se caracteriza por emplear el conocimiento científico con la finalidad de resolver problemas reales y mejorar prácticas sociales o educativas.

El nivel de la investigación es explicativo, puesto que pretende determinar la influencia del programa de juegos lúdicos sobre el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años, identificando una relación de causa efecto entre la variable independiente y la variable dependiente. Este nivel va más allá de la simple descripción, ya que busca explicar los cambios producidos en el desarrollo psicomotor como consecuencia de la aplicación del programa lúdico.

Según Bernal (2010), la investigación explicativa se orienta a establecer las causas que originan determinados fenómenos, especialmente cuando se implementan estrategias o programas educativos.

El estudio adopta un enfoque cuantitativo, debido a que el desarrollo psicomotor de los niños será medido a través de instrumentos estructurados, permitiendo la recolección de datos numéricos antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos.

Este enfoque posibilita analizar estadísticamente los resultados, establecer comparaciones y determinar si el programa genera cambios significativos en el desarrollo psicomotor de los escolares. De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2014), el enfoque cuantitativo se fundamenta en la medición objetiva de variables y en el análisis estadístico para comprobar supuestos o efectos de una intervención.

4.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación es preexperimental, específicamente del tipo un solo grupo con pretest y posttest, debido a que se trabaja con un único grupo de escolares al cual se le aplica una evaluación inicial, luego el programa de juegos lúdicos y finalmente una evaluación posterior. Este diseño resulta pertinente en contextos educativos donde no es posible conformar grupos de control, permitiendo observar los cambios producidos tras la intervención, aunque sin un control riguroso de variables externas.

De acuerdo con Campbell y Stanley (2015), el diseño preexperimental es común en investigaciones educativas iniciales, ya que facilita evaluar el efecto de un programa en situaciones reales de aula.

Se presenta el esquema:

G: O1.....X.....O2

Donde:

O1: Pre test

X: Tratamiento experimental

O2: Post test

4.3. Ámbito temporal y espacial

4.3.1. Temporal

El estudio se realizó en el periodo 2024, abarcando los periodos de noviembre a diciembre.

4.3.2. Espacial

La presente investigación se desarrolló en la I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, en la provincia de Andahuaylas-Apurímac en el año 2024.

4.4. Población y muestra

4.4.1. Población

La población objeto de estudio consistió en la totalidad de infantes de la I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima en Andahuaylas. En este sentido, Hernández (2014) define la población como “Un grupo integrado por todos los casos que cumplen con ciertos criterios previamente establecidos” (p.174).

En el presente estudio, la constitución de su población es un total de 107 infantes en edades de 3,4 y 5, pertenecientes a la I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, ubicada en la provincia de Andahuaylas-Apurímac en el año 2024.

Asimismo, ha permite delimitar el alcance de la investigación y garantizar que los resultados sean válidos y representativos. Según Roberto Hernández Sampieri y Mendoza (2018), la población es “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”.

Tabla 3*Población de estudio*

Aula	Edad	Mujeres	Varones	N° total alumnos	%
Aula 1	Niños de 3 años	12	13	25	23,36
Aula 2	Niños de 3 años	10	16	26	22,29
Aula 3	Niños de 4 años	14	13	27	25,24
Aula 4	Niños de 5 años	16	13	29	27,10
Total	04 aulas	49	58	107	100,00

Nota. La lista de inscripciones de 5 años I.E.I. N° 277-12

4.4.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 29 escolares de cinco años (13 niños y 16 niñas). seleccionados mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, considerando criterios de inclusión relacionados con la edad y la pertenencia a la institución educativa. Este tipo de muestreo se utiliza cuando el investigador selecciona deliberadamente a los participantes en función de criterios previamente establecidos, tales como edad, grado, sección o accesibilidad, y no mediante procedimientos aleatorios. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), el muestreo no probabilístico intencional se caracteriza porque la selección de los elementos depende del juicio del investigador, y no todos los miembros de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos.

Tabla 4

*Muestra de estudio de los escolares de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 277-12
Pastorcitos de Fátima de la provincia de Andahuaylas, región de Apurímac, 2024.*

Sexo Edad	Mujeres		Varones		Total
	N	%	N	%	
Aula: Los amigos, niños y niñas de 5 años de edad	16	100	13	100	29
Total	16	100	13	100	29

Nota. Nómina de matrícula de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 277-12

4.4.3. Muestreo

En el presente estudio, se aplicó un muestreo no aleatorio, eligiendo infantes de cinco (5) años, conformando un grupo de 29 participantes (13 niños y 16 niñas).

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1. Técnica

En el desarrollo de este estudio se recurrió a la técnica de observación, la cual admitió registrar de forma sistemática los acontecimientos mediante el instrumento diseñado. Como señalan Hernández et al. (2018), esta técnica implica examinar directamente el fenómeno con el fin de recopilar información esencial para el proceso investigativo (p. 174). Asimismo, se reconoce como una herramienta propia de las ciencias sociales, empleada para explorar, indagar y obtener datos a través de preguntas planteadas de forma directa o indirecta a los colaboradores que integran la unidad de análisis (Carrasco-Díaz, 2005).

4.5.2. Instrumentos

En el estudio, se aplicó el instrumento conocido como: la ficha de observación de prueba pre y post test del desarrollo psicomotor; una herramienta de manejo sencillo y gran valor para documentar datos derivados del contacto directo entre el investigador y el contexto real en estudio (Carrasco-Díaz, 2005).

4.4.2.1. Validación

En el estudio, tanto el instrumento como la ficha de observación de las pruebas del

pre y post test, se sometió a validación por juicio de expertos y especialistas en el tema. Jimeno (2018), citado en Ayala (2024) explica que el juicio de expertos implica recurrir a un idóneo para conseguir una valoración cualificada, dado que es un individuo con vasto conocimiento en un área determinada, el cual será validado dicho instrumento de recojo de datos (p.54).

El instrumento (Escofet, et al., 2016) fue validado a través de una ratificación de contenido, por lo que se pidió la visión de 3 peritos y especialistas en la materia, conjuntamente de un análisis de confiabilidad mediante el estadístico KR=20 y la prueba T-Student. Para este propósito, se hizo una prueba piloto con 14 educandos de una I.E.I. próxima a la ciudad, con el objetivo de medir la consistencia interna desde el análisis de confiabilidad.

4.4.2.2. Confiabilidad

A fin de asegurar la confiabilidad del instrumento, se hizo prueba piloto y una prueba estadística. De acuerdo con Izquierdo (2020, citado por Ayala, 2024), la confiabilidad hace alusión al grado en que el instrumento muestra el nivel verdadero de la variable analizada, lo cual se evidencia en la repetición de la medición del mismo, obteniendo resultados similares (p.58). La confiabilidad del instrumento se determinó usando el Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.82, lo que sugiere que el instrumento es apropiado para ser utilizado.

4.5. Procedimientos

Se manejó la técnica de evaluación por medio de pruebas, con el test de desarrollo psicomotor como instrumento para evaluar la variable dependiente del estudio.

El proceso de recojo de datos se realizó siguiendo las pautas:

1. Revisión de las pruebas objetivas (test de desarrollo psicomotor) inicial (pretest) y final (postest), seguida de una prueba piloto para realizar ajustes y mejorar la prueba de medición.

2. Completado del formato de la ficha de datos generales.
3. Coordinación con la directora de la I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima.
4. Aplicación de la prueba inicial (pretest) al grupo experimental (GE), compuesto por 29 infantes único grupo.
5. Implementación del programa de juegos lúdicos al GE, único grupo.
6. Aplicación de la prueba final (postest), la misma prueba utilizada al comienzo, al grupo experimental, único grupo.
7. Incorporación de los puntajes que se obtuvieron al SPSS, versión 27, para realizar los análisis estadísticos pertinentes.
8. Realización de las programaciones estadísticas para verificar si las hipótesis trazadas se confirmaban o rechazaban.
9. Análisis, discusión y debate de los resultados obtenidos.
10. Extracción de los hallazgos estadísticos y elaboración de las conclusiones.

4.6. Análisis de datos

En el estudio, los resultados se presentaron a través de tablas de frecuencia, con el fin de sintetizar la información de las variables independiente y dependientes analizadas en esta tesis. Dichas tablas posibilitaron la creación de figuras estadísticas que permitieron un análisis visual ágil y una mayor obtención de información de los datos que se llevaron al proceso de este estudio.

Del mismo modo, para comprobar y validar la hipótesis elaborada, se procedió a comparar los promedios de los puntajes adquiridos por el grupo GE en sus evaluaciones de pretest y postest, dado que se trabajó únicamente con un solo grupo. Este grupo fue evaluado antes y después de la aplicación del estímulo, siguiendo un diseño estadístico basado en la “comprobación de promedios”. Debido a que ambas mediciones generaron puntajes en escala de intervalo, se optó por el uso de estadística paramétrica. Entre los métodos más adecuados para este tipo de comparaciones se encuentran la prueba *t* de Student y el análisis de varianza.

Para la ejecución de la prueba de hipótesis se manejó el SPSS en su versión 27 para Windows. Respecto a la pertinencia de su uso, Herrero y Cuesta (2014) ratifica que la verificación de la igualdad de medias constituye una de las aplicaciones recurrentes en la investigación psicológica, y que el programa SPSS brinda una amplia gama de procedimientos que permiten realizar estas comparaciones de manera adecuada.

Por ello, en el procesamiento de los hallazgos se recurrió al estadístico t de Student, adoptando un nivel de significancia de 0,05 para la validación de las hipótesis. Se utilizaron las fórmulas propias de la t para muestras independientes. Además, se calcularon estadísticos descriptivos, incluyendo medidas de tendencia central y de variabilidad, con el fin de ofrecer una caracterización detallada del grupo analizado.

4.7. Consideraciones éticas

En primer lugar, se debe garantizar el consentimiento informado de los padres o apoderados, asegurando que participen de manera voluntaria y con pleno conocimiento de los objetivos, procedimientos y posibles beneficios del estudio. Asimismo, se debe respetar el asentimiento del niño, es decir, su disposición a participar sin ningún tipo de presión o coerción.

De acuerdo con los principios de la ética en investigación educativa, como la beneficencia y no maleficencia, el programa de juegos lúdicos debe aplicarse de manera segura, evitando cualquier riesgo físico o emocional, y procurando siempre generar beneficios en el desarrollo psicomotor de los escolares. Además, se debe garantizar la confidencialidad de los datos, protegiendo la identidad de los participantes y utilizando la información únicamente con fines académicos. En síntesis, las consideraciones éticas garantizan que el estudio se realice de forma responsable, respetuosa y segura, protegiendo los derechos de los niños y asegurando la validez y credibilidad del proceso investigativo.

V. Resultados y discusión

5.1. Resultados

5.1.1. Análisis descriptivo

A: Resultados de la variable 2: Desarrollo psicomotor por dimensiones en el pretest

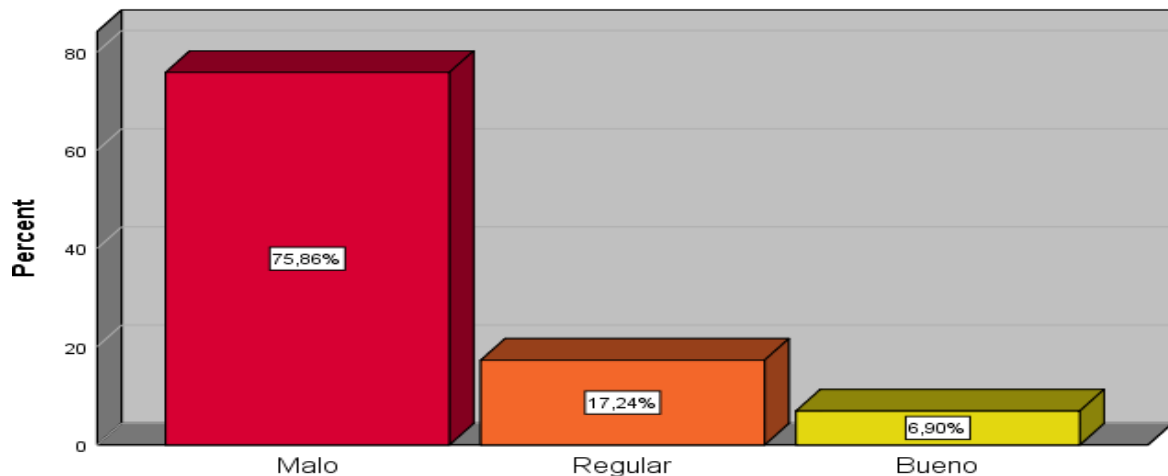
Tabla 5

Resultados de test del pretest en la dimensión

		Frecuencia	Porcentaje
Coordinación	Malo	22	75,9
	Regular	5	17,2
	Bueno	2	6,9
Total		29	100,0

Figura 1

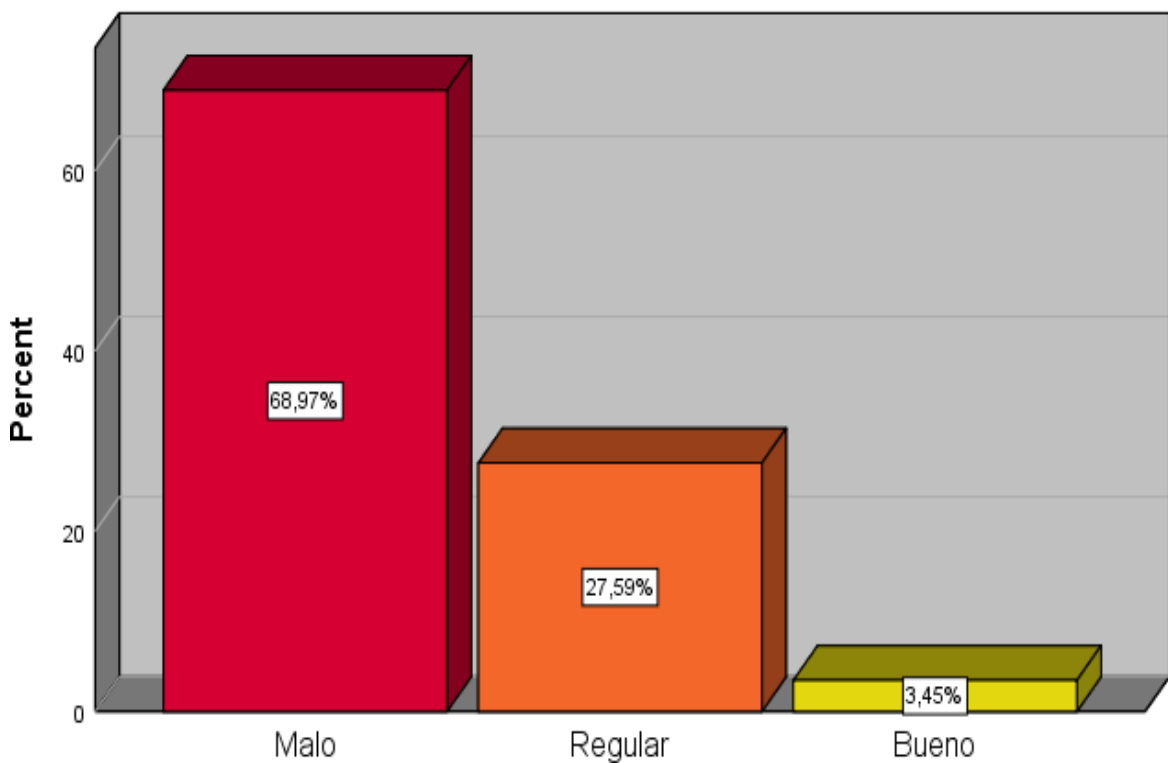
Resultados de test del pretest en la dimensión: Coordinación



En la Figura 1 y Tabla 5, se presentan los datos iniciales relativos a la coordinación dentro del desarrollo psicomotor de los estudiantes, según el pretest aplicado. Se identifica que el 75.9% de los educandos, equivalentes a 22 sujetos, se clasifican en la categoría deficiente. Por otro lado, el 17.2%, que corresponde a 5 escolares, alcanza un nivel regular y un pequeño grupo de 2 niños, representando el 6.9%, logra ubicarse en la categoría buena.

Tabla 6*Resultados del Test de pretest en la dimensión:*

		Frecuencia	Porcentaje
<i>Lenguaje del desarrollo psicomotor</i>	Malo	20	68,97
	Regular	8	27,59
	Bueno	1	3,45
Total		29	100,0

Nota. Elaboración propia.**Figura 2***Resultados de test del pretest en la dimensión: Lenguaje del desarrollo psicomotor*

Según la Tabla 6 y la Figura 2, los resultados del pretest en la dimensión lenguaje del desarrollo psicomotor indican que la mayoría de los estudiantes (68.97%, correspondiente a 20 alumnos) se sitúan en un nivel 'malo'. Un 27.59% (8 escolares) alcanzan un nivel “regular”, mientras que solo un 3.45% (1 niño) se encuentra en la escala “bueno”. Tal como se evidencia en la Tabla 4 y la Figura 2 mencionadas, el promedio de las calificaciones iniciales de los estudiantes es notablemente bajo.

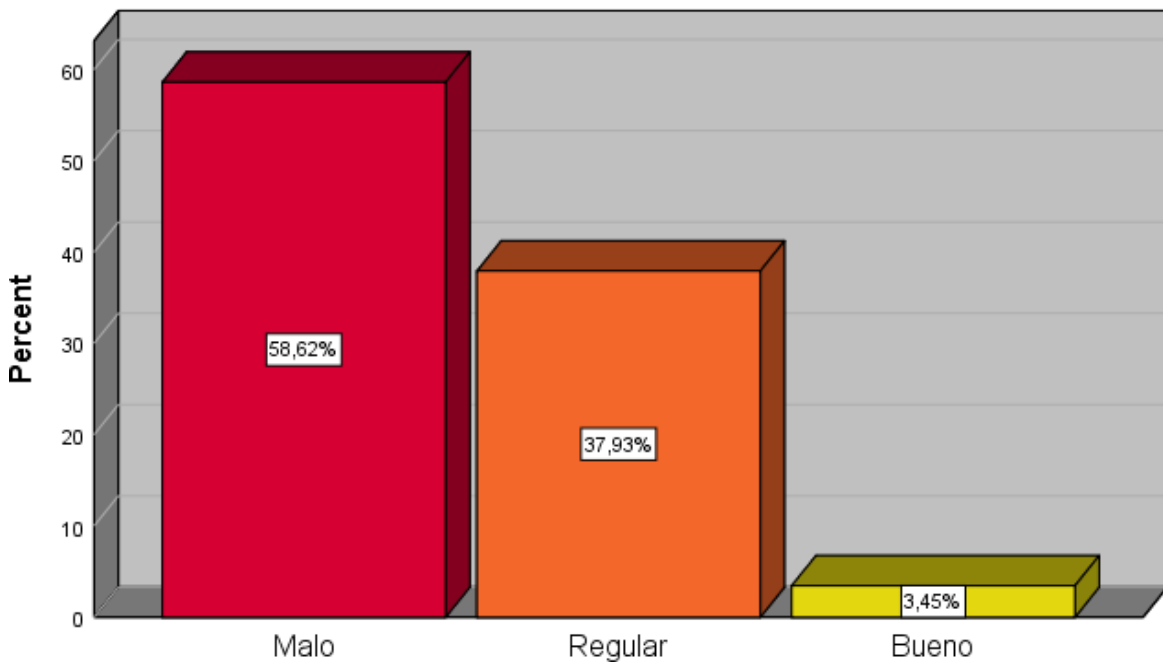
Tabla 7

Resultados de test de pretest en la dimensión:

		Frecuencia	Porcentaje
<i>Motricidad del desarrollo psicomotor</i>	Malo	17	58,62
	Regular	11	37,93
	Bueno	1	3,45
Total		29	100,0

Figura 3

Resultados de test del pretest en la dimensión: Motricidad del desarrollo psicomotor



Según la Tabla 7 y la Figura 3, los hallazgos del pretest en la dimensión motricidad del desarrollo psicomotor muestran que la mayoría de los estudiantes (58.62%, equivalente a 17 alumnos) se encuentran en un nivel 'malo'. Un 37.93% (11 escolares) alcanzan un nivel "regular", mientras que solo un 3.45% (1 niño) se sitúa en la escala "bueno". Tal como refleja en la tabla 7 y representando gráficamente en la figura 3, el promedio de las calificaciones iniciales de los infantes de 5 años de la I.E.I. N° 277-12 en 2024, es notablemente bajo.

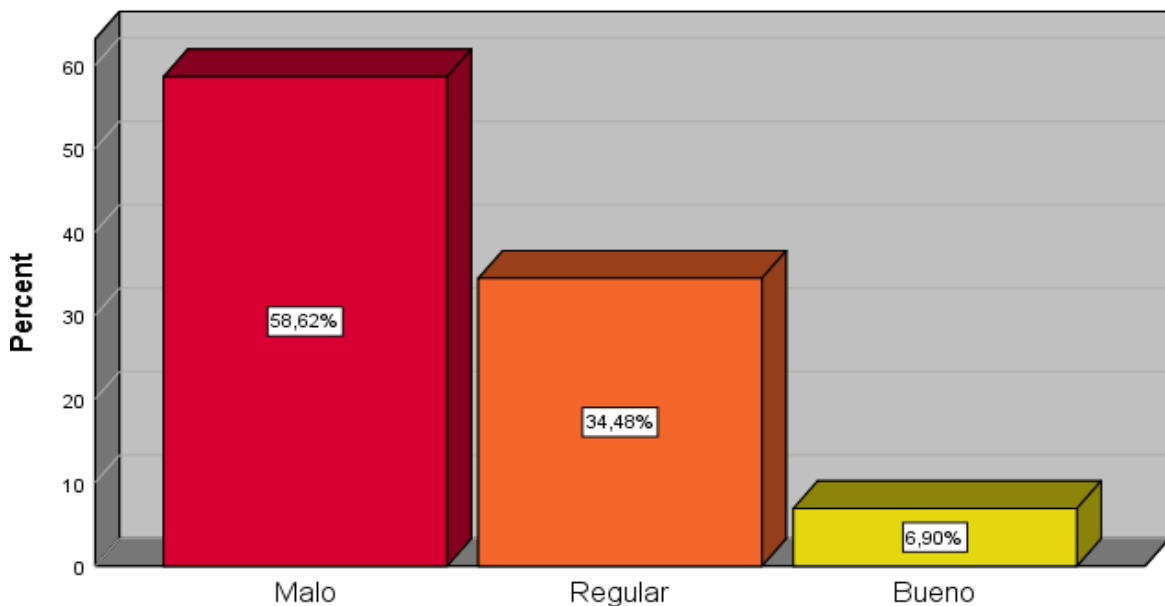
Tabla 8

Resultados de test del pretest de la variable 2:

		Frecuencia	Porcentaje
<i>Desarrollo psicomotor (DS)</i>	Malo	17	58,62
	Regular	10	34,48
	Bueno	2	6,90
Total		29	100,0

Figura 4

Resultados de test del pretest de la variable 2: Desarrollo psicomotor (DS)



En la Tabla 8 y Figura 4, se presenta el análisis preliminar del desarrollo psicomotor de los estudiantes evaluados, donde se destaca que 17 alumnos, representando el 58,62%, se clasifican en la categoría de bajo rendimiento. Además, 10 escolares correspondientes al 34,48% alcanzan una categorización regular y solo 2 infantes, que constituyen el 6,90%, se sitúan en la categoría superior. Así como se demuestra en la Tabla 6 y en la ya mencionada Figura 4, la calificación promedio preliminar para los niños en edades de 5 de I.E.I. N° 277-12 en 2024, indica un nivel inicial predominantemente bajo.

B: Presentamos los resultados de variable 2: Desarrollo psicomotor por dimensiones en el postest o evaluación de salida (ES)

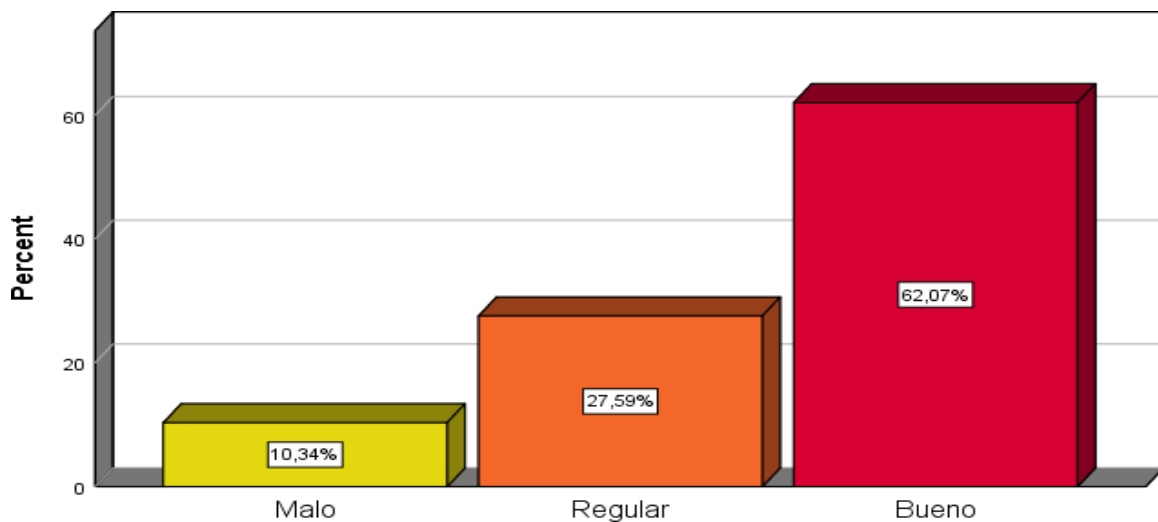
Tabla 9

Resultados de test del postest en la dimensión coordinación

	Frecuencia	Porcentaje
<i>Desarrollo psicomotor</i>	Malo	3 10,34
	Regular	8 27,59
	Bueno	18 62,07
Total	29	100,0

Figura 5

Resultados de test del postest en la dimensión coordinación del desarrollo psicomotor



En la tabla 9 y la figura 5, se evidencian los resultados pos intervención de la dimensión coordinación perteneciente al desarrollo psicomotor, donde se identifica que un trío de estudiantes se posiciona en la categoría deficiente con un 10,34%, ocho escolares en la categoría regular con un 27,59% y dieciocho infantes en la categoría óptima con un 62,07%. Además, como se detalla en la tabla 7 y la repetida figura 5, el promedio alcanzado por los niños, muestra una mejora significativa tras la implementación del programa de juegos lúdicos, catalogando así el nivel general dentro de la escala como favorable.

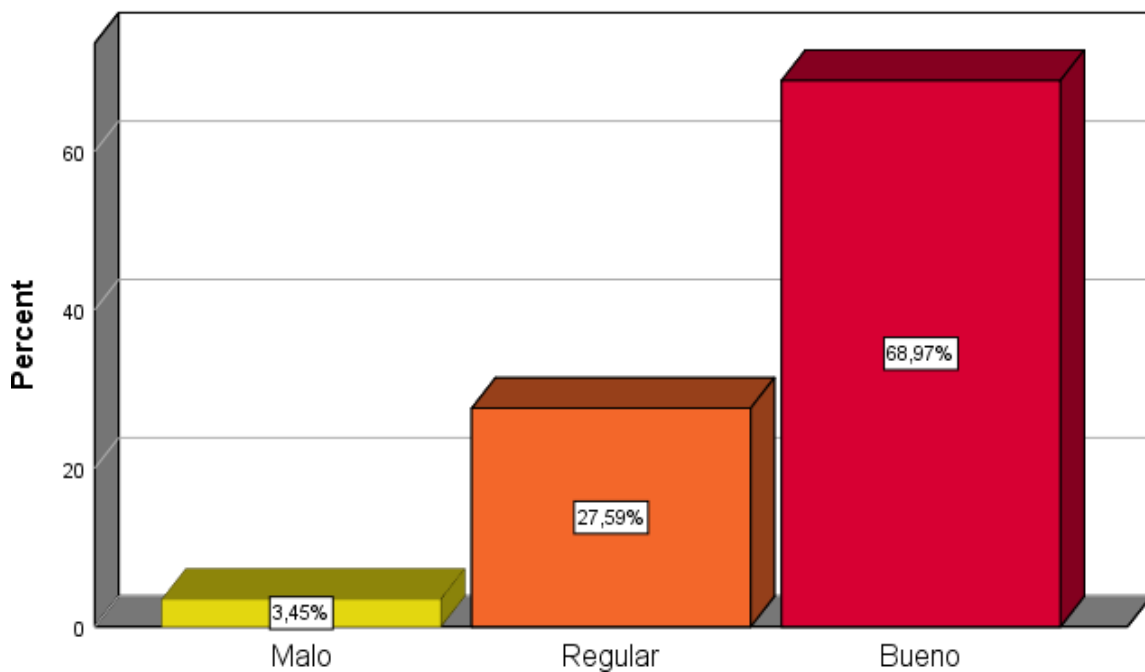
Tabla 10

Resultados del test de posttest en la dimensión:

		Frecuencia	Porcentaje
<i>Lenguaje del desarrollo psicomotor</i>	Malo	1	3,45
	Regular	8	27,59
	Bueno	20	68,97
Total		29	100,0

Figura 6

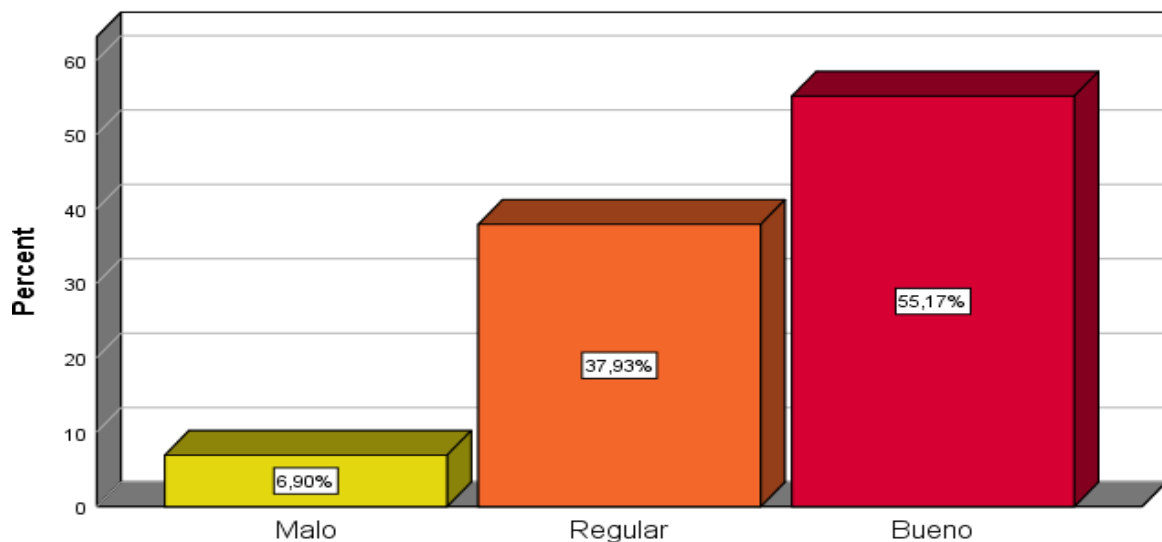
Resultados de test del posttest en la dimensión lenguaje del desarrollo psicomotor



En el análisis de los datos presentados en la tabla 10 y visualizados en la figura 6, se evidencia que, tras la ejecución del programa de juegos lúdicos, el desempeño lingüístico de los escolares ha variado significativamente en la I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, el año 2024. El posttest revela que un estudiante, representando el 3,45%, se clasifican en la categoría de desempeño “malo”, mientras que ocho preescolares, equivalentes al 27,59%, alcanzan un nivel “regular”. Cabe destacar que 20 niños logran un rendimiento “bueno”, constituyendo el 68,97% del total evaluado.

Tabla 11*Resultados de test del postest en la dimensión*

		Frecuencia	Porcentaje
<i>Motricidad del desarrollo psicomotor</i>			
	Malo	2	6,90
	Regular	11	37,93
	Bueno	16	55,17
Total		29	100,0

Figura 7*Resultados del test del postest en la dimensión motricidad del desarrollo psicomotor*

En la tabla 11 y figura 7, se evidencia que tras la intervención con el programa de juegos lúdicos en la dimensión motriz de la variable desarrollo psicomotor evaluada en el postest, un análisis revela la siguiente distribución: dos estudiantes se categorizan en el nivel malo, representando el 6,90%; 11 escolares alcanzan el nivel regular, constituyendo el 37,93%; y 16 infantes se clasifican en el nivel bueno, lo cual equivale al 55,17%. Además, según lo registrado en la tabla 9 y reiterado en la figura 7, se aprecia que el promedio general de dichos escolares, mejora significativamente hasta situarse en un nivel bueno tras aplicar dicha estrategia lúdica.

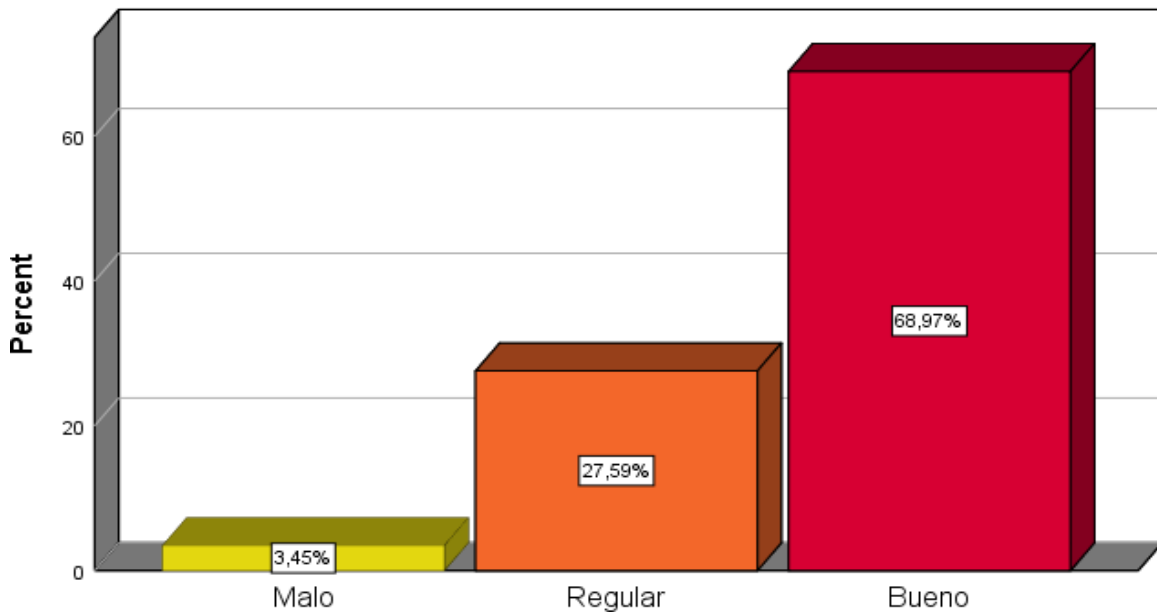
Tabla 12

Resultados de test del postest en la variable 2:

		Frecuencia	Porcentaje
<i>Desarrollo psicomotor</i>	Malo	1	3,45
	Regular	8	27,69
	Bueno	20	68,97
Total		29	100,0

Figura 8

Resultados del test de postest en la variable 2: Desarrollo psicomotor



Según la tabla número 12 y la figura 8 se percibe que los hallazgos de la variable 2: *Desarrollo psicomotor* en el postest, un estudiante se ubicó en el nivel “malo”, equivalente al 3,45%. Asimismo, 8 preescolares se situaron en el nivel “regular” (27,69%) y 20 niños alcanzaron el nivel “bueno”, representando el 68,97%. Tal como se muestra en la tabla 10 y la figura 8 señalada, el promedio de los infantes, posterior a la aplicación programa de juegos lúdicos como estrategia, se ubica en un nivel comparativamente bueno dentro de la escala evaluativa.

C: Presentamos la comparación de los resultados de la dimensión coordinación en el pretest y postest o prueba de salida (PS)

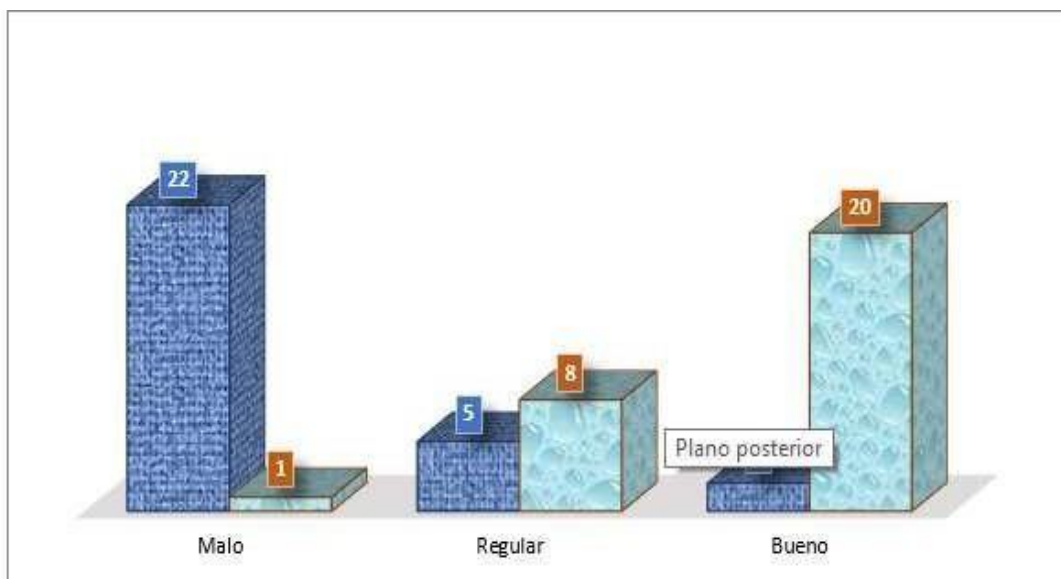
Tabla 13

Comparación de los resultados de la dimensión coordinación en el pretest y postest

		Frecuencia	Porcentaje
<i>Coordinación en el pretest y postest</i>	Malo	20	58,62
	Regular	7	68,97
	Bueno	2	3,45
Total		29	100,0

Figura 9

Comparación de los resultados de la dimensión coordinación en el pretest y postest.



En la tabla 13 y la figura 9 se muestra la comparación de los resultados de la dimensión *coordinación* en el pretest y postest de la variable 2: desarrollo psicomotor, se identificó que en el pretest 20 estudiantes se ubicaron en el nivel “malo” (58,62%). En contraste, en el postest, 22 preescolares alcanzaron el nivel “bueno” (68,97%), evidenciándose así el apoyo positivo del programa de juegos lúdicos en la mejora de esta dimensión.

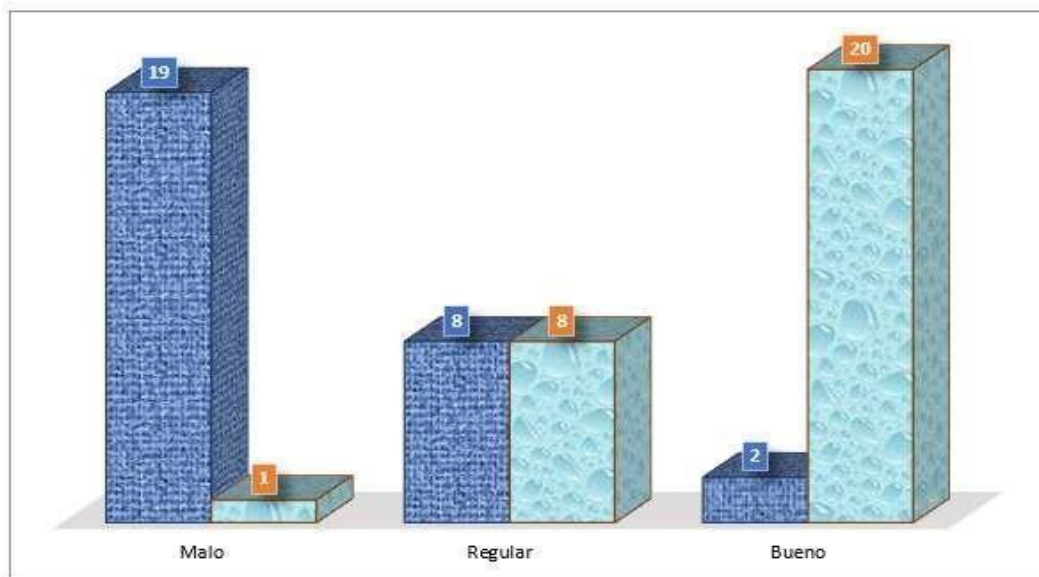
Tabla 14

Comparación de los resultados de la dimensión lenguaje en el pretest y postest

		Pretest	Postest
<i>Lenguaje en el pretest y postest</i>	Malo	19 - 64%	1 - 8%
	Regular	8 - 32%	8 - 20%
	Bueno	2 - 4%	20 - 72%
Total		29 - 100%	29 - 100,0

Figura 10

Comparación de los resultados de la dimensión lenguaje en el pretest y postest



El análisis comparativo de la dimensión del lenguaje en la variable 2 (desarrollo psicomotor), presentado en la Tabla 14 y la Figura 10, revela un cambio significativo entre el pretest y el postest. En el pretest, 19 estudiantes (64%) fueron clasificados en la escala “malo”. En contraste, el postest muestra que 20 escolares (72%) lograron alcanzar la escala “bueno”, lo que indica que el juego lúdico tiene un impacto positivo en la dimensión del lenguaje.

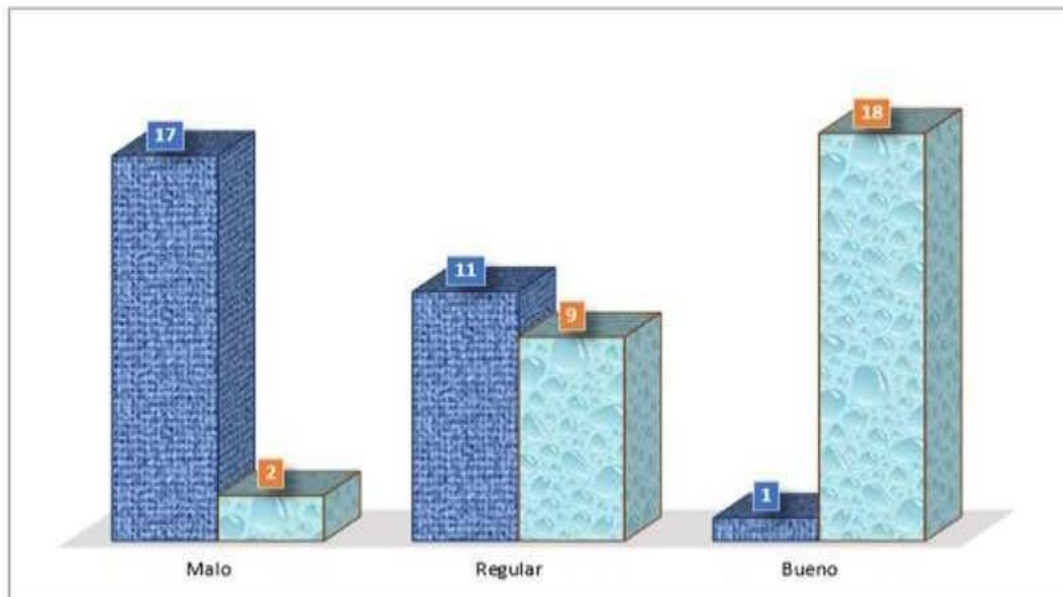
Tabla 15

Comparación de los hallazgos de la dimensión motricidad en el pretest y postest

	Pretest	Postest
Malo	17 - 48%	2 - 1%
Regular	11 - 48%	9 - 28%
Bueno	1 - 4%	18 - 71%
Total	29 - 100%	29 - 100,0

Figura 11

Comparación de hallazgos de la dimensión motricidad en el pretest y postest



El análisis comparativo de la dimensión motricidad en la variable 2 (desarrollo psicomotor), presentado en la Tabla 15 y la Figura 11, revela un cambio significativo entre el pre test y el pos test. En el pre test, 17 estudiantes (48%) fueron clasificados en la escala “malo”. En contraste, el postest muestra que 18 escolares (72%) lograron alcanzar la escala “bueno”, lo que indica que el juego lúdico tiene un impacto favorable en la dimensión de la motricidad.

Tabla 16

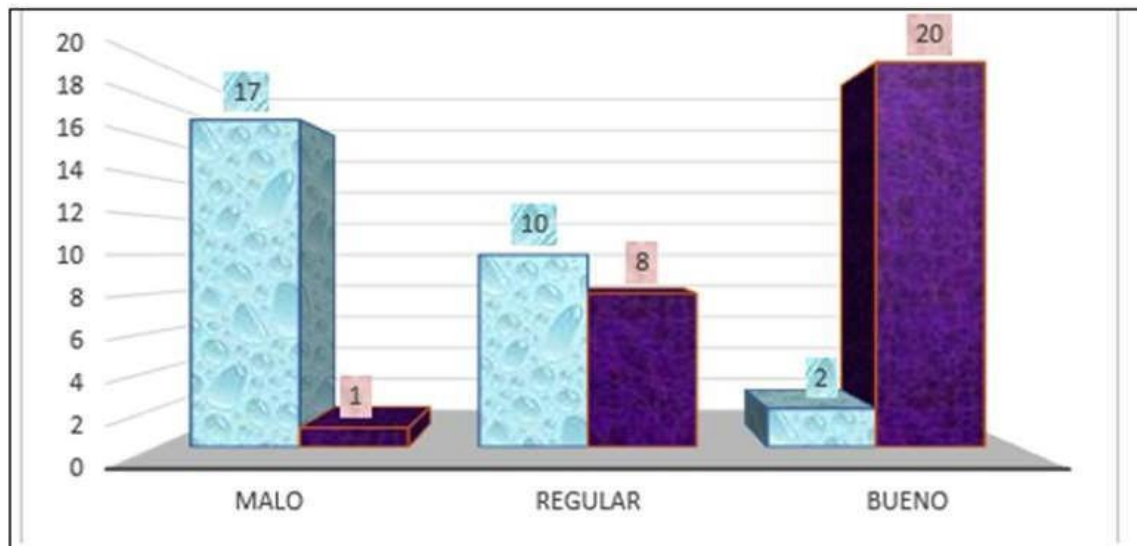
Comparación de hallazgos de la variable 2: Desarrollo psicomotor en el pretest y postest

Variable 2: Desarrollo psicomotor en el pre test y pos test

Nivel	Pre test - %		Pos test - %	
Malo	17	58.62%	1	3.45%
Regular	10	34.48%	8	27.58%
Bueno	2	6.89%	20	68.97%
Total	29	100%	29	100%

Figura 12

Comparación de hallazgos de la variable 2 desarrollo psicomotor en el pretest y postest



El análisis comparativo de los hallazgos de la variable desarrollo psicomotor, mostrado en la Tabla 16 y la Figura 12, revela diferencias notables entre el pretest y el postest. En el pre test, el 58.62% de los alumnos fueron clasificados en la escala regular, el 34.48% en la escala malo y solo el 6.89% en la escala bueno. En contraste, el postest evidencia un cambio significativo, con el 68.97% de los estudiantes alcanzando la escala bueno, el 27.58% en la escala regular y un reducido 3.45% en la escala malo, lo que determina la intervención positiva del programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor.

5.1.2. Análisis inferencial

5.1.2.1. Prueba de normalidad

Para verificar que los datos siguen una distribución normal, el primer paso consiste en calcular la diferencia entre las medias obtenidas en el pre-test y el pos-test. Una vez obtenida esta diferencia, se procede a realizar la prueba de normalidad correspondiente.

Tabla 17

Prueba de normalidad (Test of Normality)

	Kolmogorov- Srmirnova	Df	Sig.	Shapiro - Wilk	df	Sig.
Pretest	0,363	29	0,000	0,710	29	0,000
Postest	0,389	29	0,000	0,694	29	0,000

Considerando el tamaño de la muestra evaluada, se manejó el estadístico de Shapiro-Wilk para la determinación de la normalidad de los datos. Los resultados mostraron una significancia menor a 0.05 ($p < 0.05$) así como el pre-test como en el pos test, lo que indica una distribución no paramétrica. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa de que los datos no proceden de una repartición normal, y se empleará el estadístico de Wilcoxon para probar las hipótesis planteadas.

5.1.2.2. Prueba de hipótesis

Tabla 18

Diferencias de medias en los hallazgos del pre-test y pos-test de la variable desarrollo

	Pretest (Desarrollo Psicomotor)	Postest (Desarrollo Psicomotor)
Válido	29	29
Missing	0	0
Promedio	28,84	55,48
Mediana	27,00	54,00
D.S.	9,186	3,490
Varianza	84,390	12,177
Mínimo	20	40
Máximo	37	60
Total	29	29

Nota. Elaboración propia.

Los hallazgos que se muestran en la Tabla 18 demuestran que los juegos lúdicos atribuyen significativa en el desarrollo psicomotor, al comparar las medias antes y posterior de la utilización del programa. Se observa que la media en el pretest es de 27.00, en tanto que en el postest asciende a 54.00. Asimismo, el promedio antes de la ejecución es de 28.84, y después de la misma, alcanza 55.48. La varianza disminuye de 84.390 a 12.177, y la desviación estándar pasa de 9.186 a 3.490, lo que indica diferencias estadísticamente significativas.

En este estudio de sustenta de la siguiente forma la hipótesis:

5.1.2.2.1. Prueba de hipótesis general

La presente investigación planteó la hipótesis general de que la utilización de un programa de juegos lúdicos como táctica mejoraría significativamente el desarrollo psicomotor en los educandos de I.E.I. N° 277-12 en 2024. Para comprobar esta hipótesis, se realizó una prueba de normalidad, cuyos resultados indicaron el uso de estadística no paramétrica. En consecuencia, y de acuerdo con las características de la muestra de estudio, se optó por la prueba de Wilcoxon para confrontar las medias, manejando el SPSS versión 27.

a) Planteamiento de la hipótesis

Ha: El programa de juegos lúdicos como estrategia intervienen positivamente en el desarrollo psicomotor en escolares de 5 años, I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024.

Ho: El programa de juegos lúdicos como estrategia no influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en escolares de 5 años, I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas, Apurímac, 2024.

b) Nivel de Significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba de estadística a emplear

Se utilizó Wilcoxon como prueba

d) Desarrollo de la prueba estadística. Desarrollada en las siguientes tablas

Tabla 19*Prueba de Rango de Wilcoxon - Rangos (Ranks)*

Prueba	Ranks	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postest	(-) Ranks	3	9,33	28,00
Pretest	(+) Ranks	11	7,00	77,00
	Ties	15	-	-
	Total	29	-	-

Tabla 20*Estadísticos de prueba (Test Statistics)*

Pruebas	
	Postest - Pretest
Z	-1,698
Asin. Sig. (2-tailed < 0,001 bilateral)	Base on negativo Ranks

Los resultados de la prueba de Wilcoxon muestran una significancia de $p = 0.001$, que es inferior al valor de 0.05. En este sentido, no se admite la hipótesis nula, lo que permite enfatizar que el programa de juegos lúdicos como estrategia interviene de forma significativa en el desarrollo psicomotor de los infantes de 5 años de la I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, en el año 2024.

5.1.2.2.2. Prueba de hipótesis específicas

Prueba de hipótesis para diferencia de medias entre el pretest y postest

A. Prueba de hipótesis específicas 1: dimensión coordinación

El programa de juegos lúdicos muestra una influencia notable en la mejora de la coordinación psicomotriz en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 277-12 en 2024.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión coordinación

Estos son los criterios con el que se determinaron la prueba de normalidad:

Tabla 21

Normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión coordinación

Normalidad
P – valor = (dimensión de coordinación – antes) = 0,000 > alfa = 0,05
P – valor = (dimensión de coordinación – después) = 0,000 > alfa = 0,05

Nota: Elaboración propia

El análisis revela que los datos obtenidos en las pruebas inicial y final de la dimensión de coordinación, dentro de la variable de desarrollo psicomotor, siguen un patrón de distribución normal.

Tabla 22

Estadísticas de muestras pareadas en el pretest y postest de la dimensión: coordinación

Prueba	Media	N	Desv. Estándar	Desv. Promedio
Prueba de entrada	1,48	29	0,634	0,118
Prueba de salida	1,72	29	0,528	0,098

El análisis revela que hay cambios importantes en la dimensión de coordinación tras implementar del programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor, como se observa en la diferencia de los promedios. En consecuencia, se puede afirmar que el programa de juegos lúdicos interviene de manera positiva en el desarrollo psicomotor.

Tabla 23

Prueba de muestras pareadas en el pre-test y pos-test de la dimensión: coordinación

Mean	D.S.	Error	Lower	Upper	t	Df.	Sig.
-0,241	0,739	0,137	-0,523	0,040	-1,758	28	0,000

Nota. Elaboración propia. Conclusión: $P - \text{Valor} = 0.000 > \alpha = 0.05$.

Se ha determinado que existen diferencias notables en los promedios de la dimensión coordinación en los niños, al confrontar los hallazgos previos y posteriores a la marcha del programa de juegos lúdicos. En consecuencia, se concluye que el programa de juegos lúdicos ejerce una influencia reveladora en el desarrollo psicomotor.

B. Prueba de hipótesis específicas 2: dimensión lenguaje

Se observa que el programa de juegos lúdicos incide positivamente en el desarrollo psicomotor de los alumnos de 5 años de la I.E.I. N° 277-12 en 2024.

Tabla 24

Normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión lenguaje

Normalidad

$P - \text{valor} = (\text{dimensión de lenguaje} - \text{antes}) = 0,000 > \alpha = 0,05$

$P - \text{valor} = (\text{dimensión de lenguaje} - \text{después}) = 0,000 > \alpha = 0,05$

Nota: Elaboración propia.

El análisis revela que los datos obtenidos en las pruebas inicial y final de la dimensión del lenguaje, dentro de la variable de desarrollo psicomotor, siguen un patrón de distribución normal.

Se evidencia que aplicar el programa de juegos lúdicos ayuda de manera positiva al fortalecimiento del desarrollo psicomotor en los infantes de 5 años de la I.E.I. N.º 277-12 en 2024.

Tabla 25

Estadísticas de muestras emparejadas en el pretest y postest de la dimensión lenguaje

Prueba		Media	N	Desv.	Desv.
				Estándar	Promedio
Prueba de entrada		9,32	29	2,854	0,571
Prueba de salida		15,28	29	1,275	0,255

Nota. Elaboración propia.

El análisis revela que hay cambios importantes en la dimensión del lenguaje tras el uso del programa de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor, como se observa en la diferencia de los promedios.

Tabla 26

Pruebas de muestras

Mean	D.S.	Error	Lower	Upper	t	Gl.	Sig.
5,960	2,776	0,555	7,108	-4,814	10,735	24	0,000

Nota. Elaboración propia. Conclusión: $P - \text{Valor} = 0.000 > \alpha = 0.05$.

El análisis revela que hay cambios importantes en la dimensión del lenguaje en los resultados de los escolares de 5 años de la I.E.I. N° 277-12, tras la aplicación de los juegos lúdicos, como se observa al comparar las medias. Lo que permite afirmar que impacta revelado en el desarrollo psicomotor.

C. Prueba de hipótesis específicas 3: dimensión motricidad

Los infantes de 5 años que asisten a la I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima en Andahuaylas, Apurímac, en el año 2024, experimentan una mejora en su desarrollo psicomotor gracias al programa de juegos lúdicos.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión motricidad

Tabla 27

Normalidad los datos de la dimensión motricidad en el pre-test y pos-test

Normalidad
$P - \text{valor} = (\text{dimensión de motricidad} - \text{antes}) = 0,000 > \text{alfa} = 0,05$
$P - \text{valor} = (\text{dimensión de motricidad} - \text{después}) = 0,000 > \text{alfa} = 0,05$

Se ha observado que el programa de juegos lúdicos adquiere una huella positiva en la dimensión de motricidad dentro del desarrollo psicomotor de los pequeños de 5 años que asisten a la I.E.I. N° 277-12 en 2024.

Tabla 28

Normalidad los datos de la dimensión motricidad en el pretest y posttest

Normalidad
$P - \text{valor} = (\text{antes}) = 0,000 > \text{alfa} = 0,05$
$P - \text{valor} = (\text{después}) = 0,000 > \text{alfa} = 0,05$

Nota. Elaboración propia.

El análisis revela que los datos obtenidos en las pruebas inicial y final de la dimensión de motricidad, referidos a la variable de desarrollo psicomotor, siguen un patrón de distribución normal.

Tabla 29

Estadísticas de muestras emparejadas en el pretest y postest de la dimensión motricidad

Prueba de entrada – salida	Media	N	D.S.	D.S. Error
	9,00	25	3,122	0,624
	15,92	25	2,235	0,447

Nota: Elaboración propia.

Se concluye que existe diferencias significativas en la dimensión motricidad antes y después de la aplicación del programa de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor tal como lo demuestra la diferencia de medias.

Tabla 30

Prueba de muestras emparejadas en el pretest y postest de la dimensión motricidad

Mean	D.S.	Error	Lower	Upper	t	Gl.	Sig.
1,00	1,254	3,861	0,772	-8,514	-5,226	24	0,000

Nota. Elaboración propia. Conclusión: $P - \text{Valor} = 0.000 > \alpha = 0.05$.

Se concluye que existe diferencia significativa de la dimensión motricidad en las medias de los resultados de los niños antes y después de la aplicación del programa de los juegos lúdicos. Por lo cual, se concluye que la aplicación del programa de los juegos lúdicos influye significativamente en el desarrollo psicomotor.

5.2. Discusión

El estudio se centró en evaluar el impacto que el programa de juegos lúdicos ejerce sobre el desarrollo psicomotor de los escolares de 5 años, pertenecientes a la I.E.I. N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, en el período académico del año 2024.

Antes de implementar el programa de juegos lúdicos, la evaluación inicial de la dimensión coordinación reveló que el 58.62% de los infantes estaban en un nivel deficiente, con 20 infantes clasificados en esta categoría, mientras que el 34.48% alcanzaron un nivel regular, correspondiente a 7 niños, y solo el 3.45%, equivalente a 2 estudiantes, lograron un nivel óptimo.

Por el contrario, los resultados del postest mostraron una mejora notable, con el 68.97% (22) niños alcanzando un nivel óptimo, el 27.57% (6 niños) manteniéndose en nivel regular y apenas el 3.45% (1 niño) persistiendo en el nivel deficiente. En cuanto a la dimensión lenguaje, los datos preliminares indicaron que el 64.00% (19 niños) estaban en la categoría deficiente, el 32.00% (8 niños) en la regular y solamente el 4.00% (2 estudiantes) en la óptima; tras la intervención, se logrará una elevación al 72.00% (20 niños) en la categoría óptima y una reducción al 8.00% (1 estudiante) en la deficiente.

Respecto a la motricidad, inicialmente el 48.00% de los participantes (17 niños) se ubicaban en un rendimiento bajo y otro 48.00% (11 niños) en regular, con solo un estudiante alcanzando el nivel alto (4%). Posteriormente, se registró un incremento al 72.00% (18 niños) en rendimiento alto y una disminución al 1.00% (2 estudiantes) en rendimiento bajo. Estos cambios sustanciales están corroborados por los datos de las tablas seis y doce, donde se evidencian diferencias significativas antes y después de aplicar el programa: inicialmente un predominio del rendimiento deficiente con un porcentaje significativo de un 58.62%, que contrasta marcadamente con los resultados positivos del postest que muestra un predominante 68.97% en rendimiento óptimo.

La investigación realizada en (2024), así como las observaciones de Añamuro (2019) y Su Arellán (2018), apuntan a conclusiones similares acerca del impacto positivo de los juegos lúdicos sobre habilidades específicas y desarrollo psicomotriz general de los preescolares. Las sesiones aplicadas evidenciaron mejoras notables no solo en términos estadísticos sino también en la práctica educativa diaria, según lo destacado por Añamuro (2019) y Coronel-Oliveros (2015). Estos estudios subrayan cómo las estrategias didácticas basadas en juegos pueden transformar efectivamente los procesos de enseñar y aprender, promoviendo no solo el desarrollo cognitivo sino también social entre los preescolares.

Según Añamuro (2019), los contextos lúdicos y naturales son esenciales en el desarrollo de las habilidades psicomotoras en la etapa preescolar, y las actividades dinámicas inciden directamente en estos procesos. En una línea similar, Coronel-Oliveros (2015) señala que el juego, al ser una estrategia didáctica primordial, no solo mejora las habilidades sociales y la adquisición de la lectura, sino que también estimula y facilita el aprendizaje por medio de la participación activa.

VI. Conclusiones

- La aplicación de juegos lúdicos muestra una influencia significativa en el desarrollo psicomotor, como se evidencia en la Tabla 17, que presenta una diferencia notable en las medias antes y después de la ejecución del programa. Los datos revelan una media de 27.00 en el pretest y 54.00 en el postest, con promedios de 28.84 antes y 52.48 después. La varianza disminuyó de 84.390 a 12.177, y la desviación estándar pasó de 9.186 a 3.490, esto señala que hay diferencias significativas.
- En el pretest de la coordinación de dimensiones, se observó que el 58.62% de los niños (20) se clasificaban en la categoría de malo, el 34.48% (7 niños) en regular y solo el 3.45% (2 preescolares) alcanzaban la categoría de bueno. Por el contrario, los resultados del postest revelaron un incremento notable en la escalada buena con un 68.97% (22 niños), evidenciando así una influencia trascendental de los juegos lúdicos.
- Respecto a la dimensión del lenguaje, inicialmente, un 64.00% de los participantes (19 niños) fueron evaluados como malo, un 32.00% (8 niños) como regular y un marginal 4.00% (2 niños) como bueno. Posteriormente, tras aplicar el programa de juegos lúdicos, se registró una mejora significativa con un 72.00% de los niños (20) calificados como bueno, mientras que solo un 8.00% (1 niño) continuaba en la categoría malo, consolidando así el impacto positivo del programa implementado.
- Finalmente, en la dimensión de motricidad, el análisis inicial mostró que un 48.00% de los niños (17) se encontraban en la escala malo y otro 48.00% (11 niños) en regular, mientras que únicamente el 4.00% (1 niño) era calificado como bueno. No obstante, después del programa, se detectó una mejoría sustancial con un 71.00% de los niños (18) ubicándose en bueno y solo un reducido 1.00% (2 preescolares) en malo, lo cual ratifica la relevancia del empleo de estrategias lúdicas para el desarrollo motriz en esta población escolar.

VII. Recomendaciones

- Se recomienda a la directora de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 *Pastorcitos de Fátima* promover e institucionalizar el **Programa de juegos lúdicos** dentro de la planificación pedagógica, brindando apoyo a la capacitación docente y a la adecuación de espacios y materiales, a fin de fortalecer de manera integral el **desarrollo psicomotor de los niños de 5 años**, favoreciendo aprendizajes significativos y acordes a su etapa de desarrollo.
- Las docentes de la institución deben evaluar el desarrollo psicomotor de los pequeños al inicio del año académico, con especial atención a la coordinación, el lenguaje y la motricidad, a fin de detectar oportunamente posibles retrasos e intervenir de manera adecuada.
- De igual manera, es esencial que las profesoras apliquen un programa centrado en juegos lúdicos diseñado específicamente para fortalecer habilidades psicomotoras básicas entre los niños y niñas del centro educativo mencionado. Este programa se construye como un componente esencial para el fomento del desarrollo cognitivo y físico.
- Se exhorta a docentes y estudiantes de educación inicial de Apurímac a implementar el programa de juegos lúdicos como recurso clave para el desarrollo psicomotor. Asimismo, se destaca la importancia de realizar evaluaciones periódicas y promover el trabajo conjunto entre padres y educadores para asegurar una atención integral en la educación temprana.
- Se recomienda que los progenitores de los educandos de la IEI N° 277-12 Pastorcitos de Fátima dediquen tiempo a actividades lúdicas con sus hijos, favoreciendo un repertorio motriz que fortalezca su autonomía e independencia en las tareas diarias.

VIII. Referencias Bibliográficas

- Ajuriaguerra, J. de. (2005). *Manual de psiquiatría infantil* (4.^a ed.). Masson.
https://books.google.com/books/about/Manual_de_Psiquiatría_Infantil.html?id=dLJ7v mXqWdYC
- Ajuriaguerra, J. de. (2005). *Manual de psiquiatría infantil*. Masson.
- Añamuro Apaza, E. R. (2019). *El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol Puno 2019* (Tesis de grado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú. Recuperado de
<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/14129>
- Añamuro, Y. (2019). *El juego lúdico y el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Institucional.
[Repositorio institucional UNE](#)
- Ardanaz, T. (2009). *Psicomotricidad en educación infantil*. Editorial Graó.
- Ayala. (2024). *Validación de instrumentos y técnicas de investigación educativa*. Editorial Académica.
- Barrientos. (2023). *Los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 03 Cachiche-Ica*. Obtenido de
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5e676d89-2941-496a-a3ab-990b35214027/>.
- Beltrán, Guzman y Salazar. (2021). *El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el Aprendizaje significativo en el área ciencias naturales*. Revisa científica"
- Beltrán, M. (2023). *Programa de juegos lúdicos para el desarrollo integral en niños de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Institucional. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Bernal, C.A. (2010). *Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3.^a ed.). Pearson Educación. <https://abacoenred.org/wp->

<content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>

- Cadenas Rosario, Y. C. (2018). *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho-2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. Repositorio UCV
- Calmels, D. (2003). *¿Qué es la psicomotricidad? Los trastornos psicomotores y la práctica psicomotriz*. Lumen.
- Campbell C. & Julian C. Stanley. (2015). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Amorrortu Editores.
- Campos, Chacc y Galvez. (2020). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Obtenido de https://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf.
- Castillo Masgo, E. N. (2023). *Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de estudiantes de 5 años de una institución educativa particular, Lima 2022* <https://hdl.handle.net/20.500.12692/128846>
- Castro Valverde, R. del P., Saldaña Rubio, O. C., & Bustamante Malaver, N. E. (2022). *Principios psicológicos cognitivos viables en la praxis educativa*. Delectus, 5(2), 52–67. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/390/3903395004/>
- Castro, E., Morales, M. E., & Araya, M. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje en educación inicial*. Revista Electrónica Educare, 19(2), 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.19-2.16>
- Ccarhuas. (2022). *Juego Simbólico y el Desarrollo de las Habilidades Sociales Básicas en Niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N°199 “Divina Providencia”, Abancay, 2018*. doi: <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/976>
- Centeno Ortiz, I. A., & Loayza Damian, R. (2024). *La psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N.º 344, de Llantuyhuanca*

- 2020 [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica de los Andes]. Repositorio Institucional UTEA. <https://hdl.handle.net/20.500.14512/729>
- Ciencia Latina". (2021). Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12948/1/T.EDI_Beltran%20Angela-GuzmanAngela-SalazarLina_2021.pdf
- Coronel Oliveros, D. (2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad de Carabobo]. Repositorio institucional. <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/>
- Cuellar, H. (2022). *Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa Apurímac 2021* [Universidad César Vallejo, Tesis de maestría]. In Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/80723>.
- Da Fonseca, V. (1988). *Ontogénesis de la motricidad: Estudio psicobiológico del desarrollo humano*. Editorial Médica y Técnica.
- Escofet, A., García, I., Gros, B., & López, M. (2016). *Diseño y validación de instrumentos de investigación educativa*. Editorial UOC.
- Farro García, B. (2023). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial, Lambayeque* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/122033>
- Florian, S. (2025). *Educational games for developing motor skills in preschool children: A systematic review*. *Aula Virtual*, 6(13), e478. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15823664>
- Fuentes, G. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la educación inicial*. Editorial Académica Española.
- García, B. F. (2023). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial* (Tesis de pregrado, Universidad Privada XXX). Repositorio institucional. URL_o_enlace_del_repositorio

- Garza, F. (1978). *Desarrollo psicomotor infantil*. Editorial Trillas.
- Gil Madrona, P. (2003). *Desarrollo psicomotor en educación infantil (0-6 años)*. Wanceulen Editorial Deportiva.
- Guerreros, S. (2021). Juego cooperativo y desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años en la I.E.I. N° 109 Rocchacc, Chincheros – Apurímac, 2020 [Universidad José Carlos Mariátegui, Tesis de licenciatura]. In Universidad José Carlos Mariátegui. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1164>.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Interamericana. ISBN 9781456223960.
- Herrera y Gonzales. (s.f.). *El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia*. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- Herrero, & Cuesta. (2014). *Introducción al análisis de datos con SPSS/PC+*. Pirámide.
- Huizinga, j. (2007) *sostiene que el juego posee características propias que lo diferencian de otras actividades humanas*.
- Jara Martel, C. L. (2023). *Actividades lúdicas y desarrollo psicomotor de los estudiantes de la I.E. de Llata – Huamalíes, 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/134007>
- Laguens y Querejeta. (2021). *Evaluación del desarrollo psicomotor*. Revista Científica Scielo, Vol.1(Número 01). Obtenido de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/desi/n29/n29a15.pdf>
- Laura Caballero, R., & Tapara Mendoza, P. (2022). *Clima familiar y su relación con el desarrollo psicomotor de los niños del aula de 5 años de la Casa Hogar Amigos de Jesús, San Jerónimo Andahuaylas - 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica de los

Andes]. Repositorio Institucional UTEA. Repositorio UTEA

- Le Boulch, J. (1992). *Hacia una ciencia del movimiento humano: Introducción a la psicocinética*. Paidós.
- López de Maturana. (2014). *Aprendizaje infantil y ethos lúdico*. *Polis Revista Latinoamericana*, 13(37), 85–94. <https://doi.org/10.4067/S0718-65682014000100005>
- Maila Amagua, E. A. (2022). *Propuesta de estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de una unidad educativa de Ecuador* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/92884>
- Martínez, J. E. (2020). *Desarrollo psicomotor en la infancia y su relación con el aprendizaje*. Editorial Síntesis.
- Mijangos, M. E. (2015). *La psicomotricidad y su influencia en el desarrollo integral de los niños de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar]. Repositorio institucional.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. MINEDU. [Repositorio MINEDU](#)
- Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Currículo nacional de la educación básica*. Ministerio de Educación del Perú. [Repositorio MINEDU](#)
- Miranda Paredes, M. J., Chachipanta Cholo Patín, B. L., Castillo Pindo, B. M., Jimbicti Warusha, A. I., & Cambo Quinche, U. V. (2023). *Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1123–1135. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5933
- Montessori, M. (2021). *El método Montessori*. Diana.
- Mora J. & Jesús Palacios. (1990). *Desarrollo físico y psicomotor en la infancia*. Alianza Editorial.
- Moraleda, M. (1992). *Psicología del desarrollo: Infancia, adolescencia y juventud*. Editorial Marfil.
- Moreno, D. (2002) *Juegos. Tipos de juegos*. Santiago de Chile. Editorial Piramide.
- Mullo Tenelema, N. N., & Núñez Jiménez, V. H. (2025). *Juegos didácticos y motricidad fina en*

- niños de 4 años de Educación Inicial II. *Rimarina*. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 9(2), 137–149. <https://doi.org/10.61236/rima.v9i2.1154>
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo.
- Palacios-Jurado, R., Palacios-Lozano, G., Hernández-Mite, K. D., & Tomalá-Andrade, A. I. (2026). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la psicomotricidad en la educación inicial: Enfoques innovadores para el desarrollo integral infantil*. Domini de las Ciencias, 12(1), 1–18. <https://doi.org/10.23857/dc.v12i1.4717>
- Pallasco, M. (2011). *Desarrollo motriz y aprendizaje infantil*. Editorial Universitaria.
- Pentón Hernández, M. (1998). *Psicomotricidad infantil y desarrollo motor*. Editorial Pueblo y Educación.
- Quito Cano, A. L. (2021). *Actividad lúdica y desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Rosa N.º 20505-Barranca* <https://hdl.handle.net/20.500.12692/74800>
- Roldán. (2023). *Metodología de la investigación aplicada a la educación*. Editorial Académica.
- Román-Viñas, et. al. (2017). *Proportion of children meeting recommendations for 24-hour movement guidelines and associations with adiposity in a 12-country study*. International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity, 13(1), 123–131. <https://doi.org/10.1186/s12966-016-0449-8>
- Romo, M. (2007). *Psicología del juego infantil*. Editorial Pueblo y Educación.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós.
- Sergio Carrasco Díaz. (2005). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. San Marcos.
- UNESCO. (2018). *La educación transforma vidas*. Revista universal. doi:<https://www.unesco.org/es/education/action#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20es%20un%20derecho,lo%20largo%20de%20las%20generaciones>.
- Vygotsky, L. S. (1971). *The psychology of play*. Soviet Psychology, 5(3), 6–18. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-040505036>