

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

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Tesis

Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 "Nuestra Señora de Loreto", Andahuaylas, Apurímac, 2024

Asesor:

Dr. Salazar Gallardo, Marco Antonio

Autores:

Hermoza Castro, Mara Rocio

Pacheco Orosco, Ruth Marisol

Para optar el Título Profesional de
Licenciado en Educación - Nivel Inicial

Andahuaylas – Apurímac – Perú

2025

Acta de Sustentación



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TÍTULO PROFESIONAL

Acta N°: 028

En la ciudad de Andahuaylas, a los 27 días del mes de Agosto del 2025, siendo las 12:30 pm horas, se reunieron los integrantes del Jurado designado por Resolución Sub Directoral N° 106-2025-UTEA-FCJCS-EPEI-AND de la Escuela Profesional de Educación Nivel Inicial _____, Facultad de Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales:

Presidente :	Mg. Lezano Chiclla Bonifacio
Dictaminante :	Mg. Quinteros Castro Cesar Julio
Replicante :	Dra. Reynaga Chavez Rusbita

Para evaluar la sustentación, en la modalidad de:

Tesis Trabajo de suficiencia profesional

Titulada:

Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N°08 "Nuestra señora de Loreto", Andahuaylas, Apurímac, 2024.

Desarrollado por el (los) Bachiller (es):

Br.: Hermoza Castro Mara Rocio
(Apellidos y Nombres)

Br.: Pacheco Orosco Ruth Marisol
(Apellidos y Nombres)

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada 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. Hermoza Castro Mara Rocio	Aprobado
Br. Pacheco Orosco Ruth Marisol	Aprobado

Siendo las 13:28 pm horas concluyó la sesión, firmando los integrantes del Jurado.

Presidente: Mg. Lezano Chiclla Bonifacio
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Dictaminante: Mg. Quinteros Castro Cesar Julio
(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



Juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”, Andahuaylas, Apurímac, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes Trabajo del estudiante	5%
2	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Facultad de Educación Trabajo del estudiante	<1%
8	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Metadatos

Datos del Autor		
Apellidos y nombres	:	Hermoza Castro, Mara Rocío
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	77166266
URL (ORCID)	:	
Apellidos y nombres	:	Pacheco Orosco, Ruth Marisol
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	74501175
URL (ORCID)	:	
Datos del Asesor		
Apellidos y nombres	:	Dr. Salazar Gallardo, Marco Antonio
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	29220648
URL (ORCID)	:	https://orcid.org/0009-0001-9940-574X
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	:	20% con deposito
URL de OCDE	:	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

Dedicatoria

Agradezco a Dios por su guía en cada etapa de mi trayectoria académica, así como por ser la fuente de valor y comprensión que ha permitido alcanzar este objetivo esperado.

A mi madre, quien, mediante su amor y enseñanza, ha dejado una huella significativa en mi vida y en mi desarrollo personal. Esta tesis representa una expresión de gratitud por las contribuciones y el apoyo recibidos a lo largo de mi trayectoria. A mi padre, por su constante motivación y por mantener siempre la fe en mí, su hija. Y a cada persona que Dios puso en este camino, por su apoyo y orientaciones sabias.

Mara Rocio.

En este momento de culminación académica. Aunque mis padres ya no están físicamente presentes, su espíritu y legado siguen vivos en cada logro que alcanzo. A ti, papá, mamá quiero expresarte mi gratitud eterna por tu amor incondicional, tu apoyo constante y tu confianza en mi capacidad para alcanzar mis metas. Tu ausencia física ha dejado un vacío en mi corazón, pero tu recuerdo y sabiduría siguen guiando mis pasos. Este logro es en honor a ti y a todo lo que representas.

Ruth Marisol.

Agradecimientos

En primer lugar, queremos expresar nuestra profunda gratitud a Dios por ser nuestra fortaleza inquebrantable en cada paso de este maravilloso viaje que es la vida. Su gracia inagotable y su infinita misericordia han sido nuestro refugio seguro en los momentos de mayor incertidumbre y su amoroso aliento ha sido la chispa que nos impulsa a seguir adelante con renovada gratitud en nuestros corazones.

Deseamos expresar nuestro profundo agradecimiento a nuestros padres, quienes han sido la roca sólida de nuestra vida. Su amor incondicional ha sostenido cada paso de nuestro camino profesional y personal. Gracias por inspirarnos a conseguir nuestras metas.

A nuestro estimado y altamente calificado asesor de tesis, queremos expresar de manera sincera y profunda nuestro más sincero agradecimiento por su inquebrantable dedicación y orientación experta a lo largo de todo este arduo y enriquecedor proceso académico, así como por su inigualable paciencia, comprensión y apoyo incondicional. Los cuales nos ha ayudado a transformar los desafíos en oportunidades de aprendizaje.

Las autoras.

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito evaluar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” del distrito de Andahuaylas, durante el año 2024. El objetivo general fue determinar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor infantil. Se empleó un enfoque cuantitativo de tipo experimental con un diseño preexperimental de un solo grupo, utilizando una muestra no probabilística conformada por 25 estudiantes. El método aplicado fue el experimental-científico, mediante la técnica de observación y la ficha de observación como instrumento correspondiente a la variable dependiente. En los resultados, la dimensión motriz instrumental en el pretest mostró 52.00% en la escala “mala”, 44.00% en “regular” y 4.00% en “buena”; en el posttest, el nivel “bueno” ascendió al 64.00%, evidenciando un progreso notorio. En la dimensión práctico-cognitiva, el pretest reflejó 48% en “malo”, 48% en “regular” y 4% en “bueno”; en el posttest, el 72.00% se ubicó en “bueno”, demostrando una mejora sustancial. En la dimensión emocional, los resultados del pretest fueron 64.00% en “malo”, 32.00% en “regular” y 4.00% en “bueno”, mientras que en el posttest se obtuvo 72.00% en “bueno”, 20.00% en “regular” y 8.00% en “malo”. Se concluye que los juegos lúdicos ejercen un efecto positivo y significativo en el desarrollo psicomotor de los niños, fortaleciendo sus capacidades motrices, cognitivas y emocionales.

Palabras clave: Desarrollo psicomotor, juego lúdico, niños, psicosocial.

Abstract

The purpose of this research was to evaluate the effect of recreational games on the psychomotor development of 5-year-old children at the Nuestra Señora de Loreto Early Childhood Education Institution No. 08 in the district of Andahuaylas during 2024. The overall objective was to determine the influence of recreational games on children's psychomotor development. A quantitative experimental approach was used with a single-group pre-experimental design, using a non-probabilistic sample of 25 students. The method applied was experimental-scientific, using observation and observation sheets as instruments corresponding to the dependent variable. In the results, the instrumental motor dimension in the pretest showed 52.00% on the "poor" scale, 44.00% on "fair," and 4.00% on 'good'; in the posttest, the "good" level rose to 64.00%, showing remarkable progress. In the practical-cognitive dimension, the pretest reflected 48% in "poor," 48% in "fair," and 4% in 'good'; in the posttest, 72.00% was in "good," demonstrating a substantial improvement. In the emotional dimension, the pretest results were 64.00% in "poor," 32.00% in "fair," and 4.00% in "good," while in the posttest, 72.00% were in "good," 20.00% in "fair," and 8.00% in "poor." It is concluded that recreational games have a positive and significant effect on children's psychomotor development, strengthening their motor, cognitive, and emotional abilities.

Keywords: Psychomotor development, playful play, children, psychosocial.

Índice

Portada	i
Acta de Sustentación	ii
Reporte de Similitud.....	iii
Metadatos.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimientos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Índice general	ix
Índice de tablas.....	xi
Índice de figuras	xiii
Índice de anexos.....	xiv
I. Introducción.....	15
II. Problema de Investigación.....	18
2.1. Descripción y formulación del problema	18
2.2. Formulación del problema de investigación	21
2.3. Objetivos	21
2.4. Justificación e importancia.....	22
2.5. Hipótesis.....	26
2.6. Variables.....	26
III. Marco teórico	30
3.1. Antecedentes del problema	30
3.2. Bases Teóricas	49
3.3. Definición de Términos	69
IV. Metodología	73

4.1. Tipo y nivel de investigación	73
4.2. Ámbito temporal y espacial.....	75
4.3. Población y muestra	75
4.4. Instrumentos.....	77
4.5. Procedimientos.....	79
4.6. Análisis de Datos	80
4.7. Consideraciones éticas.....	82
V. Resultados y Discusión	84
5.1. Resultados.....	84
5.2. Discusión de resultados.....	110
VI. Conclusiones	114
VII. Recomendaciones.....	116
VIII. Referencias.....	118
IX. Anexos	125

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de la variable 1: Juegos lúdicos	28
Tabla 2 Operacionalización de la variable 2: Desarrollo psicomotor	29
Tabla 3 Población de estudio	76
Tabla 4 Muestra de estudio	76
Tabla 5 Resultados de la primera dimensión matriz instrumental en el pretest.....	84
Tabla 6 Resultado de la segunda dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada	85
Tabla 7 Resultado de la tercera dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada ...	86
Tabla 8 Resultados de la variable 2: Desarrollo psicomotor en el pretest	87
Tabla 9 Resultados de la dimensión matriz instrumental en la prueba de salida	88
Tabla 10 Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de salida	89
Tabla 11 Resultados de la dimensión práctico cognitivo en la prueba de salida	91
Tabla 12 Resultados de la variable 1: Desarrollo psicomotor en la prueba de salida.....	92
Tabla 13 Resultados de la dimensión matriz instrumental en la prueba de entrada y salida	93
Tabla 14 Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada y salida	94
Tabla 15 Resultados de la dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada y salida	95
Tabla 16 Resultados de la variable 2: Desarrollo psicomotor en la prueba de entrada y salida	96
Tabla 17 Resultados de la prueba de entrada y salida de la variable desarrollo psicomotor	97
Tabla 18 Normalidad de prueba de hipótesis de la dimensión motriz instrumental	101
Tabla 19 Estadísticas de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión motriz instrumental	101

Tabla 20 Prueba de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión motriz instrumental	102
Tabla 21 Normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión emocional afectivo	103
Tabla 22 Normalidad los datos de la dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada y salida	104
Tabla 23 Estadísticas de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión emocional afectivo	105
Tabla 24 Muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión emocional	105
Tabla 25 Normalidad los datos de la dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada y salida	107
Tabla 26 Normalidad los datos de la dimensión emocional práctico cognitivo en la prueba de entrada y salida.....	108
Tabla 27 Estadísticas de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión práctico cognitivo	108
Tabla 28 Prueba de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión práctico cognitivo	109

Índice de figuras

Figura 1 Resultados de la primera dimensión motriz instrumental en la prueba de entrada	84
Figura 2 Resultados de la primera dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada	85
Figura 3 Resultados de la tercera dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada	86
Figura 4 Resultados de la dimensión práctico cognitivo en la entrada	87
Figura 5 Resultados de la dimensión matriz instrumental en la prueba de salida	88
Figura 6 Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de salida	90
Figura 7 Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de salida	91
Figura 8 Resultados de la variable 2: Desarrollo psicomotor en la prueba de salida	92
Figura 9 Resultados de la dimensión matriz instrumental en la prueba de entrada y salida	93
Figura 10 Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada y salida	94
Figura 11 Resultados de la dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada y salida	95
Figura 12 Resultados de la de la variable 2: desarrollo psicomotor en la prueba de entrada y salida	96
Figura 13 Zona de aceptación de la hipótesis alterna	99

Índice de anexos

Anexo 1 Matriz de consistencia.....	126
Anexo 2 Instrumentos para recolección de datos.....	127
Anexo 3 Base de Datos en SPSS	130
Anexo 4 Solicitud para implementar herramientas de investigación	131
Anexo 5 Validación de los instrumentos con de juicio de expertos.....	132
Anexo 6 Aplicación del consentimiento informado.....	135
Anexo 7 Ficha de observación de pretest y postest Aplicado a los infantes	136
Anexo 8 Panel fotográfico de la aplicación de los instrumentos	141
Anexo 9 Elaboración de sesiones y respectiva aplicación en estudiantes.....	142
Anexo 10 Evidencias fotográficas de la aplicación del pretest	167
Anexo 11 Evidencias fotográficas durante el desarrollo del estímulo	170
Anexo 12 Evidencias fotográficas de la aplicación del postest.....	175

I. Introducción

El presente estudio de investigación se llevó a cabo en respuesta a los cambios significativos en la sociedad contemporánea, los cuales han generado una disminución en la observación de actividades lúdicas al aire libre entre los niños, así como en su interacción con recursos y materiales educativos que fomentan dicho juego (Valenzuela, 2020). En el contexto de una sociedad caracterizada por cambios acelerados y una notable incertidumbre, se observa que los padres de familia dedican escaso tiempo a la interacción con sus hijos. Esta situación limita las oportunidades para la realización de actividades lúdicas, lo que, a su vez, repercute en el desarrollo motor de los niños y niñas, quienes presentan un repertorio motriz reducido. En el desarrollo de la presente investigación, se planteó como objetivo general el análisis exhaustivo y detallado de los diferentes factores que inciden en el fenómeno estudiado. Establecer el impacto positivo que tienen las actividades recreativas y de entretenimiento en el progreso psicomotor de los infantes de cinco años matriculados en la reconocida Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” ubicada en la ciudad de Andahuaylas, región de Apurímac, durante el año académico 2024. Y, además de lo mencionado, es importante establecer objetivos específicos y medibles que nos permitan evaluar el progreso y el éxito de nuestro proyecto. Estos objetivos deben ser claros, alcanzables, relevantes y limitados en el tiempo para garantizar su efectividad. Determinar de manera precisa y detallada el impacto positivo que tienen las actividades lúdicas en el progreso y evolución del desarrollo psicomotor, específicamente en la esfera motriz instrumental, en los alumnos de cinco años que asisten a la reconocida Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto, ubicada en la localidad de Andahuaylas, en la región de Apurímac, durante el año académico 2024. Determinar el impacto positivo que tienen los juegos lúdicos en el progreso del desarrollo psicomotor en la dimensión emocional afectiva de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, en el año 2024. Determinar de manera exhaustiva y detallada el impacto positivo que los

juegos lúdicos tienen en el progreso y evolución del desarrollo psicomotor en la dimensión práctico cognitiva de los alumnos de 5 años que asisten a la prestigiosa Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, en el año académico 2024.

La metodología utilizada en este interesante estudio científico fue el método hipotético-deductivo, el cual se distingue por su riguroso enfoque basado en la experimentación y el análisis detallado de los datos recopilados (Huamaní, 2022). Se procedió con la realización de la implementación de un diseño preexperimental que permitió llevar a cabo un análisis exhaustivo de la relación que existe entre las variables juego lúdico y desarrollo psicomotor en un conjunto de niños y niñas de cinco años de edad.

Con el propósito de facilitar la comprensión del presente trabajo, la presente investigación se estructura en nueve capítulos.

En el primer capítulo de la tesis se aborda detalladamente la introducción del trabajo de investigación, en la cual se establece de manera clara y concisa el objetivo general del estudio que se llevará a cabo a lo largo de la presente investigación. En el segundo capítulo, se aborda el planteamiento del problema, en el que se han formulado tanto el problema general como los problemas específicos que guiarán la presente investigación. En el tercer capítulo de la investigación, se llevará a cabo una exhaustiva exploración del marco teórico correspondiente, profundizando en los antecedentes relevantes, los sólidos fundamentos teóricos que sustentan el estudio y la precisa definición de conceptos fundamentales que servirán de base para el análisis posterior. Asimismo, en el cuarto apartado se exponen la metodología empleada, la cual se basó en el enfoque hipotético deductivo, caracterizado por ser de tipo experimental y nivel pre experimental, con un diseño que incluyó un único grupo experimental. Además, en este capítulo consideramos la población, la muestra, instrumentos, procesamientos y análisis de datos de la presente tesis.

El capítulo quinto de este exhaustivo trabajo de investigación expone detalladamente los resultados obtenidos a través del minucioso análisis y riguroso procesamiento de los datos recopilados, además de abordar de manera profunda la discusión en torno a las evidencias encontradas que ponen de manifiesto de forma clara y contundente la marcada influencia positiva que ejercen los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los infantes, tanto varones como mujeres, de tan solo 5 años de edad, que forman parte de la comunidad educativa de la prestigiosa Institución Educativa Inicial N.º 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, en el año 2024. Los capítulos sexto, séptimo, octavo y noveno contienen las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos, respectivamente.

El presente estudio se enmarca dentro de la línea de investigación relacionada con la Innovación Educativa, la Pedagogía Crítica y la Interculturalidad en el ámbito académico. Su propósito principal es llevar a cabo un exhaustivo análisis del progreso psicomotor en niños de cinco años que se encuentran matriculados en el nivel preescolar de la reconocida Institución Educativa Inicial N.º 08 Nuestra Señora de Loreto, la cual está situada en la ciudad de Andahuaylas, en la región de Apurímac, a lo largo del año 2024.

En este interesante contexto, el objetivo principal de la presente investigación fue promover de manera efectiva el desarrollo psicomotor en un grupo de encantadores niños de cinco años de edad que cursan el nivel preescolar en la reconocida Institución Educativa Inicial N.º 08 Nuestra Señora de Loreto, la cual se encuentra estratégicamente ubicada en la encantadora localidad de Andahuaylas, en la hermosa región de Apurímac. Con el propósito de lograr este objetivo específico, se implementaron diversas dinámicas y actividades lúdicas como herramientas fundamentales para favorecer y estimular el progreso en el ámbito psicomotor de los participantes.

II. Problema de Investigación

2.1. Descripción y formulación del problema

En la presente época, el escenario de la globalización ha generado cambios de gran magnitud y rapidez, los cuales son resultado del progreso constante e ininterrumpido de la ciencia y la tecnología en diversos sectores de la sociedad actual (Guerreros, 2021). La humanidad contemporánea presenta una notable dependencia de dispositivos tecnológicos avanzados, tales como tabletas, computadoras y teléfonos móviles (Alarcón, 2019). Este fenómeno se manifiesta en el incremento del tiempo dedicado a actividades de entretenimiento virtual, lo que ha llevado a un estilo de vida sedentario (Alarcón, 2019; Rojas y Soria, 2025). Como consecuencia, se ha observado un aumento en la prevalencia de diversas afecciones, incluyendo trastornos mentales, adicciones, problemas psicológicos y obesidad, entre otros. Es poco frecuente observar a las familias acompañadas de sus hijos en actividades de juego al aire libre, así como el uso de materiales o recursos específicos destinados al desarrollo de la psicomotricidad (Rojas y Soria, 2025). La sociedad contemporánea exige que los maestros de educación inicial desempeñen un rol fundamental en el desarrollo integral de los pequeños (Alarcón, 2019; Rojas y Soria, 2025). Asimismo, analizar la concepción, la creación y la reestructuración constante de los juegos imaginados y diseñados por ellos es una experiencia enriquecedora que invita a reflexionar profundamente sobre nuestra práctica pedagógica en el nivel inicial (Salmerón y López, 2011). Por otro lado, es evidente que los progenitores no invierten suficiente tiempo en la crianza de sus hijos y carecen de áreas destinadas a la recreación en el ámbito familiar, lo que conlleva a que los infantes dejen de participar en juegos y exhiban una gama reducida de habilidades motoras (Medina Martínez, 2015). En la misma línea, se observa que los niños han reducido significativamente su actividad física y, lo más preocupante, es que han dejado de jugar (Alvarez y Cruz, 2019). Los padres, por su parte, optan por proporcionarles tabletas y teléfonos móviles con el objetivo de mantenerlos tranquilos y en reposo, lo cual se considera erróneamente como sinónimo de

niños calmados (Álvarez y Cruz, 2019; Rojas y Soria, 2025). Esta práctica podría estar contribuyendo al desarrollo de enfermedades en etapas tempranas.

Por consiguiente, la enseñanza psicomotora se reconoce, sin lugar a dudas, como la intervención pedagógica destinada a fomentar el crecimiento cognitivo de los niños y niñas, reforzando la conexión emocional que mantienen con su entorno social.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2009) destaca que la interacción y colaboración entre los educadores y los progenitores es un elemento fundamental que promueve de manera notable el progreso y la evolución del juego en los niños. En el contexto de los programas de intervención temprana, el juego se emplea predominantemente como una estrategia de aprendizaje orientada al desarrollo psicomotor (Aquino y Guerreros, 2018). No obstante, la gestión de la psicomotricidad presenta un nivel de complejidad considerable.

En la misma línea, según lo indicado por UNESCO en su informe del año 2009, se destaca que el progreso y bienestar integral de estos niños y niñas está intrínsecamente ligado al correcto funcionamiento de un sistema complejo conformado por diversas dimensiones interrelacionadas que abarcan diferentes facetas de la existencia infantil, así como su interacción con una variedad de entornos. Una de las dimensiones fundamentales que constituye la base primordial para el desarrollo integral y armónico de diversas habilidades cognitivas y físicas es el desarrollo psicomotor, el cual abarca la interacción compleja entre los procesos mentales y las habilidades motoras, permitiendo a los individuos explorar y comprender el mundo que les rodea de manera activa y participativa. Este proceso de crecimiento está íntimamente ligado al desarrollo psicológico afectivo, al progreso del lenguaje y a la coordinación motora, tanto en su aspecto general como en el fino (Barrientos, 2023).

Según el diseño del Currículo Nacional, la atención educativa requiere la participación de padres de familia y educadores responsables que creen entornos seguros basados en conexiones emocionales. Son responsables de organizar áreas, suministros y entornos adecuados que permitan a los niños moverse, explorar, jugar y tomar medidas independientes libremente para fomentar el desarrollo integral en el Programa de Intervención Temprana. Sin embargo, el Ministerio de Educación no logra asignar recursos suficientes para preparar espacios adecuados (aulas de psicomotricidad) que potencien el crecimiento integral de los niños y niñas.

Asimismo, a nivel del ámbito nacional, según el informe del Ministerio de Educación MINEDU (2022) menciona al respecto que, se debe advertir que los juegos promovidos por los docentes con los niños, tales actividades recreativas pueden promover el desarrollo psicomotor de los infantes. Por ende, estas entidades educativas tienen que considerar el juego como un método de enseñanza y al mismo tiempo tenerlo en cuenta como un medio para liberar emociones y para crear vínculos sociales.

A nivel del ámbito institucional, es importante destacar que la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto, se localiza estratégicamente en la ciudad de Andahuaylas, un entorno propicio para el desarrollo integral de los más pequeños. Durante una observación detallada, se pudo constatar que los niños y niñas presentaron ciertas carencias al llevar a cabo tareas que requerían coordinación motora, tanto en sus movimientos de desplazamiento, como en actividades más específicas como correr, saltar y brincar, las cuales fueron planificadas por la docente a cargo.

Los profesionales de la educación que trabajan en este centro educativo no le otorgan la debida importancia a la integración de actividades recreativas y de entretenimiento en el marco del fomento de las habilidades psicomotoras. Esta situación ha motivado la realización del presente estudio de investigación. En consecuencia, se procedió a establecer el siguiente objetivo general que guiará todas las acciones y

decisiones a tomar en el desarrollo del proyecto. El propósito principal de esta investigación es analizar de manera exhaustiva y detallada el impacto positivo que los juegos recreativos y didácticos pueden tener en el progreso y evolución del desarrollo psicomotor de infantes de cinco años de edad que asisten a la reconocida Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto, la cual se encuentra situada en la pintoresca provincia de Andahuaylas, perteneciente a la hermosa región de Apurímac, en el transcurso del año calendario 2014.

2.2. Formulación del problema de investigación

2.1.1. Problema General

¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas Apurímac, 2024?

2.1.1. Problemas Específicos

¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en la dimensión motriz instrumental en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, 2024?

¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en la dimensión emocional afectivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, 2024?

¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en la dimensión práctico cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, 2024?

2.3. Objetivos

2.3.1. Objetivo general

Determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

2.3.2. Objetivos específicos

Determinar el efecto de los juegos lúdicos en la dimensión motriz instrumental en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Determinar el efecto de los juegos lúdicos en la dimensión emocional afectivo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Determinar el efecto de los juegos lúdicos en la dimensión práctico cognitivo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

2.4. Justificación e importancia

2.4.2. Justificación

a. Justificación teórica

Este estudio posee una relevancia significativa en el ámbito educativo, dado que se lleva a cabo con el objetivo de facilitar y promover el desarrollo integral de la psicomotricidad en niños y niñas de 5 años de edad que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas, contribuyendo así a su crecimiento y bienestar físico y emocional. Se sugiere implementar actividades recreativas y dinámicas que fomenten la participación activa de los niños de forma divertida y atractiva, realizar actividades físicas y no presenten dificultades para desarrollarse de manera adecuada.

Además, es importante destacar que este estudio servirá como antecedentes relevantes y fundamentales para futuras investigaciones relacionadas con las variables pertinentes, asegurando que el juego sea considerado una actividad lúdica de gran impacto en el desarrollo psicomotor de los infantes en el contexto sociocultural específico de Andahuaylas.

b. Justificación práctica

La implementación de estrategias basadas en juegos lúdicos tiene como objetivo principal fomentar y desarrollar en el estudiante habilidades cognitivas de pensamiento crítico y creativo, así como el razonamiento lógico y el descubrimiento autónomo de conocimientos. Es de suma importancia que el juego lúdico se lleve a cabo de forma autónoma, sin una orientación rigurosa por parte del educador. De igual manera, es fundamental tener en cuenta las habilidades y destrezas particulares de cada niño o niña al momento de elaborar propuestas de entretenimiento y recreación, así como al abordar y resolver las dificultades que puedan surgir en su desarrollo y aprendizaje (Medina y Nole, 2024). En consecuencia, se establece claramente que los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas están estrechamente interrelacionados a través de la práctica activa y constante del juego. De esta manera, los niños y las niñas desarrollan habilidades y destrezas en diferentes operaciones matemáticas, tales como la suma, la resta, la división y la multiplicación, lo cual les capacita para alcanzar soluciones correctas en la resolución de diversas situaciones problemáticas. Los juegos lúdicos y recreativos son fundamentales para promover el desarrollo psicomotor de los niños, ya que a través de actividades variadas y estimulantes, se favorece el fortalecimiento de sus habilidades físicas y cognitivas. En este particular contexto, se tiene como objetivo primordial enriquecer y fortalecer las nociones lúdicas y recreativas de los pequeños infantes de 5 años que asisten a la prestigiosa Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de

Loreto, la cual se encuentra estratégicamente ubicada en la encantadora localidad de Andahuaylas, en la hermosa región de Apurímac.

c. Justificación metodológica

El presente estudio se justifica metodológicamente; en primer lugar, porque proporcionó una amplia gama de técnicas de observación e instrumentos, incluyendo la ficha de observación de carácter cuantitativo, que facilitaron el análisis detallado de los resultados obtenidos. Además, se empleó el método científico como enfoque general para el estudio, y el método experimental como estrategia específica, lo que permitió llevar a cabo rigurosos procesos de investigación para validar los hallazgos obtenidos (Hernández et al., 2014). Cabe destacar que, los instrumentos utilizados han demostrado contar con validez y confiabilidad, corroboradas tanto por la evaluación de expertos como por el cálculo del coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach. Esto permitirá a los investigadores venideros la posibilidad de emplearlos o considerarlos en el transcurso de sus investigaciones. En el desarrollo de esta investigación, se defiende la idea de que los instrumentos empleados son sometidos a un exhaustivo proceso de revisión y validación a través de la participación de juicios de expertos altamente calificados y especialistas reconocidos en el ámbito de las Ciencias de la Educación, así como por docentes de educación de nivel inicial que cuentan con una vasta experiencia y un profundo conocimiento en relación al tema de estudio en cuestión. Esto se lleva a cabo con el objetivo de asegurar la robustez del marco metodológico y simplificar la implementación de las variables de investigación, las diferentes dimensiones y los respectivos ítems asociados.

d. Justificación social

Es relevante, debido a que el diagnóstico se realizará a la Institución Educativa de Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de provincia de Andahuaylas, región de Apurímac con el objetivo de contar con información detallada sobre las posibles carencias educativas

que puedan presentar tanto los niños como las niñas en el nivel inicial del sistema escolar. En este contexto particular, se ha podido observar que una proporción considerable de los niños y niñas se encuentra ante desafíos significativos en el proceso de desarrollo de sus habilidades lúdicas y recreativas. Esta situación se relaciona estrechamente con la posterior manifestación de deficiencias significativas en el desarrollo de la motricidad gruesa, lo cual puede tener un impacto considerable en la capacidad del niño para realizar actividades físicas básicas de manera adecuada. Por todas las razones mencionadas anteriormente, se logrará un aumento significativo en la mejora del entorno social en relación con el análisis detallado de las diferentes variables que se están estudiando.

2.4.3. Importancia

Es fundamental resaltar la relevancia y trascendencia del presente estudio de investigación, el cual se propone fomentar y estimular el desarrollo psicomotor en los niños durante sus primeros años de vida. Este procedimiento se lleva a cabo a través de la aplicación de una estrategia novedosa que incorpora actividades lúdicas y dinámicas (Dávila, 2020). Este enfoque pedagógico tiene como propósito primordial contribuir de manera significativa al bienestar emocional, social, cognitivo y físico, así como al desarrollo integral de los niños y niñas de cinco años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto, la cual se encuentra ubicada en la hermosa ciudad de Andahuaylas, en la región de Apurímac, cabe mencionar que es fundamental contribuir de manera significativa al desarrollo de los estudiantes de cinco años a través de la implementación de actividades lúdicas que promuevan el desarrollo psicomotor. Esto permitirá fortalecer de manera efectiva sus habilidades psicomotoras, promoviendo un ambiente propicio para el diálogo y el desarrollo de habilidades comunicativas, todo ello basado en valores fundamentales como el respeto, la empatía y la colaboración. Los beneficios sociales del trabajo se orientan hacia la promoción de la colaboración activa y constante entre los diversos actores educativos, con el claro propósito de identificar,

analizar y desarrollar soluciones efectivas y sostenibles para hacer frente a los desafíos y problemáticas que surgen en el complejo entorno educativo. De la misma manera, consideramos sumamente relevante y fundamental, ya que determina las dinámicas de relación del estudiante con su entorno cercano, por lo tanto, no se puede obviar la evaluación detallada de la influencia pedagógica que ejercen tanto el profesor como los niños y niñas participantes en la investigación.

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

Existe un efecto significativo de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

2.5.2. Hipótesis específicas

Existe un efecto significativo de los juegos lúdicos en la dimensión motriz instrumental en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Existe un efecto significativo de los juegos lúdicos en la dimensión emocional afectivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Existe un efecto significativo de los juegos lúdicos en la dimensión práctico cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

2.6. Variables

El juego lúdico se suele entender como una actividad en la que el niño se siente libre, que le hace sentir placer y que es creativa (Ruiz, 2022). Con esto, el niño juega, explora su medio, su cuerpo, las cosas y el espacio, pone en marcha sus capacidades físicas, emocionales e intelectuales, experimenta con lo que le gusta y aprende de forma significativa al actuar (Aquino y Guerreros, 2018; Medina y Nole, 2024). De acuerdo a Sánchez-Buenaño (2025) y Piaget (1970) es un medio fundamental para potenciar la socialización, la imaginación y la autorregulación, a través del juego funcional o de ejercicio, el juego simbólico y el juego de reglas. El desarrollo psicomotor integra armónicamente las dimensiones motriz, emocional y cognitiva (Zanabria y Cristóbal, 2025). Así, el niño logra coordinar los movimientos, expresar emociones y fortalecer los procesos de atención y pensamiento. Según Campos et al. (2020), el desarrollo de la imagen corporal es la base de la acción y el aprendizaje, ya que organización del cuerpo, emoción y acción tienen como resultado un proceso siempre de maduración y adaptación al entorno.

2.6.2. Variable 1: Juegos lúdicos

Dimensiones:

- a) Juego funcional o ejercicio
- b) Juego simbólico
- c) Juego de reglas

2.6.3. Variable 2: Desarrollo psicomotor

Dimensiones:

- a) Motriz instrumental
- b) Emocional afectivo
- c) Práctico cognitivo

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1: Juegos lúdicos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores
Variable 1: Juegos lúdicos	Según el estudio realizado por Cuellar (2022), se destaca que el juego lúdico desempeña un papel fundamental en el crecimiento holístico de los infantes en la etapa preescolar. A través de diversas actividades, los niños tienen la oportunidad de explorar su propio cuerpo y, a su vez, desarrollar confianza en sus movimientos, todo ello en un contexto que resulta ameno y atractivo.	La variable en cuestión será sometida a un proceso de manipulación y aplicación durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, lo cual permitirá explorar su impacto en el resultado final.	Juego funcional o ejercicio	- Inventa juegos líricos o poéticos (crea poesías cortas)	1-2	1= Malo
			Juego simbólico	- Inventa juegos narrativos o legendarios (crea cuentos cortos y los representa)	3-4	2= Regular
				- Inventa juegos teatrales o dramáticos (crea teatros cortos)	5-6	3= Bueno
				- Señala diferentes segmentos de su cuerpo - Inventa juegos dinámicos infantiles	7-8 9-10	(Escala Likert).
			Juego de reglas	- Representa a personajes conocidas	11-12	Nivel de medición ordinal.
	- Asume las tareas encomendadas durante el juego - Utiliza códigos para representar algún juego - Respeta los espacios del juego de los otros niños. - Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a jugar) - Escucha con atención las indicaciones del juego	12 13				

Nota. Elaboración propia

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2: Desarrollo psicomotor

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores
Variable 2 Variable Dependiente: Desarrollo psicomotor	Manjón-Cabeza (2019) en su investigación, destaca que el desarrollo psicomotor, entendido como el proceso de adquisición de habilidades motoras y coordinación, implica la capacidad de dominar el propio cuerpo, lograr un crecimiento tanto a nivel físico como intelectual y emocional. En este sentido, es fundamental que el niño explore sus límites y potencialidades en el ámbito de las actividades físicas para así fortalecer su autoconocimiento y confianza en sí mismo (p.22).	La variable desarrollo psicomotor será examinada teniendo en cuenta los efectos de la variable independiente, tomando en consideración las dimensiones motrices instrumental, emocional-afectiva y práctico-cognitiva, con el objetivo de comprender de manera integral su influencia en el proceso de crecimiento y desarrollo de los individuos.	- Motriz instrumental	Camina por la línea trazada	1-2	1= Malo 2= Regular 3= Bueno (Escala Likert). Nivel de medición ordinal.
				Camina haciendo zigzag sin caerse	3-4	
				Corre en un círculo de obstáculos	5-6	
				Baila al compás de la música	7-8	
				Corre y salta cuando se siente alegre	9-10	
				- Lloro cuando no le prestan atención	11-12	
				- Identifica las partes de su cuerpo	13-14	
				- Reconoce los sentidos con sus con sus respectivas funciones	15-16	
				- Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños	17-18	
				- Escribe sobre la línea de su cuaderno	19	
	- Identifica su brazo derecho e izquierdo	20				

Nota. Elaboración propia

III. Marco teórico

3.1. Antecedentes del problema

3.1.1. *Antecedentes internacionales*

En el ámbito internacional, se ha identificado una serie de artículos y estudios de investigación que abordan diversas temáticas y problemáticas relevantes en el panorama global.

Taype y Casaverde (2019) En su investigación titulada: El presente estudio titulado “Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial” El propósito principal de este estudio es examinar detalladamente y de manera exhaustiva la influencia y repercusión que tienen las diversas tácticas y metodologías de carácter lúdico en el progreso y desarrollo de las habilidades comunicativas de los infantes que cursan el nivel de educación inicial, con un enfoque específico en el segmento de edad comprendido entre los 4 y 5 años, en el prestigioso centro educativo conocido como la Escuela de Educación Básica “Mercedes Noboa”, la cual se encuentra ubicada en la reconocida y emblemática urbe de Quito, capital de la República del Ecuador. En el desarrollo del proceso investigativo, se optó por la aplicación de la metodología cualitativa en virtud de la intención de profundizar en el conocimiento de las particularidades y peculiaridades de las estrategias pedagógicas implementadas en el entorno educativo del aula. Su análisis fue extremadamente meticuloso y detallado, lo que permitió una comprensión exhaustiva de la manera en que se desarrollan las múltiples actividades académicas con el fin de alcanzar un dominio total del idioma y todas sus complejidades. Se contó con una muestra representativa que estuvo conformada por un total de 73 estudiantes universitarios, lo que equivale aproximadamente al 56% del total de 130 alumnos matriculados en el programa académico, y 5 docentes de educación inicial, además de la autoridad académica de la institución educativa. Durante el desarrollo de la investigación, se pudo evidenciar de forma clara y contundente que las actividades lúdicas no solo tienen un impacto sumamente significativo en el desarrollo del lenguaje, sino que

también contribuyen de manera sumamente eficaz y notable a su mejora sustancial y progresiva. Por consiguiente, es imperativo resaltar y subrayar la importancia crucial de implementar estrategias adecuadas que garanticen el cumplimiento de los objetivos propuestos por el docente, y que permitan alcanzar los resultados de aprendizaje previamente establecidos en la planificación micro curricular.

Sarmiento (2023) llevó a cabo un exhaustivo estudio en Chile. El propósito fundamental de esta investigación fue llevar a cabo un análisis detallado y minucioso de las implicaciones derivadas de la implementación de un novedoso programa de intervención motriz. Dicho programa se sustenta en una amplia gama de actividades recreativas y educativas, diseñadas con el objetivo de fomentar el crecimiento integral y holístico de los individuos involucrados en el mismo. La metodología empleada en este estudio fue de carácter aplicado, con un enfoque explicativo detallado y un diseño cuasi-experimental riguroso. En este estudio, se presentó una muestra compuesta por un total de 15 estudiantes universitarios. Los resultados obtenidos a partir del minucioso estudio realizado evidencian de manera clara y contundente una diferencia significativa y relevante entre los resultados de las pruebas rigurosamente administradas antes y después de la intervención, particularmente en lo que concierne al desarrollo y progreso notable de la motricidad en los participantes. Estos hallazgos revelaron un valor de $p = 0.0006$ en las habilidades locomotoras, así como un valor de $p = 0.0006$ en las habilidades manipulativas. Además, se observó un valor de $p = 0.0006$ en lo que concierne al desarrollo psicomotor en su totalidad. La investigación exhaustiva y minuciosa llevada a cabo concluyó que el programa educativo, que se ha implementado en una variedad de actividades lúdicas y recreativas, contribuye de manera sumamente efectiva al fomento y promoción de la prosperidad y el bienestar integral de los niños. Este innovador programa educativo contribuye de manera efectiva al desarrollo integral de los niños, fomentando un aumento notable en sus destrezas motoras finas y en su capacidad para manipular con destreza una amplia variedad de utensilios y materiales.

Huillcara y Montalvo, (2019) Realizó un minucioso y detallado estudio en la región de Venezuela, con el propósito de examinar y valorar el efecto de la práctica física actual y de procedencia cinestésica en el progreso de las destrezas motoras amplias en el grupo de individuos objeto de estudio. La metodología empleada en el presente estudio se caracteriza por ser de naturaleza aplicada, con un enfoque mayormente explicativo y un diseño de tipo cuasiexperimental que busca analizar de manera detallada los fenómenos observados en el contexto de la investigación. Se realizó un minucioso estudio con una muestra verdaderamente representativa de un total de 68 niños, cuyas edades se encuentran en un rango que va desde los 5 hasta los 6 años de edad. Los resultados obtenidos a través del riguroso proceso de investigación científica han revelado un nivel de significancia estadística que se sitúa por debajo de un umbral de $p < 0.05$. Este interesante descubrimiento confirma de manera contundente la efectividad de las diversas prácticas motrices, las cuales han sido minuciosamente analizadas desde la perspectiva del movimiento cinestésico, proporcionando así una base sólida para futuras investigaciones en este campo. Se observó un nivel de significancia estadística de $p < 0.05$, lo cual sugiere una mayor efectividad y eficacia de la actividad cinestésica en comparación con otras modalidades de actividad física y ejercicio. Este interesante hallazgo sugiere que la práctica contemporánea podría ser potencialmente menos eficaz en este particular contexto específico que estamos analizando detenidamente. El estudio detallado y exhaustivo llevado a cabo llegó a la conclusión de que las actividades o acciones físicas que involucran el sentido del movimiento y la percepción corporal, conocidas como cinestésicas, tienen el potencial de aumentar de forma considerable la capacidad motora de los niños en edad temprana.

Cuellar (2022) en el país de Ecuador, se llevó a cabo un exhaustivo estudio titulado "Importancia de los juegos tradicionales en el fomento de la psicomotricidad infantil en los niños en edad escolar". Para obtener el título de licenciada en la especialidad profesional de Educación Inicial, es necesario completar satisfactoriamente todos los requisitos

académicos y presentar una tesis de investigación original que aporte conocimientos significativos al campo educativo. El objetivo principal de este estudio fue identificar y analizar la relación directa que podría existir entre la implementación y práctica de los juegos tradicionales de antaño y el progreso significativo en el desarrollo integral de la psicomotricidad en los infantes que cursan el nivel inicial de su educación formal. La investigación se caracterizó por tener un enfoque eminentemente cualitativo, con un nivel descriptivo detallado y minucioso. Durante el estudio, se llevó a cabo un exhaustivo análisis con una muestra representativa de 25 niños, lo que permitió obtener resultados significativos y relevantes para el estudio en cuestión. Se utilizó como método de evaluación el test TEPSI, y los resultados arrojaron que el nivel de inicio fue del 33%, el nivel en proceso fue del 56%, y el nivel de logro alcanzó un 11%. Por consiguiente, se llega a la conclusión de que resulta fundamental e imprescindible que los educadores incorporen en su labor pedagógica la utilización de juegos didácticos, ya que se ha comprobado de manera contundente que los juegos tradicionales contribuyen de forma significativa al proceso de enseñanza-aprendizaje, al crecimiento integral de los estudiantes y al fortalecimiento de sus habilidades psicomotoras.

Ramos y Arroyo (2023) se realizó un minucioso estudio de investigación en la ciudad de Guayaquil, ubicada en el hermoso país sudamericano de Ecuador. El propósito fundamental de esta investigación fue validar y examinar de forma detallada el impacto y la influencia de la participación activa en el juego tradicional de la rayuela en el crecimiento y la evolución de las habilidades psicomotoras de los individuos participantes. El procedimiento metodológico utilizado en este estudio fue de tipo aplicado, con un nivel explicativo detallado y un diseño cuasi experimental cuidadosamente planificado. Se llevó a cabo un estudio con un grupo de muestra conformado por un total de 24 niños, cuyas edades oscilaban entre los 4 y los 5 años de edad, abarcando así un rango etario específico para el análisis realizado. Los resultados obtenidos en el estudio fueron minuciosamente analizados y clasificados de acuerdo con la escala de evaluación previamente establecida:

logro alcanzado, progreso satisfactorio y en proceso de desarrollo. De esta manera, se pudo determinar que la totalidad de los estudiantes lograron alcanzar el nivel de logro adquirido al participar activamente en la dinámica del juego de rayuela. Por otro lado, aquellos alumnos que optaron por no colaborar en la actividad lúdica experimentaron un incremento del 8% en sus resultados en la evaluación posterior. El análisis minucioso y detallado llevado a cabo concluyó de manera contundente que la participación activa en la actividad lúdica conocida como rayuela tiene un efecto sumamente relevante en el fomento y la mejora de las habilidades psicomotoras durante la etapa inicial de la niñez. Este entretenimiento contribuye significativamente al desarrollo y fortalecimiento de destrezas motoras altamente complejas, como la coordinación global en una amplia variedad de formas de locomoción, el mantenimiento del equilibrio, la sincronización entre la visión y la acción motora, la capacidad de ubicarse en el tiempo y el espacio, la percepción detallada de la propia figura corporal, así como la regulación precisa de la musculatura y la postura.

Saavedra (2022) En el transcurso de su investigación, se analizó la influencia del nivel socioeconómico en el desarrollo psicomotor de niños y niñas de entre 4 y 5 años de edad que se encuentran inscritos y acuden de manera constante al nivel educativo conocido como "prekinder" en los centros educativos de gestión privada, privada subvencionada y pública, ubicados en la localidad de Talca, en Chile, a lo largo de la primera mitad del año 2011. Se llevó a cabo la evaluación del desarrollo psicomotor en un conjunto de individuos mediante la implementación de la batería de evaluación TEPSI; con el propósito de establecer el nivel socioeconómico, se administró un cuestionario sociodemográfico a los progenitores y/o encargados de los alumnos; en este contexto, el nivel socioeconómico se definió a través de dos variables concretas: el ingreso per cápita y el nivel educativo del líder del hogar. Los resultados obtenidos en el estudio realizado por el equipo de investigadores permiten concluir de manera contundente que el nivel socioeconómico de las familias ejerce una influencia significativa y determinante en el desarrollo psicomotor de los niños dentro del contexto escolar. Esta información se

corresponde con estudios anteriores que sugieren que los niños provenientes de familias con un nivel socioeconómico más alto tienden a mostrar un mejor desempeño en términos de desarrollo psicomotor en contraste con aquellos que provienen de familias con un nivel socioeconómico medio o bajo, siempre y cuando se mantenga constante el grupo de edad y el género.

3.1.2. Antecedentes nacionales

En el contexto nacional, se ha recabado una amplia variedad de artículos, estudios e investigaciones relevantes que abordan diversos aspectos de interés para la presente investigación:

Campos et al. (2020) en el desarrollo de su investigación científica titulada: "El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa"; el propósito principal de este estudio fue "presentar y analizar diversos componentes del juego, desde la perspectiva interaccional de la comunicación, con el fin de facilitar su integración como una estrategia pedagógica efectiva. Este enfoque se puso en práctica en una experiencia llevada a cabo con un grupo de niños y niñas de edades comprendidas entre los 7 y los 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, ubicada en la comuna de Santiago-La Libertad". El presente estudio se clasifica como exploratorio, lo que implica la intención de investigar detalladamente y descubrir nuevas perspectivas, enfoques y posibilidades relacionados con el tema en cuestión, con el objetivo de ampliar el conocimiento existente y aportar una visión más completa y profunda sobre el asunto abordado. El diseño metodológico de la investigación es mixto, estructurado en dos fases claramente diferenciadas: la "primera etapa de categorización y análisis de datos" y la "segunda etapa de desarrollo de propuestas y conclusiones". En la etapa inicial del estudio, se llevó a cabo la aplicación de un diseño de investigación no experimental transeccional descriptivo. Este enfoque metodológico se implementó de manera minuciosa y detallada, con el objetivo de recopilar información relevante y significativa. La muestra utilizada en esta fase fue

seleccionada con sumo cuidado y rigurosidad, incluyendo a un total de 39 educandos, abarcando tanto hombres como mujeres, con el fin de garantizar la representatividad y validez de los resultados obtenidos. En contraste, la segunda etapa se caracterizó por la adopción de un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), en el cual la muestra consistió en los mismos individuos que participaron en la fase previa, pero distribuidos en dos grupos seleccionados aleatoriamente. Se realizó un minucioso y detallado análisis de los datos recopilados durante la fase inicial del estudio, con el objetivo de generar conclusiones sólidamente fundamentadas y brindar recomendaciones relevantes para posibles proyectos y estudios futuros que contemplen la implementación del juego como una herramienta pedagógica altamente eficaz.

Taype y Casaverde (2019) en el desarrollo de su tesis doctoral titulada: Actividad recreativa y fomento del desarrollo psicomotor en niños de educación inicial en la Institución Educativa Santa Rosa N°20501-Barranca, durante el año 2021. La presente investigación tuvo como objetivo principal establecer de manera precisa y detallada la relación intrínseca y directa entre la actividad lúdica, entendida como aquellas acciones recreativas y de entretenimiento, y el desarrollo psicomotor, que abarca las habilidades motrices y cognitivas, en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Rosa N°20501, situada en la localidad de Barranca-Lima, durante el transcurso del año 2021. Es importante resaltar que el enfoque metodológico utilizado en este estudio fue de carácter tipológico, lo cual implica que los resultados obtenidos y las conclusiones alcanzadas aportan significativamente al acervo general del conocimiento científico en esta área de estudio. Se estableció un diseño de investigación de carácter no experimental con un enfoque transversal correlacional. La muestra cuidadosamente seleccionada para llevar a cabo el estudio estaba conformada por un grupo de 80 niños en edad temprana que se encontraban cursando el nivel inicial de educación, con edades comprendidas en un rango que iba desde los 3 hasta los 5 años de edad. En consecuencia, se decidió seleccionar una muestra de tipo censal para garantizar la representatividad de los datos recopilados.

La metodología empleada en el estudio se basó en la observación directa de las actividades realizadas, utilizando como herramientas de recolección de datos una detallada guía de observación de actividades lúdicas compuesta por un total de 16 ítems, así como una guía de observación diseñada para evaluar el desarrollo psicomotor, la cual constaba de un total de 20 ítems. Con el propósito de establecer la idoneidad de la prueba inferencial a utilizar, se realizó de antemano un exhaustivo análisis de bondad de ajuste mediante la prueba Kolmogorov-Smirnov. Los resultados obtenidos en dicho análisis permitieron concluir que la prueba de hipótesis a emplear sería la correlación de Rho de Spearman. Los resultados obtenidos para el análisis de la hipótesis general y las hipótesis específicas mostraron similitudes significativas en cuanto a su valor de significancia. El valor obtenido fue igual a 0,000, lo cual permitió llegar a la conclusión de que efectivamente existe una relación estadísticamente significativa entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor. Asimismo, se pudo observar que la actividad lúdica guarda una estrecha relación con la coordinación motriz, el desarrollo del lenguaje y la motricidad en los niños que fueron evaluados.

Prudencio (2018) en el desarrollo de su investigación titulada: La "Propuesta de estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo psicomotor en una institución educativa de Ecuador en el año 2022" se planteó con el objetivo principal de diseñar e implementar un conjunto diversificado de actividades recreativas y dinámicas que contribuyan de manera efectiva al fomento y fortalecimiento del desarrollo integral de las habilidades psicomotoras de los estudiantes. En el marco de la investigación, se planteó como hipótesis general la interrogante de cómo una propuesta integral de estrategias pedagógicas y de intervención contribuirá significativamente al progreso y fortalecimiento de las habilidades psicomotoras en el contexto educativo de una destacada Unidad Educativa ubicada en la ciudad de Ica, durante el año 2022. La muestra representativa del presente estudio estuvo compuesta por un total de 37 docentes altamente calificados, abarcando desde el subnivel de educación inicial hasta el subnivel de educación básica media, e incluyendo tanto instituciones

educativas de carácter público como privado, con el objetivo de obtener un panorama completo y detallado de la situación educativa en la región. La investigación se desarrolló a través de un estudio no experimental, de carácter descriptivo y exploratorio, con un enfoque mayoritariamente cuantitativo y propositivo. Durante el desarrollo del procedimiento, se procedió a realizar la ejecución de la metodología de la encuesta, empleando como herramienta principal el cuestionario con el fin de recopilar de manera sistemática datos pertinentes y significativos. Además, se consideró oportuno implementar la realización de una encuesta con respuestas de escala tipo Likert con el objetivo de evaluar de manera más detallada la variable central que se está investigando en este estudio. El procesamiento exhaustivo de los datos recolectados durante el estudio fue llevado a cabo de manera eficiente y precisa utilizando el avanzado programa informático IBM SPSS, reconocido por su capacidad para realizar análisis estadísticos detallados y generar resultados confiables. Al realizar el análisis, se pudo determinar que la variable de desarrollo psicomotor arrojó un nivel de desempeño elevado, en contraste con un nivel intermedio en su faceta cognitiva según la evaluación de los educadores. En consecuencia, se infiere que la implementación de un conjunto de tácticas basadas en el juego contribuirá significativamente a potenciar el progreso del desarrollo psicomotor.

Barrientos (2023) en su investigación titulada “Los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 03 De Cachiche-Ica”; El propósito fundamental de este estudio es identificar y examinar detalladamente la correlación que se presenta entre las diversas actividades recreativas y el progreso psicomotor en infantes de cinco años que se encuentran matriculados en el Centro Educativo de Educación Inicial Número 03, situado en la localidad de Cachiche-Ica. La investigación se ha desarrollado siguiendo un enfoque metodológico cuantitativo, de naturaleza fundamental y con un nivel descriptivo detallado, utilizando un diseño correlacional descriptivo específico. La muestra aleatoria seleccionada para llevar a cabo este detallado análisis está conformada por un total de 21 estudiantes de cinco años de

edad que han sido cuidadosamente elegidos para representar de manera precisa la población estudiantil en estudio. Los resultados obtenidos en el estudio demuestran un nivel de significancia estadística muy reducido de 0,000, el cual es considerablemente inferior al umbral de significancia establecido de 0,05. Asimismo, se puede apreciar una correlación significativamente positiva, con un coeficiente de correlación de 0,773, entre la presencia de actividades recreativas y el progreso en las habilidades psicomotoras de los infantes de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 03 ubicada en Cachiche-Ica. En lo que respecta a la correlación entre la participación en actividades recreativas y la capacidad de coordinación motora en el proceso de crecimiento psicológico, se ha observado un coeficiente de correlación de 0,654, lo cual resulta altamente significativo con un nivel de confianza del 99,9%. Se realizó un minucioso y detallado análisis de la correlación existente entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de la dimensión del lenguaje en el proceso de desarrollo psicomotor. El exhaustivo análisis estadístico realizado puso de manifiesto un coeficiente de correlación notablemente elevado, con un valor de 0,773, el cual se considera altamente significativo, dado un nivel de confianza extremadamente bajo de 0,000. En lo que respecta a la conexión intrínseca y fundamental entre las actividades lúdicas y la dimensión de motricidad en el proceso de desarrollo psicomotor, se ha observado un nivel de significancia estadística de 0,240 y un coeficiente de correlación de 0,268. Estos resultados preliminares sugieren la presencia de una asociación moderada y significativa entre las variables mencionadas en el estudio. En resumen, se puede llegar a la conclusión de que se ha establecido de manera clara y contundente una relación directa y significativa entre la participación activa y constante en juegos lúdicos y el progreso notorio y evidente en el desarrollo psicomotor de los individuos. Asimismo, se ha observado una conexión relevante entre la participación en juegos lúdicos y los aspectos de coordinación y lenguaje. Por otro lado, no se ha encontrado evidencia que respalde una correlación entre los juegos lúdicos y la dimensión de motricidad.

Quispe (2024) en el desarrollo de su tesis doctoral titulada: Actividades lúdicas y recreativas en el proceso de desarrollo psicomotor de los alumnos de cinco años de edad pertenecientes a una reconocida Institución Educativa Privada ubicada en la ciudad de Lima durante el año 2022. El objetivo principal de la investigación realizada fue determinar de forma minuciosa y detallada el impacto altamente beneficioso que la participación en actividades lúdicas tiene en el avance y desarrollo del crecimiento psicomotor de los estudiantes de cinco años que forman parte de una institución educativa privada de renombre y prestigio situada en la ciudad de Lima, en el transcurso del año dos mil veintidós. En el contexto mencionado, se procedió a la ejecución de la implementación de una metodología que adoptó principalmente un enfoque cuantitativo, de carácter aplicado, con un diseño preexperimental y un nivel explicativo que se distingue por su minuciosidad y rigurosidad. El grupo de individuos que formaron parte de la investigación estaba compuesto por un total de 52 estudiantes de 5 años de edad. La muestra aleatoria seleccionada para llevar a cabo el análisis estadístico estuvo compuesta por un total de 13 estudiantes universitarios. A todos los participantes involucrados en el estudio se les administró el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) con el propósito de recopilar la información esencial requerida para llevar a cabo un análisis detallado y completo, tanto en su vertiente descriptiva como inferencial. Los resultados que se obtuvo en el estudio evidenciaron de manera significativa los diferentes niveles del desarrollo psicomotor en los participantes. Además, se pudo observar de manera clara y contundente el impacto positivo y altamente significativo que tiene la implementación de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los individuos, lo cual quedó confirmado de manera fehaciente mediante los rigurosos análisis estadísticos llevados a cabo ($p = .001$). Durante el estudio, se pudieron identificar y analizar diferencias estadísticamente significativas en las múltiples dimensiones del desarrollo psicomotor al introducir el juego lúdico como una efectiva y novedosa estrategia de intervención (valor de $p < 0.05$). Se llegó a la conclusión de que la implicación activa en diversas actividades recreativas y de entretenimiento tiene un efecto considerable en el progreso del desarrollo psicomotor de las personas; además, se detallan

de manera exhaustiva tanto las implicaciones positivas como las restricciones y desafíos identificados durante la investigación.

Vásquez (2022) en el desarrollo de su investigación titulada: Programa educativo de entretenimiento y diversión diseñado para potenciar y favorecer el progreso psicomotor en los pequeños estudiantes de nivel inicial en la región de Lambayeque, ubicada en el hermoso país de Perú. Su objetivo principal fue proponer un minucioso y exhaustivo programa de juegos lúdicos y diversas actividades recreativas con el fin de estimular y fortalecer el desarrollo psicomotor en niños en la etapa de educación inicial. El enfoque metodológico utilizado en este estudio fue de naturaleza cuantitativa, específicamente de tipo básico descriptivo-propositivo, con un diseño de investigación no experimental. Se optó por esta metodología con el fin de recopilar datos de manera sistemática y analizarlos de forma detallada, lo que permitió obtener resultados significativos y relevantes para el estudio en cuestión; Los objetivos específicos planteados para este estudio fueron los siguientes: en primer lugar, se buscaba llevar a cabo un diagnóstico preciso del nivel de desarrollo psicomotor en niños de educación inicial; en segundo lugar, se pretendía diseñar un programa de juegos lúdicos que pudiera contribuir de manera efectiva a la mejora del desarrollo psicomotor en los niños; en tercer lugar, se tenía como objetivo validar el programa de juegos lúdicos diseñado, el cual se fundamentaba en las directrices del MINEDU 2016 y en la teoría del renombrado psicólogo Jean Piaget; por último, se planteaba la validación del programa propuesto por parte de un panel de 5 especialistas en la materia. Es importante destacar que el estudio se llevó a cabo con la colaboración de un total de 26 niños, a quienes se les administró una exhaustiva ficha de observación para recopilar datos relevantes y precisos. Los datos recopilados revelan que, en lo que respecta a la dimensión que engloba la comprensión del propio cuerpo, un porcentaje significativo del 35% de los niños muestra un nivel de desarrollo que se encuentra retrasado en comparación con sus pares. En contraste, en lo que respecta a la expresión corporal y la comunicación no verbal, un 46% de los niños se encuentra en un nivel considerado normal

según los estándares establecidos por los especialistas en desarrollo infantil. En conclusión, la gran mayoría de los niños requieren apoyo y refuerzo en la primera dimensión de su desarrollo. En este interesante contexto, se ha elaborado una completa propuesta de actividades lúdicas y recreativas con el loable propósito de estimular y promover el desarrollo psicomotor en los pequeños que acuden de manera regular a las respetadas instituciones educativas de la localidad.

Guerreros (2021) en el desarrollo de su tesis doctoral titulada: actividades recreativas y los entretenidos juegos estratégicamente diseñados con el objetivo de fomentar y estimular el desarrollo psicomotor de los estudiantes pertenecientes a la prestigiosa Institución Educativa de Llata, la cual se encuentra ubicada en la pintoresca provincia de Huamalíes, enclavada en el hermoso departamento de Huánuco, a lo largo del emocionante periodo escolar correspondiente al año 2023. Se llevará a cabo un exhaustivo análisis de las diversas metodologías que han sido implementadas, evaluando detenidamente su repercusión en el crecimiento integral de los estudiantes, teniendo en cuenta la relevancia fundamental de estas actividades en el marco educativo contemporáneo. El propósito principal de la investigación llevada a cabo fue establecer y analizar detalladamente la correlación existente entre las diversas actividades recreativas y de entretenimiento, y el progreso evolutivo en términos psicomotores de los educandos pertenecientes a una institución educativa en el año 2023. Se presenta a continuación un enfoque cuantitativo de carácter aplicado, con un diseño de investigación no experimental específico, que se caracteriza por ser transversal y correlacional simple en su naturaleza. La muestra utilizada en el estudio está conformada por un total de 126 estudiantes de 5 años de edad, los cuales son parte de una Institución Educativa a lo largo del año 2023. Se emplearon dos cuestionarios considerados válidos según la evaluación de expertos en la materia, los cuales presentaron una confiabilidad de 0.897 y 0.766 respectivamente. Para llevar a cabo el análisis de los datos recolectados, se utilizó el software especializado en estadística SPSS, en su versión número 26. Los resultados obtenidos a través de la

investigación señalan que las actividades recreativas y de entretenimiento lograron alcanzar un nivel de desempeño regular del 69.8% en comparación con otros sectores analizados. Por otro lado, es importante destacar que el progreso en el desarrollo psicomotor de los alumnos se ubicó en un nivel intermedio, con un porcentaje significativo del 62.7%. Esto demuestra la importancia de seguir trabajando en el fortalecimiento de estas habilidades en el ámbito educativo. Se puede afirmar con certeza que se ha identificado una relación estadísticamente significativa y relevante entre la participación activa y constante en una amplia variedad de actividades recreativas y el óptimo desarrollo psicomotor de los estudiantes matriculados en un prestigioso centro educativo durante el transcurso del año académico 2023. Esta conclusión se basa en el coeficiente de correlación de Spearman, el cual arroja un valor de 0.592, indicando una correlación positiva significativa entre las variables estudiadas, con un nivel de significancia estadística de $p < 0.01$. Este resultado respalda la hipótesis planteada inicialmente y fortalece la validez de los hallazgos obtenidos en el estudio. La cuidadosa planificación y la meticulosa ejecución de una amplia variedad de actividades lúdicas y creativas contribuirán significativamente a que el estudiante pueda fortalecer de forma efectiva y perdurable sus habilidades motrices. En este particular contexto educativo, el juego se posiciona como el componente fundamental e imprescindible en el fomento y la evolución del proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.1.3. Antecedentes regionales o locales

En el ámbito regional y local, se ha identificado una serie de artículos y estudios de investigación que abordan temáticas y problemáticas de interés para la presente investigación:

Huamani y Taipe (2021) sustentan la tesis presentada en el título. “El clima familiar y su influencia en el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años que asisten al aula de la Casa Hogar Amigos de Jesús en San Jerónimo Andahuaylas durante el año 2021”.

El propósito fundamental de esta investigación fue identificar y examinar la potencial relación existente entre el entorno familiar y el progreso psicomotor de los alumnos inscritos en el nivel de preescolar de cinco años de edad en el establecimiento educativo Casa Hogar Amigos de Jesús, ubicado en la localidad de San Jerónimo Andahuaylas, en el transcurso del año dos mil veintiuno. La metodología de investigación utilizada en este estudio se distinguió por su enfoque fundamental y riguroso, focalizado en el análisis minucioso de las teorías previamente establecidas en relación con las variables del clima familiar y el desarrollo psicomotor en niños de cinco años. Para el desarrollo de este estudio, se implementó un riguroso enfoque metodológico de investigación correlacional, el cual se distingue por su enfoque no experimental y se apoya en un sólido método hipotético-deductivo como base teórica para el análisis de los datos recopilados. Se decidió seguir un enfoque extremadamente minucioso y detallado con el objetivo principal de asegurar la autenticidad y la fiabilidad de los resultados obtenidos en el exhaustivo análisis realizado. La población y muestra seleccionada para el estudio estuvo conformada por un total de 10 niños y niñas de 5 años de edad que actualmente residen en la Casa Hogar Amigos de Jesús, un centro de acogida para menores en situación de vulnerabilidad. El método de muestreo empleado fue de tipo censal, dado que durante la ejecución del estudio se administró el cuestionario a la totalidad de la población infantil previamente seleccionada, sin excepción alguna. En relación con los datos recopilados y analizados, se pudo constatar que, en lo que respecta al entorno y la dinámica familiar, aproximadamente el 50% de los participantes manifestó un nivel de satisfacción considerablemente alto. En relación con el proceso de desarrollo psicomotor, se pudo comprobar que un porcentaje significativo, específicamente el 60% de los individuos que formaron parte del estudio, exhibió un nivel de habilidades motoras catalogado como intermedio. Se llegó a la conclusión de que efectivamente hay una correlación estadísticamente significativa entre el nivel de desarrollo psicomotor de los niños y las características del entorno familiar en el cual se desenvuelven, lo cual se ha podido evidenciar a través de un sólido coeficiente de correlación de 0.78. Además, se encontró que el nivel de significancia bilateral es de 0.008, equivalente al

0.08%, el cual es menor al 5% establecido como umbral de significancia. Todo esto indica que existe una correlación positiva significativa y fuerte entre ambos factores.

Guerreros (2021) realizó estudios e investigaciones titulados: "Promoviendo la colaboración y fomentando el crecimiento de competencias interpersonales en niños de entre 3 y 5 años en la Institución Educativa Inicial Número 109 Rocchacc, ubicada en Chincheros, Apurímac, durante el año 2020." El objetivo principal de esta investigación es establecer y analizar detalladamente la correlación que pueda existir entre la asistencia y participación activa en dinámicas recreativas y de colaboración, y el estímulo y desarrollo de habilidades interpersonales en el grupo de niños y niñas de edades comprendidas entre los 3 y 5 años que están inscritos en el centro educativo de nivel inicial denominado Institución Educativa Inicial Número 109 de Rocchacc-Chincheros, el cual se encuentra localizado en la región de Apurímac, durante el periodo correspondiente al año calendario 2020. El análisis llevado a cabo se distingue, en su esencia fundamental, por ser de naturaleza descriptiva-correlacional en lo que concierne a su nivel de análisis, y no experimental en lo que respecta a su estructura de investigación. El ámbito de investigación abarca un total de 80 niños, cuyas edades varían entre los tres y los cinco años de edad, lo que nos proporciona una muestra representativa y diversa para nuestro estudio. Dentro de este conjunto de individuos, un total de 74 personas están inscritas como alumnos en la mencionada institución educativa. Para llevar a cabo la medición de la primera variable, se utilizó una detallada guía de observación compuesta por un total de 20 ítems, los cuales fueron cuidadosamente seleccionados para abarcar todos los aspectos relevantes del fenómeno en estudio. Por otro lado, para evaluar la segunda variable, se optó por emplear una extensa lista de cotejo que consta de un total de 33 ítems, con el objetivo de garantizar una exhaustiva revisión de los diferentes aspectos que se deseaban analizar en relación con dicha variable. Es importante resaltar que tanto el primer instrumento como el segundo han sido empleados en estudios anteriores con conclusiones positivas y satisfactorias. Con un coeficiente de correlación de $r = 0,212$ y un nivel de significancia de $p = 0,040$, donde el

valor de p es menor que 0,05, se puede llegar a la conclusión de que existe evidencia estadística que respalda la presencia de una correlación directa y positiva de magnitud baja, de acuerdo con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman. En consecuencia, después de un exhaustivo análisis de los datos recopilados, se procede a rechazar la hipótesis nula planteada inicialmente y se opta por aceptar la hipótesis alternativa propuesta, lo cual nos lleva a concluir que: Se ha podido constatar que hay una correlación directa y altamente beneficiosa de nivel significativo entre la participación activa en actividades lúdicas colaborativas y el avance en el desarrollo y perfeccionamiento de competencias interpersonales en los infantes de edades comprendidas entre los 3 y los 5 años que están matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 109 Rocchacc, situada en Chincheros, Apurímac, a lo largo del año 2020.

Ipanaque (2023) en el actual y detallado estudio de investigación titulado: El juego simbólico, caracterizado por la capacidad de los niños para representar roles y situaciones ficticias, se erige como un componente fundamental en el fomento y fortalecimiento de las habilidades interpersonales y de comunicación en los infantes de 4 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N°199 "Divina Providencia" en la ciudad de Abancay, a lo largo del año 2018. El propósito principal de esta investigación fue establecer y examinar detalladamente la conexión existente entre la actividad de juego simbólico y el progreso en la adquisición de destrezas sociales en este período crucial del crecimiento y desarrollo de los niños. Los niños pequeños participan activamente en la imitación de una amplia variedad de roles inspirados en situaciones cotidianas del mundo real, lo cual juega un papel fundamental en el fomento y fortalecimiento de sus habilidades sociales y emocionales. Esta práctica se desarrolla de forma constante en los Centros Educativos de Educación Infantil durante el periodo dedicado a la recreación autónoma, en las diversas áreas de recreo y esparcimiento. El entretenimiento se halla estrechamente ligado a un elemento fundamental: la capacidad de imaginar y crear, los cuales representan el origen de su poderío y magnitud. Mediante la actividad lúdica, los niños tienen la oportunidad de

representar de forma simbólica las diversas imágenes que residen en su mente de manera espontánea, sin estar limitados por normas establecidas por el educador. De esta manera, se puede apreciar claramente la manifestación genuina del verdadero juego, el cual se distingue por la completa ausencia de restricciones o límites preestablecidos. Los educadores, en el ejercicio de su labor profesional, tienen la importante responsabilidad de proveer materiales didácticos y recursos pedagógicos adecuados, adaptados al entorno educativo y a las características etarias de los alumnos en el nivel inicial. Esta importante labor educativa tiene como objetivo principal fomentar y promover el desarrollo integral de una amplia gama de habilidades, destrezas y competencias en los estudiantes de una forma mucho más eficaz y significativa. En conclusión, este exhaustivo proyecto de investigación de tesis ha logrado poner de manifiesto de manera contundente la importancia y el impacto positivo que tiene el juego de imaginación en el desarrollo integral de los niños y las niñas, resaltando su relevancia fundamental en la adquisición y fortalecimiento de habilidades sociales esenciales desde las primeras etapas de la infancia.

Cuellar (2022) realizó una investigación titulada “Impacto de la implementación de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales de los niños en edad preescolar en una reconocida Institución Educativa de Abancay, Apurímac, durante el año 2021”. Este estudio se enfocó en analizar detalladamente el progreso educativo de los estudiantes mediante la integración de juegos tradicionales como herramienta pedagógica innovadora y efectiva. Surgió así la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relevancia que ostentan los juegos tradicionales en el proceso de adquisición de conocimientos de los infantes matriculados en el nivel inicial de una Institución Educativa ubicada en Apurímac? El propósito de esta investigación radica en evaluar minuciosamente el nivel de impacto que ejercen los juegos tradicionales en el progreso educativo de los niños de nivel inicial en la mencionada Institución Educativa Apurímac durante el año 2021. La metodología de tipo cualitativa, caracterizada por su enfoque en la comprensión profunda de fenómenos complejos, se complementa en este estudio aplicado de tipo

correlacional. Durante este procedimiento, la información recopilada es sometida a un exhaustivo análisis estadístico, el cual permite llevar a cabo la extracción de conclusiones relevantes y sustanciales. El instrumento de recolección de datos se aplica de manera sistemática a un grupo de 33 estudiantes universitarios con el propósito específico de obtener información relevante y significativa para su posterior análisis detallado e interpretación exhaustiva. En conclusión, después de un exhaustivo análisis, se ha podido evidenciar de manera contundente la significativa influencia positiva que ejercen los juegos tradicionales en el enriquecimiento del proceso de adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes de nivel inicial en la prestigiosa Institución Educativa Apurímac durante el año académico 2021. El coeficiente de correlación de Spearman obtenido en el análisis, el cual alcanzó un valor de 0,512, sugiere de manera concluyente la presencia de una relación positiva y estadísticamente significativa entre las variables examinadas en el marco de la investigación realizada. Se recomienda encarecidamente a los agentes educativos que consideren la inclusión de esta estrategia dentro de su plan curricular, ya que diversos estudios han demostrado que su implementación tiene un impacto sumamente positivo en el desarrollo y el éxito académico de los estudiantes.

Saavedra (2022) En el desarrollo de su investigación académica, con el título de su tesis titulada. La investigación se centró en analizar la correlación existente entre la psicomotricidad y el progreso cognitivo en un grupo de niños de edades comprendidas entre los 3 y los 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 344, la cual se encuentra ubicada en la localidad de Llantuyhuanca, durante el periodo académico correspondiente al año 2020. La presente investigación se desarrolló con el propósito de establecer de manera precisa y detallada la correlación existente entre la psicomotricidad, entendida como la capacidad de integrar los procesos motores y cognitivos, y el desarrollo cognitivo en niños y niñas de edades comprendidas entre los 3, 4 y 5 años que están matriculados y participan activamente en las actividades educativas de la reconocida Institución Educativa Inicial N° 344, la cual se encuentra ubicada en la localidad de

Llantuyhuanca Talavera, en la provincia de Andahuaylas, durante el periodo académico correspondiente al año 2020. La metodología adoptada se enmarca dentro del tipo fundamental de investigación científica, con un enfoque cuantitativo riguroso y un alcance correlacional amplio y detallado. Para la recolección exhaustiva de datos, se emplearon detallados cuestionarios estructurados y minuciosas fichas de observación meticulosamente diseñadas. Estos instrumentos fueron aplicados a un total de 18 estudiantes pertenecientes a la institución mencionada. Para analizar la relación entre las variables, se empleó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, dado que el comportamiento de las variables no cumplía con los supuestos paramétricos, Los resultados obtenidos en el estudio evidenciaron una clara tendencia hacia una relación inversa y estadísticamente no significativa entre las variables examinadas, respaldada por un coeficiente de correlación de $-0,346$ y un nivel de significancia superior a $0,05$. Este hallazgo condujo a la invalidación de la hipótesis propuesta, llegando a la conclusión de que a medida que los niños experimentan un mayor desarrollo cognitivo, su habilidad psicomotriz tiende a disminuir, y viceversa.

3.2. Bases Teóricas

3.2.1. *Conceptualizaciones de los juegos lúdicos*

3.2.1.1 Fundamentos teóricos del juego

Referente a los fundamentos del juego, Velasquez (2022) explica que, El juego se define como una actividad que se distingue del entorno cotidiano, llevada a cabo en un lugar y momento específicos, caracterizada por normativas y reglas particulares que difieren de las del día a día (p. 27). El juego se puede conceptualizar como una actividad simbólica y recreativa que se caracteriza por su carácter intrínsecamente libre y voluntario, basado en la elección autónoma y los anhelos del participante. En este sentido, la participación activa en el juego no puede ser considerada en ningún caso como una obligación imperativa e ineludible. El videojuego se sitúa en un plano intermedio que combina de manera magistral elementos de la fantasía y la realidad, creando así una

experiencia única y envolvente para los jugadores (Chango-Menéndez y Samada-Grasst, 2023).

En la misma línea “El juego no pertenece a ninguna institución y sus reglas se definen y modifican sobre la marcha, según la imaginación de los participantes”.

3.2.1.2 Conceptualizaciones del juego lúdico

Respecto al concepto Muñoz (2024) menciona que, “El juego lúdico ejerce una influencia significativa en el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. A través de diversas actividades, los niños tienen la oportunidad de explorar su propio cuerpo y, en consecuencia, desarrollar confianza en sus movimientos. Este proceso se lleva a cabo en un contexto que fomenta la diversión y el disfrute” (p. 54).

Por otro lado, el entretenimiento es una actividad intrínseca a la condición humana, es decir, de forma natural el individuo sentirá la inclinación a participar en ella y, por supuesto, también la buscará, ya que en esencia contribuye a alcanzar el nivel de entretenimiento y de satisfacción que todo ser humano necesita para disfrutar de una estancia agradable en este planeta a menudo tan complicado y repleto de situaciones desfavorables (Palomino y Encalada, 2021). Existen una amplia variedad de tipos de juegos, desde aquellos que requieren un alto nivel de destreza mental y estratégica, hasta los que desafían la resistencia física y la coordinación motriz (Laguens y Querejeta, 2021). Además, no podemos olvidar los juegos educativos, que combinan diversión y aprendizaje de manera efectiva. Sin embargo, además de la entretenida diversión que suelen proporcionar a quienes los practican, también resultan ser sumamente beneficiosos y fundamentales en el proceso de adquisición y mejora de diversas destrezas, habilidades y conocimientos específicos.

Quispe (2017) menciona que es importante confirmar que, a través de la participación activa en actividades lúdicas, el niño va adquiriendo de manera progresiva y

sólida los conocimientos necesarios para su desarrollo integral. Un niño que haya adquirido la destreza manual requerida para manejar las tijeras podrá mejorar y perfeccionar dicha habilidad a través de la práctica constante y la participación en actividades recreativas que involucren el recorte de diferentes formas y figuras de papel. El videojuego proporciona una oportunidad excepcional para fortalecer de manera significativa habilidades cognitivas y destrezas motoras (p. 42).

Al respecto, Vygotsky (1978) sostiene que la conceptualización del juego es:

Se propone la creación de un espacio de reflexión y análisis profundo para la construcción de una semiótica que facilite de manera efectiva el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico en diversas áreas del conocimiento. En este interesante contexto de desarrollo infantil, se plantea que el niño, a medida que acumula vivencias y conocimientos, va construyendo conceptos que tienen un marcado carácter descriptivo y referencial, ya que se limitan a las particularidades físicas y visibles de los objetos que le rodean (p. 25).

3.2.1.3 Naturaleza de la actividad lúdica

El comienzo de los cuentos es el instante en el que el lector se sumerge en el escenario y las situaciones que dan inicio a la trama narrativa, permitiéndole adentrarse en un mundo de posibilidades y emociones. En esta situación específica, el narrador introduce detalladamente a los personajes principales de la historia, así como describe minuciosamente los diferentes escenarios donde se llevan a cabo los acontecimientos y el extenso lapso de tiempo en el que estos se desarrollan.

Según muchos investigadores, indudablemente, no se puede negar que la actividad recreativa ha sido minuciosamente examinada y estudiada en detalle por el renombrado sociólogo Kolb (1984) en su creación *Homo ludens*. El autor señala los siguientes atributos como distintivos del juego:

- ❖ Se trata de una actividad autónoma, en la que se lleva a cabo por el valor intrínseco que posee, y no en función del proyecto que de ella se origina.
- ❖ Con una determinada función crucial en el desarrollo integral del ser humano. El pequeño ser humano, al igual que el animal, disfruta jugando y se entrena de esta manera para afrontar los desafíos y situaciones que se le presentarán a lo largo de su existencia. El adulto disfruta y se evade de las responsabilidades diarias, se relaja profundamente, se libera de las tensiones acumuladas en su rutina.
- ❖ La noción de juego no se corresponde necesariamente con la de broma o chiste. Es fundamental que el juego sea abordado con la seriedad que merece. La persona que no valora la importancia de los juegos es la que realmente arruina la diversión para todos.
- ❖ El juego, al igual que el arte, genera satisfacción a través de la observación detenida y la participación activa en su desarrollo y ejecución.
- ❖ Es una actividad separada y distinta de la vida cotidiana, que brinda un espacio de reflexión y liberación emocional, generando una sensación de bienestar y satisfacción personal.
- ❖ En la trama se van tejiendo diversos elementos de tensión, cuya resolución y consecuente catarsis generan una profunda satisfacción en el lector.
- ❖ La práctica de un juego en común puede dar origen a vínculos muy significativos entre los participantes. Surge y se consolida una especie de fraternidad única y excepcional entre ellos.
- ❖ Crea un nuevo sistema a través de la implementación de sus propias normativas y directrices, con el objetivo de establecer un orden renovado y una existencia plena de ritmo, equilibrio y armonía.

- ❖ La implementación de juegos lúdicos y actividades recreativas se considera una estrategia altamente efectiva y pertinente para promover el desarrollo integral, cognitivo, emocional y social del infante debido a una razón fundamental y esencial en el ámbito educativo y pedagógico.

3.2.1.4 Dimensión humana en el juego

Según Deci y Ryan (1985) el juego humano:

No obstante, se distingue claramente del comportamiento de los seres vivos, y no se reduce únicamente a simples impulsos motores ni a una simple tarea de investigación del entorno. En las múltiples actividades de carácter adaptativo que están estrechamente vinculadas con la "función de lo real", las funciones de asociación, que alcanzan su máximo desarrollo en el ser humano, desempeñan un papel esencial al favorecer la consecución de resultados concretos que se ajustan de forma precisa a una necesidad externa o intencional específica. En el marco de la actividad lúdica y recreativa, la función de simulación se posiciona como el nivel más avanzado de la función cognitiva que se pone en marcha. A través de la poderosa facultad de la imaginación y de la actividad creadora de expresión subjetiva, el ser humano tiene la maravillosa capacidad de distanciarse de la realidad inmediata y del presente con el fin de explorar mundos alternativos y perspectivas diversas. En este sentido, la imaginación y la creatividad pueden ser utilizadas de manera conjunta en la actividad lúdica, la cual se caracteriza por su naturaleza no utilitaria y su capacidad de fomentar la exploración y el descubrimiento. La imaginación, esa facultad tan maravillosa y enriquecedora, puede ser entendida como un proceso creativo que va más allá de las fronteras impuestas por el raciocinio lógico y las normas sociales arraigadas en nuestra cotidianidad (pp. 28-29).

3.2.1.5 Importancia de los juegos lúdicos en educación y en el desarrollo del niño

Según las posturas de los investigadores, el minucioso análisis de las conductas, hemos identificado dos categorías fundamentales: la conducta pragmática, orientada hacia la eficacia y la resolución de problemas, y la conducta lúdica, caracterizada por su enfoque recreativo y espontáneo Pumayauri (2020). En el desarrollo histórico de nuestras sociedades occidentales, el concepto de "progreso" ha implicado, principalmente, la transformación de la realidad de acuerdo con las necesidades y demandas sociales, lo que ha llevado a la subyugación y aprovechamiento de los recursos naturales, con el propósito de satisfacer y ampliar la gama de productos de consumo disponibles en el mercado.

Deci y Ryan (1985) desde esta perspectiva revela que:

El juego se presenta como una alternativa, una opción secundaria, una especie de reemplazo de la actividad seria tal como es concebida por las personas adultas. Dado que el niño aún no se siente completamente confiado en participar en actividades productivas, el juego se convierte en su principal herramienta para fomentar el desarrollo de su identidad, para expresar su verdadero ser, ya que le permite evadirse de las exigencias de la vida real y le brinda la posibilidad de imaginar, de manera libre, a través de la simulación, elementos que satisfagan plenamente sus requerimientos emocionales y cognitivos. A través de la participación en actividades lúdicas, el infante logra satisfacer sus necesidades inmediatas a medida que estas van emergiendo, lo cual, de forma inconsciente, contribuye significativamente a la preparación de su porvenir y al desarrollo de un entrenamiento funcional sumamente eficaz.

Por consiguiente, a través de la actividad lúdica, el niño experimenta y representa su corporalidad de forma simbólica en interacción con sus pares y con el entorno que lo rodea Osorio (2022). Desde la profunda conexión con la experiencia holística del cuerpo, la cual se revela en su totalidad y plenitud, y se halla saturada de una amplia gama de contenidos emocionales y sensoriales, surgen y evolucionan las múltiples y sofisticadas funciones mentales y cognitivas (Huamani y Taipe, 2021; Osorio, 2022). Sin embargo, es

fundamental que el adulto reconozca y valore la importancia de la vivencia corporal del niño durante el juego, ya que esta puede ser fuente de creatividad y no debe ser subestimada para evitar que se convierta en una actividad que limite su desarrollo.

3.2.1.6 Criterios para desarrollar juegos lúdicos en educación inicial

Según Salmerón y López (2011), Se reconoce comúnmente que en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la etapa preescolar es altamente beneficioso emplear una amplia variedad de cuentos, ya que estos pueden estimular la imaginación, fomentar la creatividad y promover el desarrollo del lenguaje en los niños de manera significativa:

Los criterios fundamentales que Sarmiento (2023) eligió para el desarrollo de juegos lúdicos.

- ❖ La no literalidad, Es decir, no limitarse a reproducir fielmente la realidad en las actividades, sino más bien desplegar la creatividad y la inventiva en su ejecución.
- ❖ El efecto positivo, Nunca deberá permitirse la manifestación de enojo, ira o situaciones de desazón; al contrario, se debe buscar generar placer y entretenimiento de manera prioritaria.
- ❖ Flexibilidad, para estar completamente dispuesto a cometer errores y tener la valentía de comenzar de nuevo, mejorando así nuestra conducta y actitud para beneficio propio y el de quienes nos rodean.

Todos los criterios previamente mencionados dejan en evidencia de forma contundente que la característica fundamental y distintiva de los juegos lúdicos radica en su capacidad de fomentar la integración de manera positiva, promoviendo un sentimiento de felicidad y favoreciendo la convivencia de manera armoniosa y colaborativa, prescindiendo de la necesidad de competir. La promoción de la capacidad lúdica es fundamental en el nivel inicial de educación (Cuellar, 2022). Es de suma importancia

fomentar, en los estudiantes que superan los seis años de edad, la participación activa en diversas actividades que les posibiliten la aplicación de criterios lúdicos y recreativos en el desarrollo de sus tareas diarias.

3.2.1.7 Papel del juego en el desarrollo de los niños

Sin lugar a dudas, A lo largo de la historia, destacados pedagogos, psicólogos y filósofos, desde Rousseau hasta Montessori, han llevado a cabo reflexiones sobre la relevancia del juego en el desarrollo infantil. “Estos autores advierten sobre los riesgos que conlleva restringir la conducta lúdica de los niños, ya que tal limitación podría obstaculizar su desarrollo integral” (Herrera-Occ y Gonzales-Soto, 2023).

El juego en la infancia es esencial para el desarrollo de los seres humanos:

- ❖ Desde un punto de vista biológico, el factor de crecimiento del cerebro juega un papel fundamental en el desarrollo y la mejora del sistema nervioso central, promoviendo así la evolución y la complejidad de este importante sistema corporal.
- ❖ La psicomotricidad es fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, ya que, a través de la realización de actividades lúdicas y recreativas, se promueve la integración de habilidades motoras, cognitivas y emocionales.
- ❖ Cognitivo e intelectualmente, está científicamente comprobado que a través de la actividad lúdica se adquieren nuevos aprendizajes, ya que se presentan desafíos que requieren ser resueltos, lo que permite evidenciar los saberes previamente adquiridos y combinarlos de manera sinérgica con los conocimientos de otras áreas.

3.2.1.8 Juego como estrategia didáctica

Chiscol y Chumacero (2025) plantea que, tomando en cuenta que una actividad lúdica no solo entretiene, sino que también despierta el interés en el individuo, puede ser empleada como una eficaz estrategia de enseñanza, siempre y cuando se realice una

planificación adecuada que contemple todos los aspectos relevantes que puedan favorecer el aprendizaje en diversas circunstancias, ya sean individuales o colectivas. La implementación del juego como estrategia educativa resulta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que implica la aplicación de métodos y técnicas específicas que permiten la adquisición de destrezas, competencias y saberes de manera dinámica y participativa (Espinoza y Medina, 2021).

En esta situación, el rol del docente es fundamental como agente principal en la facilitación y promoción del desarrollo de saberes mediante la interacción activa y dinámica con el estudiante. Ambos actores, docente y estudiante, colaboran de manera conjunta en la construcción y consolidación del aprendizaje, desde su inicio hasta su culminación en el proceso educativo (Ruiz, 2022).

3.2.1.9 Juego como promotor de la cultura

Según la investigación detallada de numerosos expertos en el campo, se ha demostrado que a través de la práctica de juegos se logra plasmar de manera completa y detallada la amplia gama de expresiones culturales que enriquecen el acervo patrimonial de una nación o región específica. En este sentido, fomentar la inclusión de actividades lúdicas en el ámbito educativo inicial no solo contribuye a su promoción, sino que también fortalece y consolida dicha herencia cultural de forma significativa. Taype y Casaverde, (2019), señalan que el juego tiene la capacidad de contextualizar y promover aprendizaje de los diversos elementos de la cultura, es decir, aprender a comprender, analizar, sintetizar y aplicar signos, símbolos, significados, normas, reglas y directrices de acuerdo con las directrices y estándares de conducta que rigen la sociedad y el entorno cultural en el que uno se desenvuelve.

A través de la práctica lúdica, se transmiten y perpetúan principios, normas y ceremonias arraigadas en las comunidades en momentos y lugares específicos; por ejemplo, es frecuente observar a los infantes de la región de Guanacaste participando en

la recreación de la tradicional corrida de toros, ya que en este contexto constituye una manifestación autóctona de su identidad cultural, la cual conlleva una serie de componentes que los pequeños asumen al sumergirse en el juego (Prudencio, 2018). En este sentido, se podría afirmar que la cultura ejerce una influencia significativa en el desarrollo del juego, y a su vez, el juego fomenta y difunde los valores y tradiciones culturales predominantes en una sociedad determinada.

3.2.1.10 Narración de cuentos como estrategia pedagógica

Según Palomino y Encalada (2021), en su estudio sobre las características de los juegos infantiles, se identifican tres dimensiones fundamentales que los componen: el juego funcional, que se refiere a la actividad lúdica en la que los niños exploran y experimentan con objetos y materiales de su entorno para desarrollar sus habilidades motoras y cognitivas; el juego simbólico, que implica la representación de roles y situaciones imaginarias para fomentar la creatividad y la expresión emocional; y el juego de reglas, que establece normas y límites para promover la cooperación, la socialización y el respeto mutuo entre los participantes. Estas dimensiones, que se consideran fundamentales y de suma importancia en el proceso de desarrollo cognitivo y social de los niños, les brindan la oportunidad de investigar, descubrir, experimentar y adquirir conocimientos de forma dinámica, participativa y sumamente creativa.

a) Primera dimensión: El juego funcional o ejercicio

Palomino y Encalada (2021) sostiene la idea de que “el juego funcional o de ejercicio surge de manera natural desde los primeros días de vida del bebé, ya que comienza a ejecutar movimientos que le generan satisfacción y contribuyen a su desarrollo muscular de forma progresiva”.

El juego funcional o lúdico se centra en la capacidad de asumir o adaptarse a situaciones cotidianas que suelen ser observadas y representadas a través de una

actividad lúdica (Sánchez-Buenaño, 2025). Lo que resulta especialmente atractivo para los niños es la necesidad de ser observadores y estar atentos para identificar y registrar minuciosamente los pequeños detalles que distinguen las funciones a desempeñar (Osorio, 2022; Sánchez-Buenaño, 2025).

El simple acto de llevar a cabo un movimiento para comenzar a escribir implica el desarrollo del juego funcional; en esta situación, la tarea específica consistirá en tomar el lápiz con destreza y precisión (Manjón-Cabeza, 2019). Sin embargo, al profundizar en el análisis del juego funcional, es importante considerar la edad del individuo, ya que conforme se avanza en el desarrollo, se van incorporando progresivamente nuevas habilidades y destrezas que requieren un mayor nivel de práctica y dedicación (Quispe, 2017).

b) Segunda dimensión: Juego simbólico

Ramos y Arroyo (2023) estableció una interesante definición del juego simbólico, al describirlo como “la compleja implicancia o estrecha relación que el niño establece con aquello que representará o imitará, teniendo en consideración minuciosamente los detalles que captan de manera más significativa su atención” (p. 88).

Cuando el pequeño experimenta un genuino interés por algún personaje o elemento que le motiva a imitar, absorbe el conocimiento de manera eficiente, replicando gestos y posturas, resaltando su confianza y superando el miedo al error, razón por la cual este tipo de actividades lúdicas resultan de suma relevancia para el progreso psicomotor (Saavedra, 2022).

Este tipo de juegos simbólicos y creativos contribuyen significativamente al desarrollo infantil, fomentando la adquisición de habilidades cognitivas y emocionales (Espinoza y Medina, 2021). Además, promueven la capacidad de los niños para resolver

problemas de manera autónoma y estimulan su imaginación, permitiéndoles explorar y comprender el mundo que les rodea de una manera más profunda y significativa.

c) Tercera dimensión: Juego de reglas

Quispe (2024) definió el juego de reglas como “una parte fundamental de los juegos lúdicos que permiten la interacción y colaboración en grupo, aquellos en los que es necesario establecer normas claras y asignar responsabilidades específicas a cada participante para garantizar un desarrollo ordenado y equitativo de la actividad.

Los juegos de reglas y estrategia también fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales, como la memoria, el razonamiento lógico, la concentración y la capacidad reflexiva, las cuales son esenciales para el desarrollo psicomotor (Ipanaque, 2023). Cada movimiento requiere una planificación previa y un procesamiento mental que garantice una ejecución coordinada y eficaz.

Los juegos de reglas y normas intervienen de manera significativa en el proceso psicológico y evolutivo de los niños, contribuyendo de forma positiva a su desarrollo integral (Campos et al., 2020). Estas actividades lúdicas no solo fomentan el aprendizaje, sino que también potencian sus habilidades cognitivas y sociales, promoviendo un crecimiento equilibrado y saludable en todas las áreas de su vida.

3.2.2. Desarrollo psicomotor

3.2.2.1 Conceptualizaciones del desarrollo psicomotor

Ruiz (2022) señala que, “El desarrollo psicomotor, entendido como el proceso de adquisición de habilidades motoras y coordinación, implica la integración de aspectos físicos, intelectuales y emocionales. Es fundamental que el niño explore sus capacidades y se familiarice con su propio cuerpo para desenvolverse de manera óptima en diversas actividades físicas y cognitivas” (p.34). Sin embargo, Barrientos (2023) manifiesta que:

El desarrollo psicomotor se puede describir como el conjunto de habilidades y destrezas que el infante va adquiriendo desde su nacimiento y a lo largo de los dos primeros años de vida de manera progresiva y significativa (Medina Martínez, 2015). Este proceso implica la integración y coordinación de diferentes sistemas como el sensorial, motor y cognitivo, así como la interacción entre el lenguaje y el entorno social del individuo. Es un período de constante evolución, en el cual el niño va progresando en la adquisición de habilidades motoras, cognitivas y sociales de mayor complejidad, permitiéndole interactuar de manera más sofisticada con su entorno y con las personas que lo rodean (Rojas y Soria, 2025). En relación con este tema, es importante destacar que el proceso de desarrollo psicomotor no puede ser concebido únicamente como un suceso pasivo en la vida del niño, sino más bien como un proceso activo que el niño va construyendo a medida que interactúa con su entorno y busca incrementar su nivel de competencia. En este sentido, el objetivo final del desarrollo psicomotor es lograr el completo dominio y control del propio cuerpo, permitiendo así explorar y aprovechar al máximo todas las capacidades y destrezas motoras disponibles (Alarcón, 2019).

3.2.2.2 Leyes fundamentales que rigen el desarrollo psicomotor

Al respecto Valenzuela (2020) menciona que:

Durante las primeras semanas, los movimientos del bebé son mayormente movimientos involuntarios, descoordinados, que se manifiestan de forma brusca y que involucran tanto a los brazos como a las piernas. Pues el pequeño bebé recién llegado al mundo y con apenas unas cuantas semanas de vida no tiene dominio sobre su cuerpo, su cabecita se inclina en todas direcciones cuando no está sujeta o apoyada y le resulta imposible mantenerse erguido sentado. Y al llegar al final de la etapa de la primera infancia, el niño exhibe un cuadro clínico progresivo y distinto, ya que podemos notar que sus movimientos son voluntarios y coordinados de manera más precisa (Dávila, 2020). Además, logra controlar la posición de su cuerpo y de los segmentos corporales más relevantes,

como los brazos, las piernas y el tronco. En este punto, es capaz de desplazarse caminando y corriendo con mayor destreza y seguridad. La transición de superar las restricciones iniciales en las primeras semanas a alcanzar los logros que se manifiestan en el segundo semestre del segundo año se produce mediante un proceso gradual de dominio del control corporal (Sarmiento, 2023). Este proceso se rige por dos importantes principios, a saber, la ley del desarrollo céfalo-caudal y la ley del desarrollo próximo-distal, sin dejar de lado la ley del desarrollo de los músculos flexores y extensores, así como la ley de la evolución de lo general a lo específico.

1) La ley céfalo caudal, principio fundamental del desarrollo humano, establece que el crecimiento y la maduración se inician en las estructuras cercanas a la cabeza, para luego progresar hacia las extremidades inferiores (Valenzuela, 2020). Este proceso gradual garantiza una adecuada coordinación y funcionalidad en el desarrollo corporal. De esta manera, el desarrollo del control de los músculos del cuello se produce en una etapa temprana, antes de que se adquiera el control de los músculos del tronco. Asimismo, el dominio de los movimientos de los brazos se establece con anterioridad al control de las piernas (Sarmiento, 2023). Por consiguiente, el infante logra sostener erguida su cabeza antes de adquirir la destreza necesaria para mantenerse en posición sentada de manera autónoma. Asimismo, demuestra habilidad en el uso de sus extremidades superiores antes de desarrollar la misma destreza con las extremidades inferiores.

2) La ley del control próximo distal se refiere al principio de que el sistema nervioso central regula primero los movimientos de las partes del cuerpo que se encuentran en proximidad al eje corporal, antes de coordinar los movimientos de las partes más distales, es decir, aquellas que están más alejadas del centro del cuerpo (Prudencio, 2018). Esta organización jerárquica en la ejecución de movimientos es fundamental para la coordinación motora y la precisión en las acciones realizadas. De esta manera, la articulación del hombro es coordinada primero, seguida por la del codo, luego por la muñeca y finalmente por las articulaciones de los dedos. El desarrollo del control motor fino

en las extremidades distales, como las muñecas y los dedos, no se logra de manera inmediata durante los primeros años de vida, sino que se adquiere de forma progresiva en etapas posteriores del crecimiento y desarrollo infantil (Palomino y Encalada, 2021).

Como resultado de la implementación de estas normativas, el desarrollo motor del niño se ve favorecido al ir incorporando de manera consciente una amplia variedad de grupos musculares, lo que contribuye a mejorar su precisión de forma progresiva (Palomino y Encalada, 2021). Esto facilita la adquisición de habilidades psicomotoras altamente complejas y especializadas, las cuales amplían significativamente las posibilidades de percepción y acción del individuo en su entorno. Estos pequeños gestos, aunque parezcan insignificantes, juegan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje y desarrollo del niño. Tener la capacidad de agarrar y manipular un objeto con destreza utilizando los dedos índice y pulgar de una mano es una habilidad particular que resulta fundamental en diversas actividades cotidianas, y que sin duda requiere de un nivel de destreza mucho más elevado que los movimientos bruscos que realiza un bebé mientras juega en su cuna (Muñoz, 2024). Este proceso de desarrollo madurativo va progresivamente enriqueciendo el repertorio de habilidades que conforman lo que comúnmente se ha denominado como “psicomotricidad fina”, una noción que actúa de manera complementaria al concepto de “psicomotricidad gruesa”. Y de esa manera, a través de la ley próximo distal, se explica de manera detallada por qué el desarrollo del dominio de la psicomotricidad fina en los niños se produce en una etapa posterior al desarrollo del dominio de la psicomotricidad gruesa (Sánchez-Buenaño, 2025).

3) La ley de lo general a lo específico establece que el desarrollo evoluciona de patrones generales de respuesta a patrones más específicos y refinados, en los cuales intervienen exclusivamente los músculos y los miembros apropiados para la tarea.

4) La Ley de desarrollo de los músculos flexores y extensores establece que el proceso comienza con el desarrollo de los flexores antes que el de los extensores. Es por esta razón

que los niños suelen adquirir la habilidad de agarrar objetos antes que la de soltarlos (Sánchez-Buenaño, 2025).

3.2.2.3 Tipología de la psicomotricidad

Cuando nos referimos al desarrollo psicomotor, nos enfocamos en los hitos que el niño logra alcanzar en función de su evolución integral, de tal manera que se adquieren destrezas que contribuyen a que el infante pueda tener un mayor dominio de su corporalidad (Laguens y Querejeta, 2021). Por consiguiente, se distinguen dos categorías de desarrollo psicomotor: el grueso y el fino.

A. Psicomotricidad gruesa

El concepto de "psicomotricidad" abarca las complejas relaciones entre las funciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotoras en la habilidad de existir y comunicarse dentro de un entorno psicosocial determinado (Herrera-Occ y Gonzales-Soto, 2023).

La psicomotricidad es una técnica terapéutica que tiende a favorecer el desarrollo integral del niño a través del dominio y control de sus habilidades motoras, sensoriales y emocionales, permitiéndole establecer una conexión más profunda y significativa con su entorno y las personas que le rodean (Guerreros, 2021). Esta disciplina se enfoca en potenciar la relación y la comunicación del niño con el mundo que le rodea, utilizando diversos objetos y estímulos para enriquecer su experiencia y promover un crecimiento saludable en todos los aspectos de su vida.

a) Importancia de la psicomotricidad gruesa

Durante los primeros años de vida, la psicomotricidad desempeña un papel fundamental y significativo, ya que tiene una influencia positiva y beneficiosa en el crecimiento intelectual, emocional y social de los niños y niñas, promoviendo de manera

efectiva la interacción con su entorno y considerando de manera adecuada las particularidades individuales, las necesidades específicas y los intereses particulares de cada niño y niña (Chiscol y Chumacero, 2025).

A nivel motor, les brinda la oportunidad a los niños y niñas de desarrollar y perfeccionar su coordinación motriz y controlar de manera más eficaz sus movimientos corporales.

A nivel cognitivo, el juego permite la mejora de la memoria, la atención, la concentración y la creatividad del niño y la niña, contribuyendo así a su desarrollo integral.

A nivel social y afectivo, brinda la oportunidad a los niños y niñas de explorar y gestionar sus entornos y vínculos interpersonales de manera saludable y constructiva.

Para Cuellar (2022) menciona que el control de los movimientos del cuerpo es producido por la contracción y relajación de los músculos esqueléticos, permitiendo así al niño desplazarse de manera autónoma y adquirir habilidades motoras fundamentales para su desarrollo físico y cognitivo.

Por otro lado, Velasquez (2022) menciona que el desarrollo psicomotor grueso se refiere al dominio que se adquiere sobre el propio cuerpo mediante la ejecución de movimientos amplios y coordinados, lo cual implica la capacidad de desplazarse de manera eficiente haciendo uso activo de las extremidades y de los diferentes sentidos que intervienen en la percepción del entorno. Del mismo modo, Ruiz (2022) expresa en su obra que, la motricidad gruesa se refiere a la habilidad de coordinar los movimientos corporales utilizando tanto los miembros superiores como los inferiores, el tronco y la cabeza.

En resumen, la psicomotricidad gruesa se refiere a la capacidad de realizar movimientos amplios y coordinados, los cuales son posibles gracias al desarrollo del sistema nervioso central. Esta habilidad engloba acciones como caminar, sentarse, correr y saltar, entre otras.

B. Psicomotricidad fina

Para Medina y Nole (2024) indica que la motricidad fina se desarrolla a medida que los niños adquieren la destreza necesaria para controlar movimientos precisos y delicados de su cuerpo, lo que implica una mayor coordinación entre las manos y los dedos. Este proceso marca un hito en su desarrollo motor, ya que les permite realizar tareas que requieren habilidades detalladas y específicas.

Del mismo modo Alarcón (2019) se refiere a que la psicomotricidad fina se relaciona con la adquisición de la habilidad de la pinza digital, que implica la coordinación entre la mano y los ojos. Cabe mencionar que Rojas y Soria (2025) hacen referencia a que la motricidad fina se refiere a los movimientos precisos y coordinados que implican la participación de músculos pequeños de la cara, manos y pies.

3.2.2.4 Aspectos de la psicomotricidad

Según la investigación realizada por Ipanaque (2023), se destacan cinco aspectos fundamentales en relación con el desarrollo de la psicomotricidad, los cuales resulta crucial mencionar en este contexto:

La percepción: La conciencia ambiental es fundamental para comprender la importancia de proteger nuestro entorno natural. Esta conciencia puede surgir de manera innata, a través de la percepción de sensaciones desde los primeros momentos de vida, o bien puede ser adquirida a lo largo del tiempo, a medida que se desarrolla y se fortalece gracias a la interacción con estímulos externos (Campos et al., 2020).

Esquema corporal: Se denomina conocimiento del propio cuerpo a la comprensión de sus segmentos y a las posibilidades de ejecutar diversas acciones. A través de este proceso, el individuo, en este caso el niño, desarrolla una conciencia progresiva de sí mismo, lo que implica que, mediante el movimiento, se apropia de sus acciones, captando esta información a través de su sistema sensorial. El esquema corporal se define como la

representación cognitiva y perceptiva del propio cuerpo, la cual se manifiesta a través de diversas formas de expresión (Cuellar, 2022).

Lateralidad: La lateralidad es el producto de una marcada predominancia motriz en el cerebro, manifestándose de manera evidente en los segmentos corporales tanto del lado derecho como del izquierdo. Según el estudio realizado por Huilcara y Montalvo, (2019), se concluye que el proceso de lateralización cerebral comienza a manifestarse en la etapa comprendida entre los 3 y los 6 años de edad.

Control postural: El movimiento en los primeros meses de vida es principalmente involuntario, basado en reflejos y sin un control consciente por parte del bebé. Conforme el niño va creciendo, va adquiriendo un mayor conocimiento y dominio de su musculatura (Espinoza y Medina, 2021). Es a través de este proceso que logra desarrollar el control de su cuerpo, lo que le permite llevar a cabo actividades de manera coordinada y satisfactoria. La capacidad de adaptar su cuerpo a una amplia variedad de actividades físicas y ser capaz de mantenerlas a lo largo del tiempo es fundamental para la salud y el bienestar (Saavedra, 2022). La precisión de la postura corporal depende en gran medida de la experimentación y observación continua de uno mismo en diferentes situaciones y contextos. Es importante estar consciente de cómo nos movemos y cómo nos posicionamos en el espacio para evitar lesiones y mejorar nuestro rendimiento en cualquier actividad que realicemos. Rivas (citado por Sugrañes ,2007).

Coordinación motriz: La gimnasia es la disciplina que consiste en realizar una serie de movimientos que implican la participación coordinada de diversas partes del cuerpo de manera secuencial y organizada, con el fin de llevar a cabo con exactitud y destreza determinadas actividades físicas (Guerreros, 2021). Clasificando en tres categorías principales, dentro de las cuales se mencionará de manera destacada la coordinación dinámica general, la cual se refiere a la habilidad de realizar movimientos que demandan ajustes posturales de diversas partes del cuerpo al realizar actividades como

gatear, arrastrarse, correr, caminar, saltar y realizar giros. La coordinación visomotriz se refiere a la habilidad de coordinar los movimientos del cuerpo con la información visual que se recibe a través de los ojos (Herrera-Occ y Gonzales-Soto, 2023). Este tipo de coordinación implica la capacidad de dirigir la mirada hacia un objeto específico, seguirlo con precisión y luego ejecutar una acción motora en función de lo que se percibe visualmente. Un ejemplo común de esta habilidad es la capacidad de seguir con la mirada una pelota en movimiento y luego atraparla o golpearla en el momento adecuado. La coordinación óculo manual se refiere a la habilidad de coordinar los movimientos de la mano y la vista para llevar a cabo diversas acciones, abarcando así una amplia gama de actividades manuales y tareas que requieren precisión y destreza (Ramos y Arroyo, 2023).

3.2.2.5 Dimensiones del desarrollo psicomotor

Las dimensiones del desarrollo psicomotor son fundamentales, ya que su adecuado desarrollo se vuelve imprescindible para proporcionarles a los niños un repertorio motriz extenso y diversificado Huamani y Taipe (2021) señala las siguientes dimensiones como prioridad:

a) Primera dimensión: motriz instrumental

Hablar del desarrollo motriz instrumental “es referirse a proveer los medios para que el cuerpo actúe sobre el entorno o medio externo, poniéndose de manifiesto la integración de cada parte del cuerpo, enfocado en un esquema corporal” (p. 86).

b) Segunda dimensión: emocional–afectivo

Se refiere que la emoción no resulta ajena o distante al organismo, siempre tendrá una influencia importante en todo aquello que se relacione con el tono muscular” (p. 93).

Además, es fundamental fomentar en el niño la apreciación por su propio cuerpo y enseñarle que cuidarlo es una práctica esencial que debe integrar en su rutina diaria, de

esta manera estará más consciente de las acciones que debe llevar a cabo para preservar su bienestar y promover un estilo de vida saludable. Es muy probable que un niño que muestra un desarrollo emocional y afectivo positivo también demuestre un equilibrio emocional y goce de una buena salud física y mental. Este tipo de proceso de desarrollo personal le brinda la oportunidad de expresar actitudes positivas y ajustadas a su entorno, así como a las múltiples situaciones que pueda enfrentar a lo largo de su trayectoria vital (Huamani y Taipe, 2021).

c) Tercera dimensión: práctico cognitivo

Está haciendo referencia a la importancia de llevar a cabo acciones de manera consciente y reflexiva, teniendo pleno conocimiento de las posibles repercusiones que dichas acciones puedan acarrear. Es fundamental actuar con plena conciencia y consideración hacia las consecuencias que nuestras decisiones puedan desencadenar en nuestro entorno y en nuestra vida. (p. 68).

Esta es la dimensión más completa y detallada que permite evaluar el nivel de madurez en los niños de 5 años, aunque según diversas corrientes teóricas, es a partir de los siete años cuando la mayoría de los niños deberían mostrar un desarrollo pleno en las actividades práctico-cognitivas (Huamani y Taipe, 2021).

3.3. Definición de Términos

3.3.1. Actividad lúdica

Saavedra (2022) Se sostiene en diversos estudios que las actividades recreativas se distinguen por su carácter alegre, placentero y desinteresado, manifestándose de forma inherente sin requerir el logro de metas externas específicas. Además, involucran a la persona en su totalidad, ya que le brindan la oportunidad de expresarse, interactuar con los demás y adquirir conocimientos, todo ello en un entorno educativo estimulante y dinámico dentro del aula.

3.3.2. *El juego y la motivación*

Es de suma importancia resaltar que una de las características fundamentales e imprescindibles de las actividades recreativas es su destacada función como un valioso y enriquecedor recurso para potenciar y favorecer el desarrollo integral del proceso de enseñanza-aprendizaje en el marco educativo, y de igual manera, estas resultan sumamente estimulantes, dado que el juego inherentemente genera motivación hacia la actividad, sin necesidad de recurrir a estímulos externos en ningún momento (Espinoza y Medina, 2021).

3.3.3. *Competencia motriz*

Se define como el complejo y detallado proceso de gestión y manifestación de la habilidad motriz (HM) en función de una respuesta contextualizada y adaptada de manera óptima y eficiente a las exigencias del entorno en el que se desenvuelve y se desenvolverá el individuo a lo largo de su vida. En presencia de un determinado escenario, es imperativo que el individuo evalúe minuciosamente la excelencia de su amplio repertorio de habilidades motoras con el fin de abordar de manera óptima y efectiva los desafíos que se le presentan tanto en su vida diaria como en el ámbito deportivo (Chango-Menéndez y Samada-Grasst, 2023).

3.3.4. *Acción lúdica*

Las actividades lúdicas y recreativas, tales como juegos, dinámicas grupales y ejercicios prácticos, se presentan como un recurso fundamental e imprescindible para estimular de forma activa y participativa el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo así un aprendizaje significativo y perdurable en el tiempo. La lúdica, entendida como la práctica de actividades recreativas y placenteras, se presenta como una forma enriquecedora de experimentar y disfrutar la vida diaria (Saavedra, 2022). Consiste en

apreciar y dar importancia a cada momento vivido, reconociéndolo como una oportunidad para experimentar sensaciones de bienestar tanto a nivel físico, emocional y mental.

3.3.5. *Juego simbólico*

Según los estudios realizados por Ruiz (2022), se puede conceptualizar que “el juego simbólico representa un tema de gran interés para la psicología, ya que se enfoca en el lenguaje y la metacognición como herramientas fundamentales para abordar el deterioro cognitivo que pueden experimentar las personas en su desarrollo”.

3.3.6. *Juego de reglas*

Según Ipanaque (2023) en relación con esto, se puede afirmar que “El análisis del juego de reglas constituye un área de gran relevancia para la psicología, la cual se enfoca en el estudio del lenguaje y la metacognición como herramientas fundamentales para abordar y comprender el declive cognitivo que experimentan las personas”.

3.3.7. *Desarrollo psicomotor*

Según Laguens y Querejeta (2021) Haciendo referencia a este tema, es importante destacar que este proceso está relacionado tanto con el desarrollo y fortalecimiento de las complejas estructuras nerviosas del organismo, como el cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos y los músculos, como también con el aprendizaje que el bebé, posteriormente niño, experimenta al explorar y descubrir tanto su propia identidad como el entorno que lo rodea.

3.3.8. *Motriz instrumental*

Según Sarmiento (2023) sostiene que es el movimiento activo por parte del niño, le brinda la oportunidad de explorar y comprender su propio cuerpo en relación con el espacio que lo rodea, lo cual le capacita para controlarlo y orientarlo de acuerdo con sus propias exigencias y requerimientos individuales.

3.3.9. Emocional afectivo

Según Huamaní (2022) menciona que la Afectividad es la capacidad de reacción emocional ante estímulos internos o externos, manifestada en emociones y sentimientos, esencial para la vida y la vida.

3.3.10. Práctico cognitivo

Según Palomino y Encalada (2021) la terapia cognitivo conductual se enfoca en ayudar a las personas a identificar y cuestionar pensamientos automáticos y distorsiones cognitivas, lo cual les permite desarrollar una mayor conciencia de sus patrones mentales y emocionales. Esto a su vez les brinda la oportunidad de adoptar estrategias más adaptativas y constructivas para afrontar situaciones difíciles y estresantes en sus vidas.

IV. Metodología

4.1. Tipo y nivel de investigación

4.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación se enmarca dentro del amplio ámbito de la investigación aplicada, adoptando un riguroso diseño preexperimental que permitirá obtener resultados significativos y relevantes para el campo de estudio en cuestión. Según Hernández et al. (2014), se realizó una exhaustiva evaluación inicial (pretest) del estímulo o tratamiento experimental, la cual incluyó una actividad recreativa de larga duración, seguida de una minuciosa evaluación final (postest) para medir los resultados obtenidos. Además, en este interesante estudio se llevó a cabo una exhaustiva investigación rigurosa bajo el enfoque metodológico cuantitativo, el cual permitió obtener datos precisos y confiables para el análisis de los resultados. El método utilizado para recopilar datos fue el método científico, la técnica empleada para obtener información fue la observación detallada y el instrumento utilizado para medir los resultados fue la aplicación de un juego lúdico diseñado específicamente para niños de 5 años de la I.E.I. N. ° 08 “Nuestra Señora de Loreto”, Andahuaylas, Apurímac, 2024.

4.1.2. Nivel de investigación

El presente trabajo de investigación se ubicó en el nivel de investigación explicativa o causal, según revela Hernández et al. (2014) en su valioso libro titulado: Metodología de la investigación; porque nos llevará a reconocer al valor didáctico de la aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”, Andahuaylas, Apurímac, 2024.

4.1.3. Método de investigación

El enfoque metodológico seleccionado para llevar a cabo el presente estudio es el experimental, ya que permite analizar de manera detallada la relación de causa y efecto

entre la variable independiente, que consiste en la implementación de una metodología fundamentada en la utilización de juegos lúdicos, y la variable dependiente, que se refiere al desarrollo psicomotor de los participantes en la investigación (Hernández et al., 2014). En lo que respecta al proceso de investigación, es fundamental destacar la importancia del método científico como un enfoque general y del método experimental como un enfoque más específico y detallado para llevar a cabo estudios y análisis en diversas disciplinas académicas.

4.1.4. *Diseño de investigación*

La investigación realizada se enmarca en un diseño experimental de tipo preexperimental, lo cual implica la imperiosa necesidad de llevar a cabo un control exhaustivo de las variables externas que pudieran tener un impacto en la variable dependiente seleccionada. En consecuencia, se ha procedido a realizar la manipulación de la variable independiente de acuerdo con las hipótesis planteadas en el marco de la investigación científica. El propósito principal de llevar a cabo esta manipulación experimental es evaluar de manera precisa y detallada el efecto que dicha intervención tiene sobre la variable de interés, la cual es considerada como la variable dependiente en el estudio (Hernández et al., 2014).

Es importante destacar que el estudio presentó un nivel de explicación detallado y exhaustivo, caracterizado por investigaciones minuciosas que buscan un análisis detallado y profundo de las causas y consecuencias. Este enfoque metodológico tiene como propósito principal identificar las causas subyacentes que dieron origen a un determinado fenómeno, así como analizar detalladamente las diversas circunstancias que lo envuelven y condicionan su desarrollo (Hernández et al., 2014). Considerando las circunstancias previas mencionadas, se decidió llevar a cabo un diseño preexperimental, el cual implicó la realización del pretest y posttest en un único grupo de participantes.

En el presente estudio, se ha optado por utilizar el diseño pre experimental, dado que se llevará a cabo la investigación con un único grupo experimental. El esquema que se presenta a continuación muestra claramente la estructura:



Donde:

O1: Pre test

X: Tratamiento experimental

O2: Post test

4.2. Ámbito temporal y espacial

4.2.1. Temporal

Este exhaustivo trabajo de investigación se llevó a cabo a lo largo del año académico 2024, abarcando un extenso período que comprendió desde el mes de marzo hasta el mes de diciembre.

4.2.2. Espacial

Este exhaustivo trabajo de investigación se realizó minuciosamente en la prestigiosa Institución Educativa Inicial Número 08 “Nuestra Señora de Loreto”, la cual se encuentra estratégicamente ubicada en la pintoresca provincia de Andahuaylas, en la hermosa región de Apurímac.

4.3. Población y muestra

4.3.1. Población

En el transcurso del proceso investigativo, se seleccionó como población de estudio a un conjunto de 75 infantes de 5 años de edad, tanto del género masculino como femenino, que asisten a la Institución Educativa Inicial Número 08 “Nuestra Señora de Loreto”, situada

en la pintoresca provincia de Andahuaylas, enclavada en la hermosa región de Apurímac, en el transcurso del año 2024.

Tabla 3

Población de estudio

Aula	Sexo		Mujeres		Varones		Total
	N	%	N	%	N	%	
Aula 1: Estrellitas de Jesús,	11	100	14	100	25		25
Aula 2:	13	100	12	100	25		25
Aula 3:	10	100	15	100	25		25
Total	34	100	41	100	75		75

Nota. Registro auxiliar de infantes de 5 años I.E.I. N. ° 08 “Nuestra Señora de Loreto”, Andahuaylas, Apurímac, 2024.

4.3.2. Muestra

Se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia (o intencional, si los seleccionaste por ciertas características), dado que se eligió a los participantes en función de su accesibilidad, disposición y la viabilidad de trabajar con ellos dentro del contexto institucional. Se ha realizado un interesante proyecto educativo con los niños y niñas de cinco años pertenecientes al aula 1, conocida cariñosamente como Estrellitas de Jesús. Este grupo está conformado por un total de 25 estudiantes, distribuidos en 11 encantadoras niñas y 14 traviosos niños. La muestra seleccionada para el estudio estaba conformada por un total de 25 estudiantes universitarios de diferentes carreras y niveles académicos.

Tabla 4

Muestra de estudio

Sexo Edad	Mujeres		Varones		Total
	N	%	N	%	
Aula 1: Estrellitas de Jesús, niños de 5 años	11	100	14	100	25
Total	12	100	13	100	25

Nota. Registro auxiliar de infantes de 5 años I.E.I. N. ° 08 “Nuestra Señora de Loreto”, Andahuaylas, Apurímac, 2024

4.4. Instrumentos

4.4.1. Técnica

La metodología de investigación se basa en un proceso sistemático y riguroso que se apoya en la recopilación detallada y minuciosa de datos relevantes y significativos, lo cual permite obtener resultados precisos y fiables. Este enfoque metodológico garantiza la validez y la confiabilidad de los hallazgos obtenidos, lo que a su vez contribuye a fortalecer la calidad y la solidez de la investigación realizada, la cual puede ser obtenida a través de diversas técnicas como encuestas, entrevistas, observaciones, análisis documental, entre otros métodos (Hernández et al., 2014). En ese contexto específico, se optó por la técnica de la observación detallada y minuciosa, la cual se define como un procedimiento sumamente efectivo que posibilita adquirir un conocimiento profundo y certero de la realidad a través del contacto directo entre el sujeto observador y el fenómeno en cuestión, haciendo uso de todos los sentidos disponibles (Hernández et al., 2014).

4.4.2. Instrumentos

El instrumento específico utilizado de manera sistemática durante el desarrollo de la presente investigación fue la ficha de observación, la cual desempeñó un papel fundamental en la evaluación minuciosa y detallada de las pruebas correspondientes tanto al pretest como al postest del desarrollo psicomotor de los participantes involucrados en el estudio. Esta herramienta resulta ser de fácil manejo y de gran utilidad, ya que permitió registrar de manera detallada los datos que surgieron a raíz del contacto directo entre el observador y la realidad que estaba siendo observada (Hernández et al., 2014).

4.4.3. Validación

La validación de este instrumento, de acuerdo con el estudio realizado por Dávila (2020), se llevó a cabo a través de un detallado proceso de validación de contenido, el cual implicó la revisión exhaustiva de cada ítem por parte de expertos en el tema. Con el objetivo

de enriquecer el análisis, se procedió a requerir la valiosa opinión de un total de tres expertos altamente calificados en el campo de estudio de la investigación en cuestión. Con el propósito primordial de garantizar de manera eficiente y minuciosa la confiabilidad y validez de las pruebas o test de desarrollo psicomotor, se empleó el coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach como un indicador esencial de consistencia interna. Después de llevar a cabo la implementación de la medida, se calculó que el coeficiente Alfa de Cronbach obtenido fue de 0.81, lo cual se sitúa dentro de los límites considerados como aceptables y habituales en este tipo de análisis, ya que este coeficiente puede variar en un rango de hasta tres valores diferentes. Este valioso instrumento fue sometido a una exhaustiva prueba piloto para evaluar su funcionamiento y eficacia en condiciones reales. Antes de proceder con la realización de la evaluación inicial o pretest, se administró a un conjunto de 10 individuos pertenecientes al cuerpo estudiantil de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 Pastorcitos de Fátima, la cual se encuentra ubicada en la localidad de Andahuaylas. El propósito principal de esta aplicación móvil fue detectar posibles discrepancias en su diseño y estructura, con el objetivo de llevar a cabo una evaluación exhaustiva de la coherencia interna a través de un minucioso análisis de confiabilidad (Hernández et al., 2014).

4.4.4. Confiabilidad

La confiabilidad de los instrumentos de las variables; 1 y 2: (Juegos lúdicos y desarrollo psicomotor, respectivamente) ha sido calculado mediante el coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach. Por todas las razones explicadas en el párrafo anterior en el código de validación; por tanto, consideramos que, hay confiabilidad en la medición de los instrumentos. Para asegurar la confiabilidad y validez de las pruebas o evaluaciones de desarrollo psicomotor, se llevó a cabo el cálculo del coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach, el cual proporcionó un resultado de 0.81. Este valor sugiere que existe un nivel satisfactorio de consistencia interna en los datos recopilados, fortaleciendo así la robustez de los hallazgos obtenidos.

4.5. Procedimientos

Se procedió con la ejecución y puesta en práctica de la metodología de prueba de medición, utilizando como instrumento principal el test de evaluación del desarrollo psicomotor, el cual fue utilizado de manera específica para llevar a cabo el análisis detallado de la variable dependiente en cuestión dentro del marco del estudio realizado.

Para llevar a cabo la recolección de datos de manera efectiva y precisa, se procedió de la siguiente manera:

Primero: Se procedió a la revisión exhaustiva de la prueba objetiva, conocida como test de desarrollo psicomotor, tanto en su versión inicial de entrada (pretest) como en la final de salida (postest); además, se implementó una prueba piloto con el propósito de efectuar los ajustes necesarios para optimizar la calidad y fiabilidad de la herramienta de evaluación.

Segundo: Se completó satisfactoriamente el formulario correspondiente a la ficha de datos generales.

Tercero: Se estableció una coordinación efectiva con la directora de la prestigiosa Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” ubicada en la hermosa localidad de Andahuaylas.

Cuarto: Se llevó a cabo la evaluación inicial, también conocida como pretest, al grupo experimental (GE), compuesto por un total de 25 estudiantes, que conformaban una única agrupación.

Quinto: Se implementó el programa de estrategias y técnicas de juegos lúdicos en el grupo experimental (GE) durante varias sesiones de trabajo.

Sexto: Se llevó a cabo la evaluación final, también conocida como postest, la cual consistió en la repetición de la evaluación inicial realizada al principio del estudio, con el grupo experimental conformado por un único conjunto de participantes.

Séptimo: Las puntuaciones obtenidas en la investigación fueron cuidadosamente incorporadas al software estadístico SPSS, específicamente en su versión 27, con el propósito de llevar a cabo exhaustivos análisis estadísticos del caso en cuestión.

Octavo: Se procedió a realizar exhaustivamente los análisis estadísticos pertinentes con el fin de verificar la validez de las hipótesis propuestas, determinando así si estas podían ser corroboradas o refutadas.

Noveno: Se llevaron a cabo el análisis exhaustivo, la profunda discusión y el enriquecedor debate de los resultados obtenidos en el estudio.

Décimo: Se procedió a extraer y analizar detenidamente los resultados estadísticos obtenidos, para posteriormente llevar a cabo la elaboración de las conclusiones pertinentes.

4.6. Análisis de Datos

Para la adecuada representación visual de los resultados obtenidos en el transcurso del desarrollo de esta investigación, se llevó a cabo el minucioso proceso de confección de exhaustivas tablas de frecuencia que permitieran una comprensión más profunda y detallada de los datos recopilados. El objetivo principal de estas tablas era condensar de manera concisa y clara la información recopilada tanto de la variable independiente como de la variable dependiente analizadas en el marco de esta tesis doctoral. A través de la presentación de estos datos tabulados, se logró visualizar de forma efectiva las tendencias y patrones estadísticos, facilitando así un análisis rápido y profundo de la información procesada en el transcurso de esta investigación científica.

Además, con el propósito de contrastar y validar las hipótesis planteadas, se llevaron a cabo comparaciones detalladas entre los promedios de los puntajes alcanzados por el grupo experimental (GE), que se identifica como un conjunto singular, tanto en la evaluación inicial como en la evaluación final. En el grupo experimental, se llevó a cabo la implementación de un diseño estadístico denominado "comprobación de promedios" tanto antes como después de la aplicación del estímulo correspondiente.

Dado que tanto el cuestionario inicial como el cuestionario final arrojaron resultados significativos en una escala de medición de intervalo, se tomó la decisión de realizar el análisis empleando técnicas estadísticas paramétricas y procesos de inferencia estadística. Los procedimientos estadísticos más apropiados para la comparación de promedios en estudios que involucran mediciones iniciales y finales, como pretest y posttest, son la prueba de la "t" de Student y el análisis de varianza, también conocido como ANOVA. Ambos métodos son ampliamente utilizados en la investigación científica para determinar si existen diferencias significativas entre los grupos analizados.

Para llevar a cabo el proceso de análisis de hipótesis, se utilizó el Software Estadístico SPSS en su versión más actualizada, la número 27, la cual ha sido desarrollada de manera específica para el sistema operativo Windows.

En relación con la conveniencia y pertinencia de implementar este programa estadístico en el ámbito correspondiente, Herrero y Cuesta (2014) expresan sus sentimientos a través de sus acciones y palabras, demostrando su amor y aprecio de maneras diversas y creativas. La prueba de hipótesis para determinar si las medias son iguales o no es una de las herramientas estadísticas más comúnmente empleadas por los investigadores en el ámbito de la Psicología experimental y clínica. La utilización de software especializado en análisis estadístico, como el conocido programa SPSS, proporciona una amplia gama de herramientas y funciones que permiten llevar a cabo de manera precisa y eficiente este tipo de análisis comparativos.

En consecuencia, se ha empleado la Razón de "t" de Student como medida estadística para realizar el análisis detallado de los datos recolectados, estableciendo un nivel de significación de 0,05 como umbral para la contratación de las hipótesis previamente formuladas.

Las fórmulas estadísticas comúnmente empleadas en el riguroso análisis de datos incluyen la razón de verosimilitud, un indicador crucial en la inferencia estadística, y el estadístico "t", el cual se utiliza para contrastar hipótesis en muestras independientes. Se utilizaron "medidas estadísticas descriptivas" (como medias aritméticas, medianas y desviaciones estándar) con el propósito de analizar y detallar las características del conjunto de datos analizado en el estudio.

4.7. Consideraciones éticas

Este presente trabajo de investigación se ha regido, estrictamente, a los acuerdos y reglamento académico de grados y títulos de la Universidad Tecnológica de los Andes Filial Andahuaylas, ubicada en la región de Apurímac, con el objetivo de garantizar el cumplimiento de las normativas establecidas por la institución educativa para la obtención de los respectivos títulos profesionales.

Considerando el principio ético fundamental de la responsabilidad social, es importante destacar que nuestro exhaustivo estudio científico tuvo como principal propósito beneficiar y potenciar una amplia gama de competencias relacionadas con el desarrollo psicomotor, como resultado directo de la meticulosa implementación de un innovador y dinámico programa de juegos lúdicos. En relación con el principio ético de no maleficencia, nuestra investigación implementó rigurosas medidas de precaución con el objetivo de evitar causar cualquier tipo de perjuicio físico, psicológico o moral a los participantes del estudio a lo largo de todas las etapas de la investigación. En consecuencia, la participación activa de los colaboradores en el presente estudio se llevó a cabo de manera completamente libre y voluntaria, sin ninguna forma de coerción o presión externa. Se les proporcionó a los

participantes un consentimiento informado detallado que incluía de manera explícita los objetivos de la investigación y ofrecía una descripción exhaustiva y completa del programa de intervención que se llevaría a cabo.

V. Resultados y Discusión

5.1. Resultados

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

Tabla 5

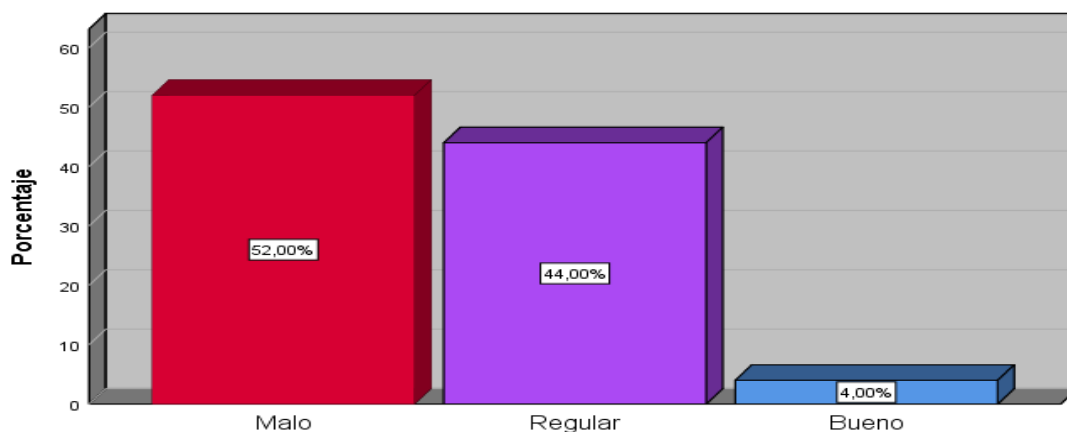
Resultados de la primera dimensión matriz instrumental en el pretest

Dimensión 1: Motriz instrumental en el pretest o prueba de entrada (PE)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	13	52,0	52,0	52,0
	Regular	11	44,0	44,0	96,0
	Bueno	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Extraído de los datos en spss 27.

Figura 1

Resultados de la primera dimensión motriz instrumental en la prueba de entrada



En la tabla número 1 y en la figura número 1 se puede observar claramente, en relación a los resultados obtenidos en la dimensión motriz instrumental de la variable desarrollo psicomotor en la evaluación inicial, que existe una correlación significativa entre las diferentes variables analizadas, que hay un total de 13 estudiantes clasificados en la categoría de desempeño deficiente con un porcentaje del 52.00%, 11 niños en la categoría de desempeño regular con un 44.00%, y un único niño que se sitúa en la categoría de desempeño bueno con un 4.00%. Como se puede apreciar en la tabla y en la figura 1 previamente mencionadas, la calificación promedio de los alumnos, antes de dar comienzo

al proceso de enseñanza y motivación, se sitúa por debajo del nivel considerado como óptimo en la escala de evaluación.

Tabla 6

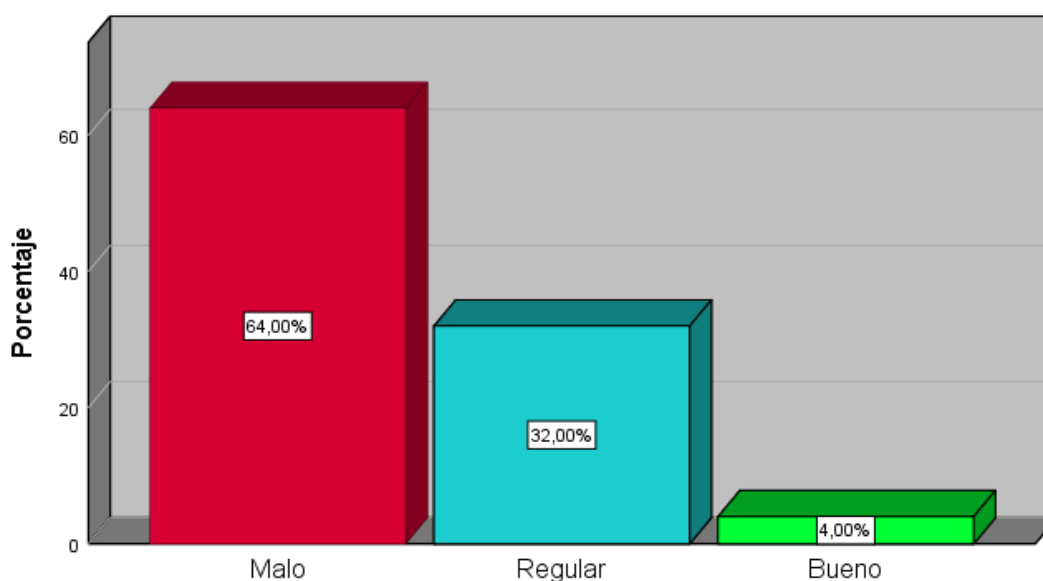
Resultado de la segunda dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada

Dimensión 2: Emocional afectivo en la prueba de entrada (PE)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	16	64,0	64,0	64,0
	Regular	8	32,0	32,0	96,0
	Bueno	1	4,0	4,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Nota. Extraído de los datos en spss 27.

Figura 2

Resultados de la primera dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada



En la tabla número 2 y en la figura número 2, se muestra detalladamente un análisis exhaustivo de los datos obtenidos en relación a la dimensión emocional afectiva de la variable desarrollo psicomotor durante la evaluación inicial. En este preciso contexto, se logra identificar un total de 18 estudiantes que han sido clasificados en la categoría de desempeño deficiente, lo cual representa un desafío importante para el sistema educativo, lo que representa un 68.00% del total; además, se encuentran 08 niños en la categoría de

desempeño regular, abarcando un 32.00% del grupo evaluado, y un único niño que se sitúa en la categoría de desempeño sobresaliente, equivalente al 4.00% de la muestra. Como se puede apreciar claramente en la tabla y en la figura 2 mencionadas anteriormente, la calificación promedio de los alumnos, previa al comienzo del proceso de enseñanza y motivación, se sitúa significativamente por debajo del nivel establecido en la escala de evaluación.

Tabla 7

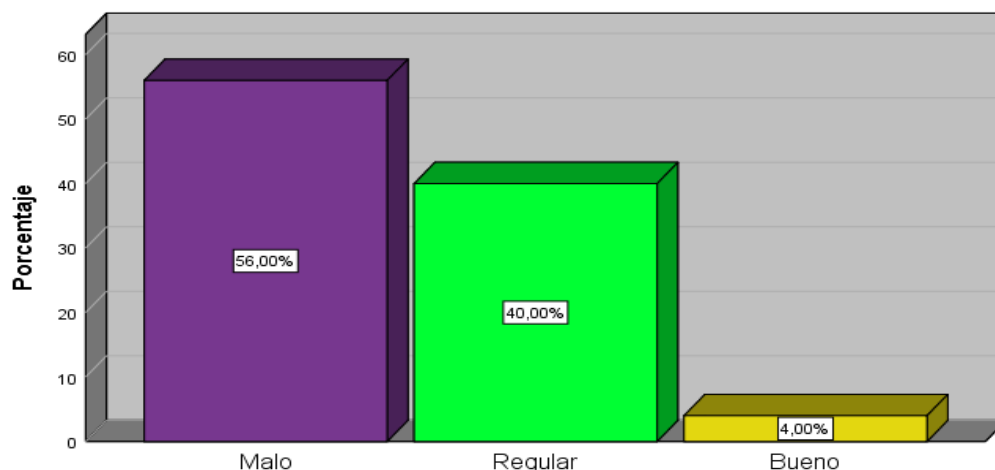
Resultado de la tercera dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada

Dimensión 3: Práctico cognitivo en la prueba de entrada (PE)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	14	56,0	56,0	56,0
	Regular	10	40,0	40,0	96,0
	Bueno	1	4,0	4,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Nota. Extraído de los datos en spss 27.

Figura 3

Resultados de la tercera dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada



En la tabla número 3 y en la figura número 3, se puede apreciar que, en relación a los datos obtenidos en la dimensión práctico cognitiva de la variable desarrollo psicomotor durante la evaluación inicial, se identifican un total de 14 estudiantes clasificados en la categoría de desempeño deficiente, representando un 56.00% del total; asimismo, se

registran 10 niños en edad preescolar ubicados en la categoría de desempeño regular, lo que equivale al 32.00% de la muestra; finalmente, se identifica únicamente a un (1) niño que se sitúa en la categoría de desempeño bueno, representando un 4:00% del grupo evaluado. Como se puede apreciar en la tabla y en la figura 3 previamente mencionadas, la calificación promedio de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, correspondiente al año 2024, antes de dar inicio al proceso de enseñanza y fomento, se sitúa en un nivel relativamente bajo dentro de la escala establecida.

Tabla 8

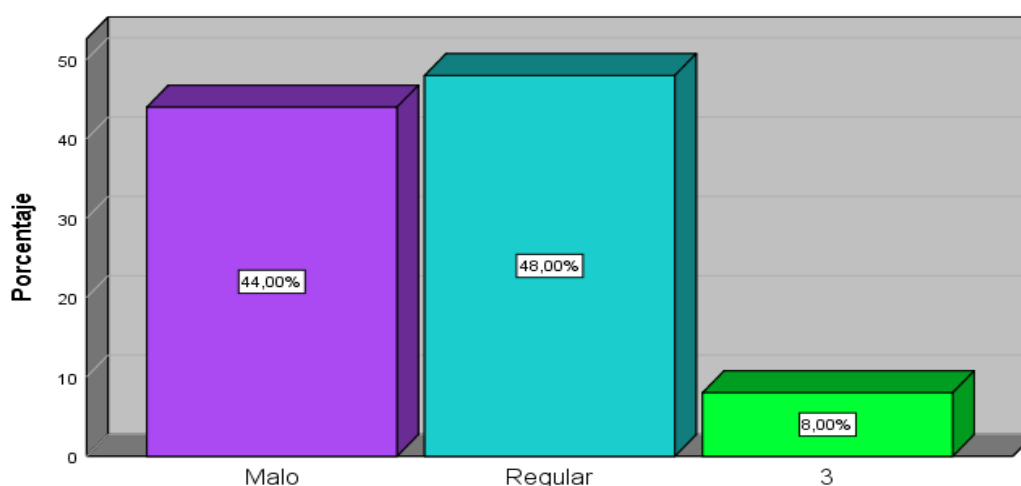
Resultados de la variable 2: Desarrollo psicomotor en el pretest

Variable 2: Desarrollo psicomotor en la prueba de entrada (PE)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	11	44,0	44,0	44,0
	Regular	12	48,0	48,0	92,0
	Bueno	2	8,0	8,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia por las investigadoras, base de datos en spss 27.

Figura 4

Resultados de la dimensión práctico cognitivo en la entrada



En la tabla número 4 y en la figura número 4, se puede apreciar que, en relación con los datos obtenidos de la variable 1: Desarrollo psicomotor en la evaluación inicial, se

identifican un total de 11 estudiantes clasificados en la categoría de desempeño deficiente, lo que representa un 44.00% del total. Asimismo, se registran 12 niños en edad preescolar ubicados en la categoría de desempeño regular, abarcando un 48.00% de la muestra. Por último, se identifican 2 infantes que se sitúan en la categoría de desempeño bueno, representando un 8.00% del total de participantes. La información detallada en la tabla comparativa y en la figura 4, que han sido mencionadas con anterioridad, nos revela que la puntuación promedio obtenida por los infantes de 5 años pertenecientes a la reconocida Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de la localidad de Andahuaylas, ubicada en la región de Apurímac, para el año 2024, se sitúa en un nivel considerablemente bajo dentro del rango de evaluación, justo antes de dar inicio al proceso de instrucción y estímulo educativo.

B: Resultados de la variable 2: Desarrollo psicomotor por dimensiones en el postest o prueba de salida (PS)

Tabla 9

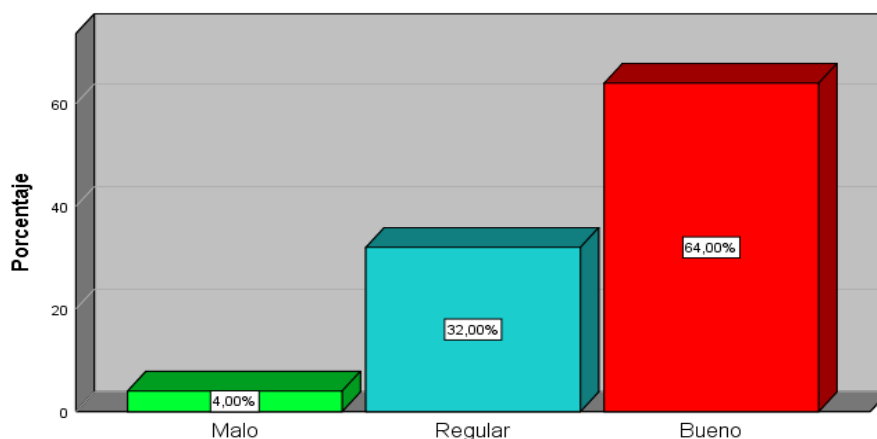
Resultados de la dimensión matriz instrumental en la prueba de salida

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	1	4,0	4,0	4,0
	Regular	8	32,0	32,0	36,0
	Bueno	16	64,0	64,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Base de datos en spss 27.

Figura 5

Resultados de la dimensión matriz instrumental en la prueba de salida



En la tabla y figura número 5, se puede apreciar que, en relación con los resultados de la dimensión matriz instrumental de la variable 2 desarrollo psicomotor en el postest, se identifica la presencia de un (1) único estudiante posicionado en la categoría de desempeño deficiente con un 4.00%, 08 preescolares en la categoría de desempeño regular con un 32.00% y 16 niños ubicados en la categoría de desempeño sobresaliente con un 64.00%. La información detallada en la tabla comparativa y en la figura 5 previamente mencionada sugiere que se está llevando a cabo un estudio sobre el rendimiento académico promedio de los infantes de 5 años matriculados en la reconocida Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” ubicada en la ciudad de Andahuaylas, en la región de Apurímac, en el transcurso del año 2024, antes de dar inicio al proceso de enseñanza y fomento, muestra un nivel de desempeño bastante satisfactorio en la escala utilizada.

Tabla 10

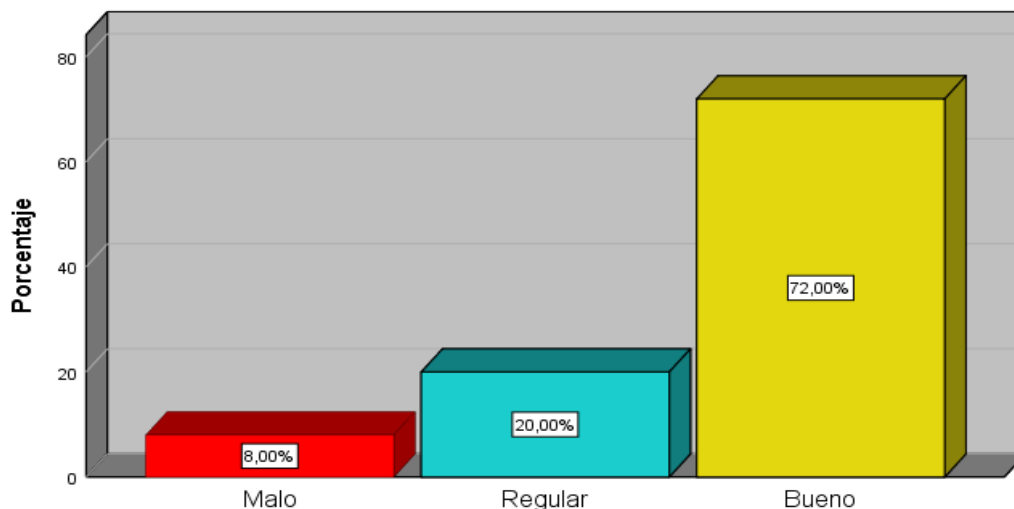
Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de salida

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	2	8,0	8,0
	Regular	5	20,0	28,0
	Bueno	18	72,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0

Nota. Base de datos en spss 27.

Figura 6

Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de salida



En la tabla y figura número 6, se puede apreciar que, en relación con los resultados de la dimensión matriz instrumental de la variable 2 desarrollo psicomotor en el postest, se identifican 2 estudiantes que se sitúan en la categoría de desempeño malo, lo que representa el 08.00% del total; asimismo, se encuentran 05 preescolares en la categoría de desempeño regular, abarcando el 20.00% de la muestra; finalmente, se registran 18 niños que se ubican en la categoría de desempeño bueno, lo que equivale al 72.00% de los participantes. Como se puede apreciar claramente en la tabla y en la figura número 6 previamente mencionadas, la calificación promedio obtenida por los niños de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, en el año 2024, luego de haber sido sometidos al proceso de enseñanza y motivación, muestra un nivel de desempeño bastante satisfactorio en términos generales.

Tabla 11

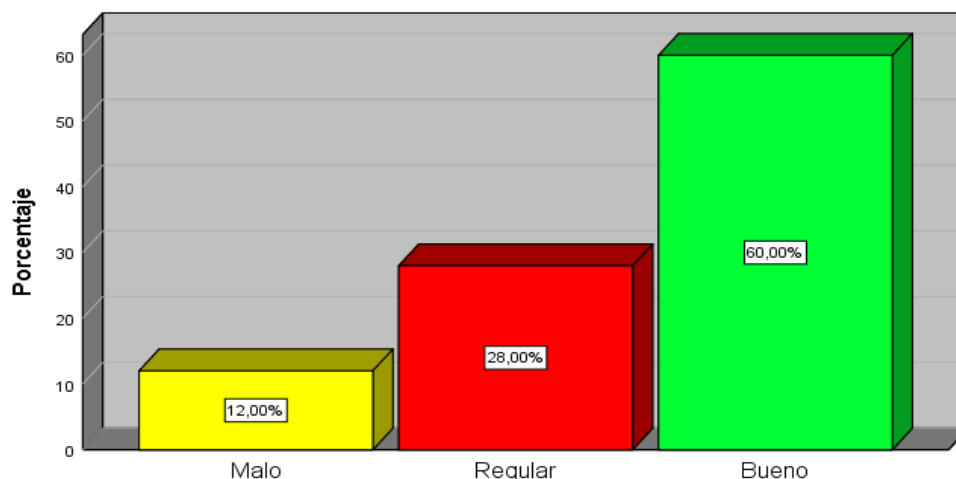
Resultados de la dimensión práctico cognitivo en la prueba de salida

Dimensión 1: Motriz instrumental en el postest					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	3	12,0	12,0	12,0
	Regular	7	28,0	28,0	40,0
	Bueno	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Base de datos en spss 27.

Figura 7

Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de salida



En la tabla y figura número 7, se puede apreciar que, en relación con los resultados de la dimensión matriz instrumental de la variable 2, desarrollo psicomotor, en la evaluación posterior, se pueden identificar tres estudiantes que se ubican en la categoría "malo", lo cual representa aproximadamente el 12.00% del total de participantes. Asimismo, se registran 07 preescolares en la categoría regular, abarcando un 28.00% de la muestra, y 15 niños que se sitúan en la categoría bueno, representando el 60.00% restante. Como se puede apreciar en la tabla y en la figura número 7 previamente mencionada, la calificación promedio obtenida por los niños de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 08 "Nuestra Señora de Loreto" de Andahuaylas-Apurímac, en el año 2024, luego de haber sido sometidos al proceso de enseñanza y motivación, muestra un nivel de desempeño bastante satisfactorio en términos generales.

Tabla 12

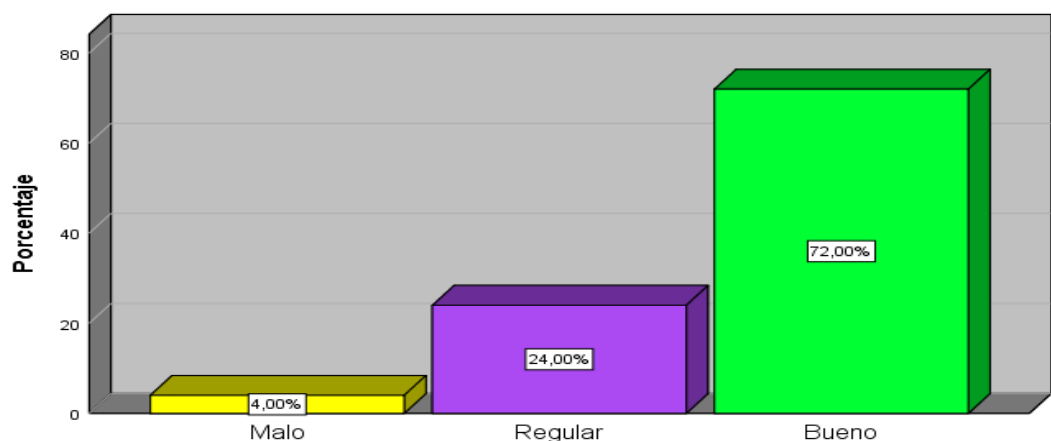
Resultados de la variable 1: Desarrollo psicomotor en la prueba de salida

Variable 2: Desarrollo psicomotor en la prueba de salida (PS)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	3	12,0	12,0	12,0
	Regular	6	24,0	24,0	28,0
	Bueno	18	64,0	64,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia por las investigadoras, base de datos en spss 27.

Figura 8

Resultados de la variable 2: Desarrollo psicomotor en la prueba de salida



En la tabla y figura número 8, se puede apreciar que, en relación con los datos obtenidos en la dimensión matriz instrumental de la variable 2 referente al desarrollo psicomotor en la evaluación posterior, se identifica la presencia de un (1) estudiante ubicado en la categoría de desempeño deficiente con un 4.00%, así como la presencia de 06 preescolares en la categoría de desempeño regular con un 24.00%, y finalmente, 18 niños que se sitúan en la categoría de desempeño bueno con un 72.00%. Como se puede apreciar en la tabla y en la figura 5 previamente mencionadas, la calificación promedio de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Número 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, correspondiente al año 2024, antes de dar inicio al proceso de enseñanza y fomento, muestra un nivel bastante satisfactorio en la escala de evaluación.

C: Presentamos la comparación de los resultados de la dimensión motriz instrumental en la prueba de entrada y prueba de salida.

Tabla 13

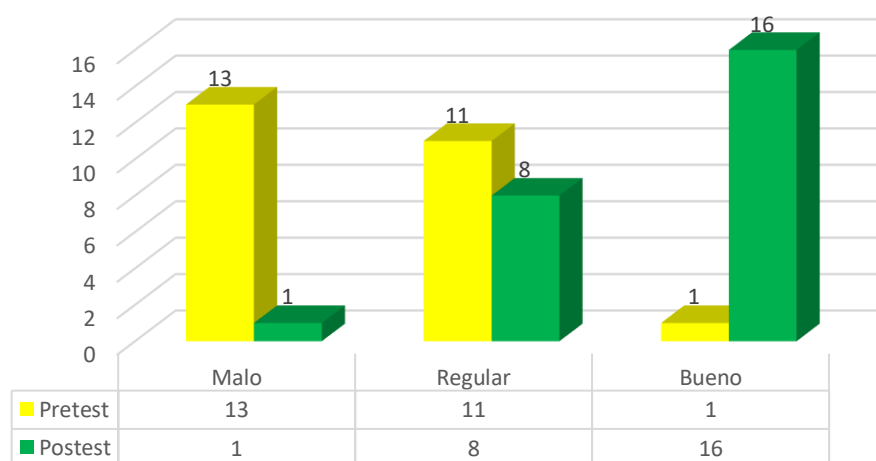
Resultados de la dimensión matriz instrumental en la prueba de entrada y salida

	Pretest		Posttest	
Malo	13	52%	1	4%
Regular	11	44%	8	32%
Bueno	1	4%	16	64%
	25	100%	25	100%

Nota. Base de datos en spss 27.

Figura 9

Resultados de la dimensión matriz instrumental en la prueba de entrada y salida



En la tabla y figura número 9, podemos observar claramente la relación entre los diferentes parámetros analizados y sus respectivas variaciones a lo largo del tiempo. En el detallado análisis comparativo de los resultados obtenidos en la dimensión motriz instrumental entre el pretest inicial y el posttest final de la variable 2, que específicamente aborda el desarrollo psicomotor, se pudo constatar que un total de 13 estudiantes fueron clasificados en la categoría de bajo rendimiento en el pretest, lo cual representó el 52% del conjunto total de la muestra estudiada. En contraste, en el posttest, se evidenció que 16 preescolares alcanzaron un nivel de desempeño satisfactorio, lo que equivale al 64% del

grupo, lo cual sugiere el impacto positivo del enfoque lúdico en la mejora de la dimensión motriz instrumental.

Tabla 14

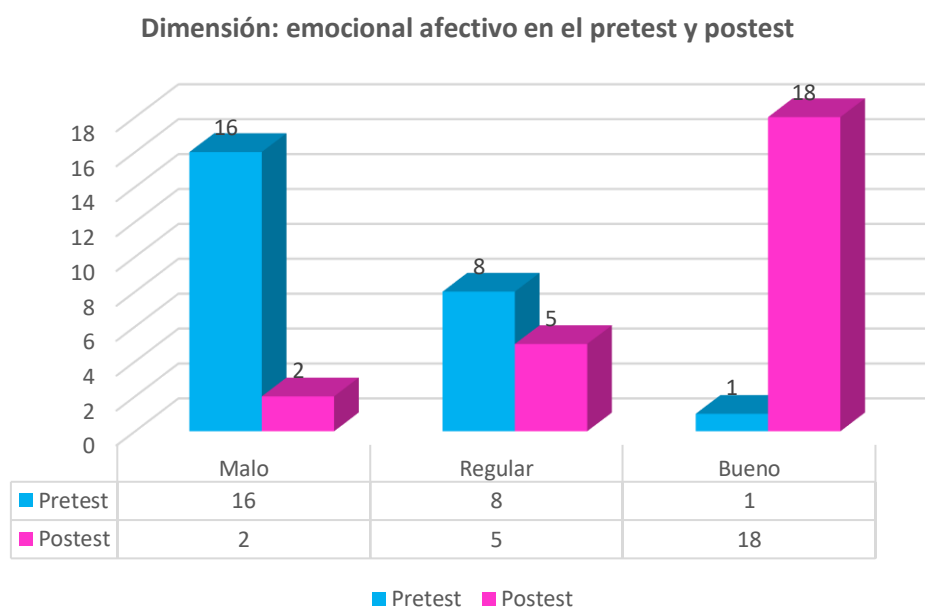
Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada y salida

	Pretest		Postest	
Malo	16	64%	2	8%
Regular	8	32%	5	20%
Bueno	1	4%	18	72%
	25	100%	25	100%

Nota. Base de datos en spss 27.

Figura 10

Resultados de la dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada y salida



En la siguiente tabla y en la figura número 10. En relación con la comparación de los resultados obtenidos en la dimensión emocional afectiva tanto en el pretest como en el postest de la variable 2, que se refiere al desarrollo psicomotor, se puede observar que inicialmente 16 estudiantes obtuvieron una calificación de "malo" en el pretest, lo que representa un 64% del total. Sin embargo, en el postest, la situación cambió, ya que se identificó que 18 preescolares alcanzaron una calificación de "bueno", lo que equivale al 72% del grupo evaluado. Este cambio en los resultados sugiere claramente la influencia

positiva que tuvo la implementación del juego lúdico en la dimensión emocional afectiva de los participantes.

Tabla 15

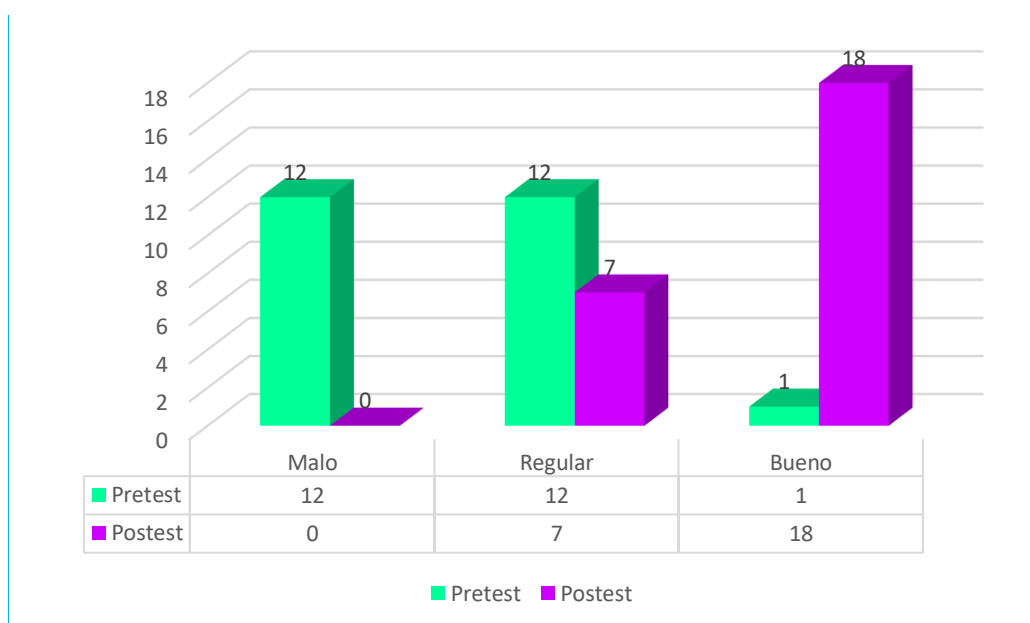
Resultados de la dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada y salida

	Pretest		Postest	
Malo	12	48%	3	00%
Regular	12	48%	7	28%
Bueno	1	4%	18	72%
	25	100%	25	100%

Nota. Base de datos en spss 27.

Figura 11

Resultados de la dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada y salida



En la siguiente Tabla y Figura 11 del presente documento, se presentan los resultados detallados de la investigación. En el detallado análisis comparativo de los resultados obtenidos en la dimensión práctico-cognitiva tanto en el pretest como en el postest de la variable 2, referente al desarrollo psicomotor, se pudo observar que, en el pretest, un total de 12 estudiantes fueron clasificados en la categoría de rendimiento "malo", lo cual equivale al 48% del grupo estudiado. En contraposición, en la evaluación posterior, se observó un aumento significativo, con un total de 18 niños en edad preescolar

alcanzando el nivel de rendimiento "bueno", lo cual representa un 72% del grupo estudiado. Este cambio propuesto sugiere que la participación en actividades lúdicas puede tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades motoras funcionales y destrezas instrumentales.

Tabla 16

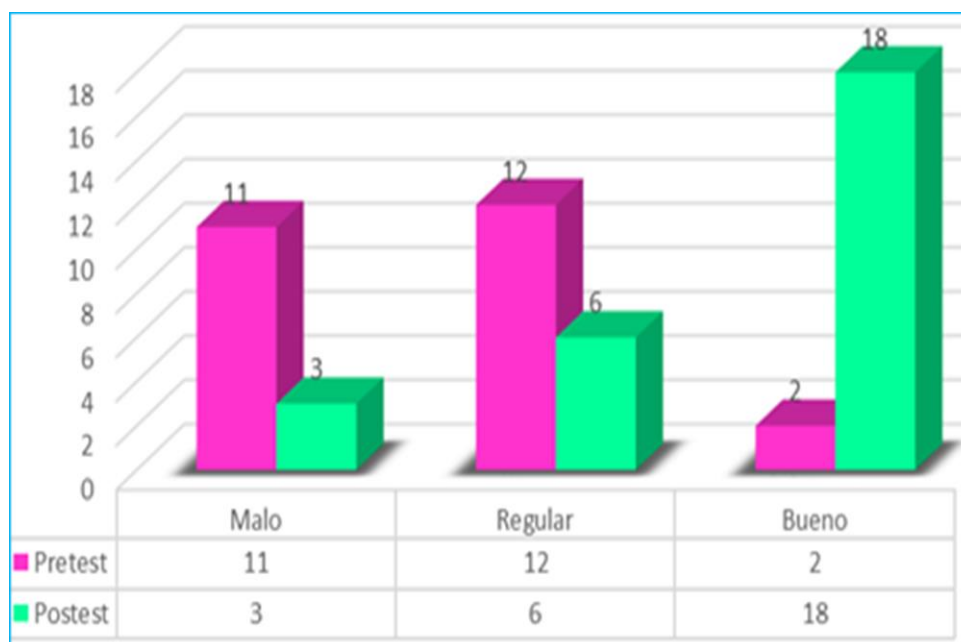
Resultados de la variable 2: Desarrollo psicomotor en la prueba de entrada y salida

	Pretest		Posttest	
Malo	11	44%	3	12%
Regular	12	48%	6	24%
Bueno	2	8%	18	64%
	25	100%	25	100%

Nota. Base de datos en spss 27.

Figura 12

Resultados de la de la variable 2: desarrollo psicomotor en la prueba de entrada y salida



En la tabla y en la figura 12, se presenta detalladamente una comparación exhaustiva de los resultados obtenidos en la variable desarrollo psicomotor durante el pretest realizado en el estudio. Los datos recopilados muestran que un porcentaje significativo, específicamente el 48% de los participantes, se sitúa en la escala de rendimiento regular, mientras que un considerable 44% se ubica en la escala de

rendimiento malo. Por otro lado, un reducido pero alentador 8% se posiciona en la escala de rendimiento bueno. Estos resultados claramente evidencian marcadas diferencias significativas en comparación con los resultados obtenidos en el postest realizado previamente. En este detallado análisis final, se puede apreciar que un considerable 64% de los participantes se sitúa en la escala de rendimiento bueno, mientras que un significativo 24% se ubica en la escala de rendimiento regular, dejando un restante 12% en la escala de rendimiento malo. Los resultados obtenidos en la investigación permiten llegar a la conclusión de que la introducción de actividades lúdicas tiene un impacto positivo en el progreso del desarrollo psicomotor.

Prueba de Hipótesis General

Tabla 17

Resultados de la prueba de entrada y salida de la variable desarrollo psicomotor

Estadística inferencial		Resultados del pretest de la variable desarrollo psicomotor	Resultados del postest de la variable desarrollo psicomotor
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
	Promedio	30,84	50,48
	Mediana	30,00	51,00
	Desviación estándar	9,186	3,490
	Varianza	84,390	12,177
	Mínimo	20	40
	Máximo	37	60

Se ha identificado de manera concluyente una influencia altamente significativa y positiva de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los participantes, tal como se puede apreciar claramente en el detallado análisis exhaustivo presentado en la tabla número 13 del informe. En dicha tabla se muestran de forma clara y precisa las diferencias de medias obtenidas antes y después de la implementación de estos juegos, lo que respalda la importancia y efectividad de incorporar este tipo de actividades en programas

de desarrollo infantil. En el pretest, la media fue de 30.00, mientras que en el posttest fue de 51.00. El promedio antes de la intervención fue de 30.84, y después fue de 50.48. Respecto a la varianza, se registró un valor de 84.390 antes y 12.177 después. En cuanto a la desviación estándar, se obtuvo un resultado de 9.186 antes y 3.490 después. Los resultados obtenidos en el estudio evidencian claramente diferencias estadísticamente significativas entre los distintos grupos analizados, lo cual corrobora de manera contundente el impacto positivo y beneficioso que tienen los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los individuos.

En el transcurso de la presente investigación, se procede a fundamentar la hipótesis de la siguiente manera:

4.6.1. Prueba de hipótesis para diferencia de medias entre la prueba de entrada del grupo de control y el grupo experimental

1. Planteamiento de hipótesis

Ha. Existe un efecto significativo de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Ho. No existe un efecto significativo de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

2. Nivel de significancia

Se establece un nivel de significancia estadística de $\alpha = 0.05$, lo que implica un margen de error del 5 por ciento y un nivel de confianza del 95 por ciento.

3. Regla de decisión

Si T_c es mayor que T_t , se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a); en caso contrario, se acepta la hipótesis nula (H_0).

$$T_t = T_{(n-1)} \alpha = T_{(25+25-1)} \alpha = T_{(48)} 0.05 = 1.677 \text{ (extraído de las tablas estadísticas)}$$

4. Prueba de estadística

$$t_c = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$T_c = 11.072$$

Dado que T_c 11.072 es mayor que T_t 1.677, se acepta la hipótesis alternativa (H_a o H_1) y se rechaza la hipótesis nula (H_0).

5. Región o zona de aceptación

Figura 13

Zona de aceptación de la hipótesis alterna



6. Decisión final

Dado que el valor de T_c , que es igual a 11.072, es mayor que el valor de T_t , que es igual a 1.677, se procede a aceptar la hipótesis alterna o de trabajo en lugar de la hipótesis nula. Esto indica que, según los datos recopilados, el promedio de las calificaciones

obtenidas en la evaluación posterior por los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto de Andahuaylas-Apurímac, que pertenecen al grupo experimental (GE), es superior al promedio de las calificaciones alcanzadas en la evaluación previa. Esto se observa después de la implementación de las actividades recreativas y educativas en el programa de enseñanza. El presente análisis se lleva a cabo con un nivel de significancia estadística del 0.05 (5 por ciento) y un nivel de confianza del 0.95 (95 por ciento). Estos parámetros estadísticos indican de manera clara y precisa que los resultados obtenidos a través de la prueba realizada poseen un nivel sumamente elevado de significatividad y confiabilidad, lo cual refuerza la validez de los hallazgos obtenidos en el estudio.

Prueba de hipótesis específicas 1: dimensión motriz instrumental

Existe influencia del juego lúdico en la dimensión motriz instrumental en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión motriz instrumental

Criterios para determinar la prueba de normalidad:

El valor de p es mayor que el nivel de significancia α , por lo tanto, se acepta la hipótesis nula de que los datos son extraídos de una distribución normal.

P -valor = mayor que α , por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa H_1 , la cual establece que los datos no siguen una distribución normal.

Tabla 18

Normalidad de prueba de hipótesis de la dimensión motriz instrumental

Normalidad		
P- Valor = (dimensión motriz instrumental antes) = 0,000	>	$\alpha=0,05$
P- Valor = (dimensión motriz instrumental después) = 0,000	>	$\alpha=0,05$

En resumen, los resultados recopilados en relación con la dimensión motriz instrumental, tanto en la evaluación inicial como en la evaluación final de la variable desarrollo psicomotor, muestran una distribución que se ajusta a las características de una distribución normal.

Tabla 19

Estadísticas de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión motriz instrumental

Estadísticas de muestras emparejadas en el pretest y postest de la dimensión motriz instrumental					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Resultados de la dimensión motriz instrumental en el pretest (prueba de entrada)	12,52	25	3,630	,726
	Resultados de la dimensión motriz instrumental en el postest (prueba de salida)	20,60	25	1,658	,332

Se puede concluir de manera contundente que se evidencian diferencias altamente significativas en la dimensión motriz instrumental tanto previo como posterior a la implementación del juego lúdico en el proceso de desarrollo psicomotor, tal y como lo confirma el marcado contraste entre las medias obtenidas en ambos momentos. Por consiguiente, se puede concluir que la implementación de actividades lúdicas y recreativas tiene un impacto de gran relevancia en el progreso de la capacidad psicomotriz de los individuos.

Tabla 20

Prueba de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión motriz instrumental

		Prueba de muestras emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par 1	Resultados de la dimensión motriz instrumental en el pretest	-8,080	3,201	,640	-9,401	-6,759	-12,623	24	,000
	Resultados de la dimensión motriz instrumental en el posttest								

Conclusión: $P - \text{Valor} = 0.000 > \alpha = 0.05$

Se puede concluir, a partir del análisis estadístico realizado, que efectivamente existe una marcada disparidad en términos de habilidad motriz instrumental al comparar las medias de los puntajes obtenidos por los niños en el periodo previo y posterior a la introducción del enfoque lúdico en el proceso de aprendizaje. En consecuencia, se puede afirmar categóricamente que la implementación de diversas actividades lúdicas y recreativas ejerce un impacto sumamente significativo y trascendental en el desarrollo psicomotor integral de los individuos, contribuyendo de manera efectiva a potenciar sus habilidades cognitivas, físicas y emocionales.

Criterio de decisión:

Si la probabilidad obtenida, representada por el valor de P, es menor o igual a un nivel de significancia dado $\alpha = 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Si el valor obtenido para la probabilidad, P-Valor, es mayor que el nivel de significancia $\alpha = 0.05$, entonces no se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alternativa H_1 .

Prueba de hipótesis específicas 2: dimensión emocional afectivo

Existe influencia del juego lúdico en la dimensión emocional afectivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión emocional afectivo

Criterios para la determinación de la prueba de normalidad:

El valor de p es mayor que el nivel de significancia α , por lo tanto, se acepta la hipótesis nula de que los datos provienen de una distribución normal.

El valor de p es mayor que el nivel de significancia α , por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa H_1 , la cual establece que los datos no siguen una distribución normal.

Tabla 21

Normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión emocional afectivo

Normalidad		
P- Valor = (dimensión emocional afectivo antes) = 0,000	>	$\alpha=0,05$
P- Valor = (dimensión emocional afectivo después) = 0,000	>	$\alpha=0,05$

En conclusión, los datos recopilados de la dimensión emocional afectiva en las evaluaciones pretest y posttest de la variable desarrollo psicomotor muestran que provienen de una distribución normal. Esto sugiere que los resultados obtenidos

son consistentes y confiables para el análisis de la evolución de dicha variable en el tiempo.

Existe influencia del juego lúdico en la dimensión emocional afectivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión emocional afectivo

Criterios para la determinación de la prueba de normalidad:

P-valor=>nivel de significancia se acepta H_0 = La hipótesis nula es que los datos provienen de una distribución normal

P-valor=>nivel de significancia se acepta H_1 = Los datos No provienen de una distribución normal

Tabla 22

Normalidad los datos de la dimensión emocional afectivo en la prueba de entrada y salida

Normalidad		
P- Valor= (dimensión emocional afectivo antes) = 0,000	>	$\alpha=0,05$
P- Valor= (dimensión emocional afectivo después) = 0,000	>	$\alpha=0,05$

En conclusión, los datos recopilados en relación con la dimensión emocional afectiva, tanto en la evaluación inicial como en la final de la variable desarrollo psicomotor, muestran una distribución que se ajusta a una distribución normal.

Tabla 23

Estadísticas de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión emocional afectivo

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Resultados de la dimensión emocional afectivo en el pretest (prueba de entrada)	9,32	25	2,854	,571
	Resultados de la dimensión emocional afectivo en el pretest (prueba de entrada)	15,28	25	1,275	,255

Se llega a la conclusión de que efectivamente existen diferencias estadísticamente significativas en la dimensión emocional afectiva tanto previo como posterior a la implementación de las actividades lúdicas en el proceso de desarrollo psicomotor, lo cual queda evidenciado a través de la disparidad en los valores medios.

Tabla 24

Muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión emocional

Muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión emocional									
		Diferencias emparejadas					t	Sig. Gl (bilateral)	
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior				
Par 1	- Resultados de la dimensión emocional afectivo en el pretest	-							
	- Resultados de la dimensión emocional afectivo en el postest	5,960	2,776	,555	7,106	-4,814	-	10,735	24 ,000

Conclusión: $P - \text{Valor} = 0.000 > \alpha = 0.05$

Se llega a la conclusión de que se evidencia una disparidad estadísticamente relevante en la magnitud de la esfera emocional afectiva en los promedios de los desempeños de los infantes de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial Número 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas, previo y posterior a la implementación de las actividades recreativas y didácticas. Por consiguiente, se puede concluir que la implementación de actividades lúdicas y recreativas tiene un impacto significativo en el progreso del desarrollo psicomotor de los individuos.

Criterio de decisión:

Si la **probabilidad** obtenida P- Valor $\leq \alpha$. Rechaza H0, (se acepta H1)

Si la **probabilidad** obtenida P- Valor $> \alpha$., no se Rechaza H0, (se acepta H1)

Prueba de hipótesis específicas 3: dimensión práctico cognitivo

Existe influencia del juego lúdico en la dimensión práctico motriz instrumental en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión práctico cognitivo

Criterios para determinar la prueba de normalidad:

P-valor = $> \alpha$ se acepta H0 = Los datos provienen de una distribución normal

P-valor = $> \alpha$ se acepta H1 = Los datos no provienen de una distribución normal

Tabla 25

Normalidad los datos de la dimensión práctico cognitivo en la prueba de entrada y salida

Normalidad		
P- Valor = (dimensión práctico cognitivo antes) = 0,000	>	$\alpha=0,05$
P- Valor = (dimensión práctico cognitivo después) = 0,000	>	$\alpha=0,05$

En conclusión, los resultados obtenidos de las pruebas realizadas tanto antes como después del programa de intervención muestran que la dimensión práctico-cognitiva en relación al desarrollo psicomotor sigue una distribución normal.

Existe influencia del juego lúdico en la dimensión práctico cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión práctico cognitivo

Criterios para la determinación de la prueba de normalidad:

P-valor=>nivel de significancia se acepta H_0 = Hipótesis nula: Los datos provienen de una distribución normal

P-valor=> α se acepta la hipótesis alternativa H_1 = Los datos no provienen de una distribución normal. En este caso, se rechaza la hipótesis nula de que los datos siguen una distribución normal y se acepta la hipótesis alternativa de que no lo hacen.

Tabla 26

Normalidad los datos de la dimensión emocional práctico cognitivo en la prueba de entrada y salida

Normalidad		
P- Valor= (dimensión práctico cognitivo antes) = 0,000	>	$\alpha=0,05$
P- Valor= (dimensión práctico cognitivo después) = 0,000	>	$\alpha=0,05$

En conclusión, los datos recopilados de la dimensión emocional, práctico-cognitiva en el pretest y postest de la variable desarrollo psicomotor muestran que provienen de una distribución normal, lo cual es fundamental para garantizar la validez de los resultados obtenidos en el estudio.

Tabla 27

Estadísticas de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión práctico cognitivo

Estadísticas de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión práctico cognitivo					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Resultados de la dimensión emocional afectivo en el pretest (prueba de entrada)	9,00	25	3,122	,624
	Resultados de la dimensión emocional afectivo en el postest (prueba de salida)	15,92	25	2,235	,447

Se puede concluir que, de hecho, se aprecian discrepancias estadísticamente significativas en la faceta práctico-cognitiva tanto en el período previo como posterior a la introducción de las actividades lúdicas en el marco del crecimiento psicomotor, lo cual se manifiesta claramente en la divergencia de los promedios observados.

Tabla 28

Prueba de muestras emparejadas en la prueba de entrada y salida de la dimensión práctico cognitivo

		Diferencias emparejadas					T	gl	Sig. (bilateral)
		Medi a	Desv. Desviació n	Desv. Error prom edio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superi or			
Par 1	- Resultados de la dimensión emocional afectivo en el pretest	-6,920	3,861	,772	-8,514	-5,326	-8,961	24	,000
	- Resultados de la dimensión emocional afectivo en el postest								

Conclusión: $P - \text{Valor} = 0.000 > \alpha = 0.05$

Se puede concluir de manera contundente que se evidencia una diferencia altamente significativa desde el punto de vista estadístico en la dimensión práctico-cognitiva al comparar las medias de los resultados obtenidos por los niños antes y después de la implementación de los juegos lúdicos en el estudio. Por lo tanto, se puede afirmar con total certeza que la puesta en práctica de una amplia variedad de actividades lúdicas y recreativas tiene un impacto sumamente significativo en el avance y progreso del desarrollo psicomotor de las personas, contribuyendo de manera notable a su bienestar físico, emocional y mental en términos generales.

Criterio de decisión:

Si la probabilidad obtenida es menor o igual al nivel de significancia α , entonces se rechaza la hipótesis nula. Rechaza la hipótesis nula (por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa)

Si al comparar la probabilidad obtenida (P-Valor) con el nivel de significancia α , resulta que el P-Valor es mayor que α , entonces no se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

5.2. Discusión de resultados

El objetivo principal de esta investigación ha sido determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, 2024.

Los resultados obtenidos del pretest en la variable de desarrollo psicomotor, previo a la implementación de las actividades lúdicas, revelaron que, en la dimensión motriz instrumental, 13 niños fueron clasificados en la categoría de rendimiento deficiente, representando un 52.00% del total de participantes. Por otro lado, 11 niños obtuvieron una calificación regular, abarcando un 44.00% de la muestra, mientras que únicamente 01 estudiante logró ubicarse en la categoría de desempeño satisfactorio, con un porcentaje del 4.00%. En contraste, al analizar los resultados del posttest, observamos un aumento en el número de niños que alcanzaron un nivel de rendimiento satisfactorio, con un total de 16 participantes, lo que equivale al 64.00% del grupo. Por otro lado, 08 niños mantuvieron un desempeño regular, representando un 32.00% de la muestra, y solo 01 niño fue clasificado en la categoría de rendimiento deficiente, con un 4.00% de participación. Por otro lado, en la dimensión emocional afectiva en el pretest, se identificaron a 16 niños en la escala considerada como malo, lo que representa un 64.00% del total; a 08 niños en la escala catalogada como regular, equivalente al 32.00%; y únicamente a 1 (uno) estudiante ubicado en la escala considerada como bueno, representando un 4.00% del grupo. En contraste, en el posttest se observó un aumento en el número de niños ubicados en la escala bueno, con un total de 18 niños, lo que representa un 72.00% del total; 05 niños en la escala regular, equivalente al 20.00%; y 02 estudiantes en la escala malo, con un 8.00% del grupo. Y, en la dimensión práctico cognitivo, encontramos a 14 niños en la escala de

rendimiento malo, lo que representa un 56.00% del total, a 10 estudiantes en la escala de rendimiento regular, equivalente al 40.00%, y a 01 (un) solo estudiante en la escala de rendimiento bueno. Por otro lado, en el postest se observan cambios significativos, con la presencia de 15 niños en la escala de rendimiento bueno, lo que corresponde al 60.00% del grupo, 07 niños en la escala de rendimiento regular, representando un 28.00%, y 03 estudiantes en la escala de rendimiento malo, con un 12.00%. Y, los resultados obtenidos de la variable desarrollo psicomotor de la tabla número 12 tanto en el pretest como en el postest, confirman las diferencias significativas observadas en el pretest, con un 44.00% en la escala de desempeño malo, un 48.00% en la escala de desempeño regular y un 08% en la escala de desempeño bueno. Por otro lado, en el postest se evidencia que un 64.00% se sitúa en la escala de desempeño bueno, un 24.00% en la escala de desempeño regular y un 12.00% en la escala de desempeño malo, lo que confirma la presencia de diferencias significativas y respalda la influencia positiva de la implementación de juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor. Por consiguiente, estamos de acuerdo con el investigador Añamuro (2019) en que, tras llevar a cabo un total de 13 sesiones de aprendizaje, se procedió a realizar nuevamente la misma evaluación al finalizar (postest). Los resultados obtenidos revelaron que, en el postest, se alcanzó un porcentaje del 82.61%, lo cual se clasifica en la categoría de bueno, mientras que el 17.39% restante se sitúa en la categoría de regular. Estos hallazgos evidencian la presencia de diferencias estadísticamente significativas, confirmando de esta manera el impacto positivo del juego lúdico en el desarrollo psicomotor. De manera similar, se está de acuerdo con Arellan (2018) en que, después de llevar a cabo un total de 15 sesiones de enseñanza, se procedió a realizar una evaluación posterior (post test) para medir el impacto del programa educativo implementado. Los resultados obtenidos de esta evaluación muestran que el 77 % de los individuos que formaron parte del estudio lograron alcanzar una calificación de tipo A, mientras que el 23 % restante consiguió obtener una calificación de tipo B. A partir de estos hallazgos, se puede corroborar la hipótesis planteada en la investigación, la cual postula que la introducción de actividades lúdicas como herramienta pedagógica ha tenido un impacto positivo y

significativo en la mejora de la coordinación viso-manual de los niños que participaron en el estudio. Nuestro análisis empírico se respalda con la investigación realizada por Muro (2018), la cual llega a la conclusión de que la participación en juegos de movimiento tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades psicomotoras. Este revolucionario y vanguardista programa psicomotriz experimental se implementa y ejecuta de forma completa y detallada en un entorno natural en el niño pequeño, basado en dos de los principios esenciales de la Educación inicial en la nación andina del Perú. Basado en una amplia variedad de situaciones cotidianas y actividades recreativas, se destaca de manera contundente la relevancia fundamental del movimiento en el proceso de desarrollo integral y armónico de los niños. Asimismo, el estudio realizado por el Coronel-Oliveros (2015) en este sentido, es importante destacar que la implementación de los juegos lúdicos en el ámbito educativo contribuye significativamente al desarrollo integral de los estudiantes, fomentando no solo la adquisición de conocimientos, sino también habilidades socioemocionales y cognitivas que son esenciales para su formación académica y personal. El profesor, en su función de guía y facilitador del aprendizaje, tiene la capacidad de implementar y emplear una diversidad extensa de estrategias pedagógicas que no solo favorezcan, sino que también estimulen al alumno a adquirir conocimientos de forma amena y equilibrada. Es por ello que estos recursos didácticos, al ser implementados de manera adecuada, brindan la oportunidad a los alumnos de expresar y demostrar los logros alcanzados a lo largo del proceso cognitivo de forma clara y efectiva. Se pudo observar claramente que existe una conexión sumamente relevante entre la implementación de dinámicas lúdicas y el proceso de instrucción en el ámbito de la alfabetización, lo cual posibilitó la creación de enfoques pedagógicos innovadores que se valen de juegos y actividades recreativas con el propósito de cautivar el interés de los educandos. Estas innovadoras estrategias educativas lograron fomentar una participación activa y dinámica por parte de los estudiantes, lo cual tuvo un impacto positivo en la convivencia social dentro del aula. Además, estas prácticas pedagógicas innovadoras contribuyeron significativamente al proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, logrando superar

la indiferencia y desinterés que suelen generar los métodos tradicionales. Asimismo, se observó un notable avance en el desarrollo personal, emocional e intelectual de los niños, promoviendo así una educación integral y de calidad.

VI. Conclusiones

Existe una influencia sumamente significativa y notable de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los individuos, tal como se puede apreciar claramente en el minucioso y exhaustivo análisis detallado presentado en la tabla número 13 del estudio. Es notablemente evidente una diferencia significativa en los promedios tanto antes como después de la introducción de las actividades lúdicas en el programa. En el pretest, la media registrada fue de 30.00, mientras que en el postest se incrementó notablemente a 51.00. El promedio inicial fue de 30.84, y tras la intervención con los juegos lúdicos, el promedio se elevó a 50.48. Respecto a la varianza, se observa un cambio significativo de 84.390 a 12.177 antes y después de la aplicación de los juegos respectivamente. Asimismo, la desviación estándar mostró una reducción considerable de 9.186 a 3.490 en el mismo periodo. Todos estos resultados indican, de manera contundente, la presencia de diferencias estadísticamente significativas tras la intervención con los juegos lúdicos.

Existen diferencias notables y relevantes en los resultados obtenidos en la evaluación minuciosa y detallada de la dimensión motriz instrumental. En el pretest, se identificó que 13 niños se encontraban en la escala de desempeño malo, lo que representa el 52.00% del total. Por otro lado, 11 niños fueron ubicados en la escala de desempeño regular, abarcando el 44.00% de la muestra. Además, se observó que un solo preescolar obtuvo un desempeño bueno, lo que equivale al 4.00% restante. En contraste, en el postest se evidenció que 16 niños lograron un desempeño bueno, representando el 64.00% del grupo evaluado. Estos resultados permiten concluir sobre la influencia positiva de los juegos lúdicos en la mejora de la dimensión motriz instrumental.

Existen diferencias notables y relevantes en la dimensión emocional afectiva entre los individuos. Durante la fase inicial de evaluación, se logró identificar a un total de dieciséis niños que obtuvieron resultados desfavorables en la escala de medición, lo cual equivale a un porcentaje del 64.00% con respecto al número total de participantes. Por otro

lado, 08 niños se ubicaron en la escala regular, abarcando el 32.00%, mientras que solo 01 niño se encontró en la escala bueno, representando el 4.00%. En contraste, en el postest se observó un aumento en el número de niños en la escala bueno, con un total de 18 niños, lo que equivale al 72.00%. Además, 5 niños se situaron en la escala regular, abarcando el 20.00%, y se identificaron 02 niños en la escala malo. Estos resultados evidencian la influencia positiva de los juegos lúdicos en la dimensión emocional afectiva de los niños.

Existen diferencias significativas en la dimensión práctico-cognitiva. En el pretest, se observó que 12 niños se ubicaban en la categoría de desempeño malo, lo que representa el 48.00% del total. Asimismo, 12 niños se encontraban en la categoría de desempeño regular, también representando el 48.00%. Por último, un solo niño fue clasificado en la categoría de desempeño bueno, lo que equivale al 4.00% restante. Por otro lado, en el postest realizado, encontramos a un total de 18 niños ubicados en la escala de desempeño bueno, lo que representa un 72.00% del grupo estudiado. Por otro lado, 07 niños se sitúan en la escala de desempeño regular, lo que equivale al 16.00% de la muestra. Además, 03 preescolares han sido clasificados en la escala de desempeño malo, representando el 12.00% restante. Estos resultados nos proporcionan información relevante que nos permite determinar de manera concluyente la influencia positiva que el juego lúdico ejerce en la dimensión práctico-cognitiva de los niños que fueron evaluados en el estudio.

VII. Recomendaciones

A todos los padres y madres de familia que forman parte de la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” en Andahuaylas, Apurímac, en el año 2024, se les recomienda dedicar un espacio de tiempo en sus agendas diarias para compartir momentos de esparcimiento y diversión con sus hijos e hijas. Esta práctica contribuirá significativamente a enriquecer el desarrollo motor de los pequeños, permitiéndoles adquirir habilidades que fomentarán su autonomía e independencia en las diferentes actividades que realizan a lo largo del día.

A todas las profesoras de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” ubicada en Andahuaylas, Apurímac, en el año 2024, se les insta a llevar a cabo una evaluación exhaustiva del desarrollo psicomotor al comienzo de sus labores académicas. Este proceso se considera fundamental en la prevención de posibles retrasos en el desarrollo motor, emocional y cognitivo de los estudiantes, permitiendo así una intervención temprana y efectiva.

A todas las profesoras que laboran en la Institución Educativa Inicial N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de Andahuaylas-Apurímac, en el año 2024, se les recomienda implementar estrategias basadas en el juego lúdico como componente fundamental para potenciar el desarrollo de las habilidades psicomotoras esenciales en los infantes, tanto en el ámbito motor como en el cognitivo y socioemocional.

A todos los docentes y estudiantes pertenecientes a la Escuela Profesional de Educación Física de las reconocidas universidades ubicadas en la hermosa región de Apurímac, y en particular a aquellos dedicados a la enseñanza en el nivel inicial, se les recomienda la aplicación de los juegos lúdicos como un componente esencial para el progreso integral de las habilidades motrices, emocionales y cognitivas de los educandos; además, se sugiere llevar a cabo evaluaciones exhaustivas del desarrollo psicomotor con

el fin de implementar estrategias de intervención de manera colaborativa junto a los padres de familia, las respetadas profesoras y, por supuesto, los pequeños alumnos.

VIII. Referencias

- Alarcón, O. (2019). *El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018* [Universidad Tecnológica de Los Andes, Tesis de licenciatura].
<https://hdl.handle.net/20.500.14512/258>
- Alvarez, S., y Cruz, E. (2019). El desarrollo del pensamiento lógico a través de las nociones matemáticas básicas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 661 MAJESA de Abancay-2018 [Universidad Tecnológica de Los Andes, Tesis de licenciatura]. In *Repositorio Institucional-UNAMBA*.
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6586997>
- Aquino, M. E., y Guerreros, Y. P. (2018). Motivación de logro y estilos de aprendizaje en estudiantes de centros educativos de Ayacucho [Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. In *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*.
<https://doi.org/10.19083/TESIS/625007>
- Barrientos, M. L. (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*. [Universidad Nacional de Huancavelica, Tesis de licenciatura]. <https://hdl.handle.net/20.500.14597/5689>
- Campos, M., Chacc, I., y Gálvez, P. (2020). *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa* [Universidad de Chile, tesis de licenciatura].
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/106519>
- Chango-Menéndez, N. M., y Samada-Grasst, Y. (2023). Sistema de actividades para fortalecer el pensamiento lógico matemático en niños de 4-5 años. *MQR Investigar*, 7(4), 2374–2398. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.2374-2398>
- Chiscol, S. del P., y Chumacero, S. M. (2025). *Estilos de crianza y motivación de logro académico en adolescentes secundarios de una I.E.E. de Chiclayo, 2024* [Universidad Señor de Sipán, Tesis de licenciatura]. <https://orcid.org/0000-0001-8250-5130>

- 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>
- Dávila, E. H. (2020). *Deporte, juego y recreación escolar* [Universidad Nacional de Tumbes, Tesis de segunda especialidad].
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9c4be2bf-d77c-4bf7-9a35-c50dfb23d23f/content>
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (1985). Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano. In *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (1a edición). Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Espinoza, B., y Medina, M. S. (2021). Juegos Cooperativos para mejorar el Nivel de la Autoestima en niños de cinco Años De La I.E.I. No 02 María Inmaculada, Abancay - 2018 [Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Tesis de licenciatura]. In *Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac*.
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6587128>
- 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, R., Fernández, C., y Baptista, M. D. P. (2014). Metodología de la investigación. In McGraw Hill España (Ed.), *Metodología de la investigación* (Sexta edición). McGraw Hill España.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008&info=resumen&idioma=SPA>
- Herrera-Occ, M. C., y Gonzales-Soto, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Docentes 2.0*, 16(2), 39–49.
<https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>

- Huamaní, M. (2022). *La motivación en la autonomía personal de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 325. Del distrito Carapo, provincia de Huanca Sancos – Ayacucho, 2020*. [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Tesis de licenciatura]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26280>
- Huamani, M., y Taipe, R. (2021). Juegos activos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial No 02 María Inmaculada - Abancay, 2019 [Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Tesis de licenciatura]. In *Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac*. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6587163>
- Huillcara, E., y Montalvo, M. R. (2019). *El desarrollo perceptivo visual y viso motor y su importancia para aprestamiento a la lectoescritura en niños de 5 años de la I.E. 40236 Cesar Vallejo Camana 2018* [Universidad Nacional de San Agustín, Tesis de licenciatura]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10397>
- Ipanaque, R. L. (2023). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I. E. "Mariano Díaz", Catacaos, Piura 2023* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Tesis de licenciatura]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35568/COORDINACION_EQUILIBRIO_IPANAQUE_NAMUCHE_ROSA_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kolb, D. A. (1984). Aprendizaje experiencial: la experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo. In *Journal of Organizational Behavior* (1a edición, Issue 4). Prentice Hall / Pearson Education. https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development
- Laguens, A., y Querejeta, M. (2021). Evaluación del desarrollo psicomotor: pruebas de screening latinoamericanas. *Desidades*, 29, 232–247. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2318-92822021000100015&lng=pt&nrm=iso&tling=es

- Manjón-Cabeza, A. (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. *Edma 0-6: Educación Matemática En La Infancia*, ISSN-e 2254-8351, Vol. 8, No. 1, 2019, Págs. 58-88, 8(1), 58–88.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7459528&info=resumen&idioma=SPA>
- Medina, G., y Nole, L. M. (2024). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia oral* [Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Tesis de licenciatura].
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ded39fd7-0f4f-4332-b116-81451823234b/content>
- Medina Martínez, N. F. (2015). Las variables complejas en investigaciones pedagógica. *Apuntes Universitarios*, 2, 77–96. <https://doi.org/10.17162/AU.V0I2.96>
- Muñoz, M. (2024). Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático y su relación con las Prácticas Pedagógicas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 4556–4565. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I1.9794
- Osorio, M. N. (2022). Brechas e Inequidad en infraestructura educativa en el Perú. *UCV-Scientia*, 14(2), 51–66. <https://doi.org/10.18050/REVUCV-SCIENTIA.V14N2A5>
- Palomino, E., y Encalada, E. (2021). Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 Años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019 [Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Tesis de licenciatura]. In *Repositorio institucional - UNAMBA*.
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6587066>
- Piaget, Jean. (1970). *Psicología y epistemología: hacia una teoría del conocimiento* (1a edición). Penguin Books.
https://openlibrary.org/books/OL5455742M/Psychology_and_epistemology.
- Prudencio, L. P. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018 [Universidad César Vallejo, Tesis de maestría]. In *Universidad César Vallejo*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25308>

- Pumayauri, N. L. (2020). *La motivación extrínseca en los niños del nivel inicial* [Universidad Nacional de Tumbes, Tesis de segunda especialidad].
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/668b59b8-8fc8-4f40-a41e-041a2e14eae4/content>
- Quispe, K. D. (2024). *Juego simbólico y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 305 Juliaca 2024* [Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Tesis de licenciatura].
<https://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/3582>
- Quispe, V. (2017). *La motivación extrínseca y la participación de los niños en el desarrollo de las actividades de aprendizaje del área de comunicación de la IEI N° 877 de Yavero de la Provincia de Calca 2017* [Universidad Nacional del Altiplano, Tesis de segunda especialidad]. In *Universidad Nacional del Altiplano*.
<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/8264>
- Ramos, G., y Arroyo, O. N. (2023). *Motivación de logro académico y aprendizaje significativo en estudiantes de psicología de una universidad privada de Lima, 2022* [Universidad Continental, Tesis de licenciatura]. In *Universidad Continental*.
<https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/13956>
- Rojas, R., y Soria, G. Y. (2025). *Estrategia del juego libre y autonomía en niños de 4 años de la I.E.I N°54004 Fray Armando Bonifaz Abancay - 2024* [Universidad Tecnológica de Los Andes, Tesis de licenciatura].
<https://repositorio.utea.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6e5823f4-6a68-497b-8691-d157aa90989e/content>
- Ruiz, L. Y. (2022). *El juego de reglas para la interacción en educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E. P. talentos, Sechura, Piura, 2020* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Tesis de licenciatura].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28875/JUEGO_INTERACCION_RUIZ_CAMPO_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Saavedra, P. M. (2022). *Juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la institución educativa “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Tesis de licenciatura].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28822/JUEGOS_LUDICOS_SAAVEDRA_CORDOVA_PATTY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salmerón, P., y López, R. (2011). La observación como técnica de recogida de información en investigación educativa. *Innovación Docente e Investigación Educativa: Máster Universitario de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, 2011, ISBN 978-84-9915-570-8, Págs. 77-86, 8*(Cuarta edición), 77–86.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3855950>
- Sánchez-Buenaño, A. L. (2025). Las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional, en los niños de Educación Inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación En Comunicación, 8*, 2737–6354.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0354>
- Sarmiento, L. K. (2023). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la provincia de Chanchamayo 2023*. [Universidad nacional de Huancavelica, Tesis de segunda especialidad].
<https://hdl.handle.net/20.500.14597/6041>
- Taype, M., y Casaverde, S. (2019). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación oral en niños de 3 años de la I.E.I No. 02 María Inmaculada- Abancay- 2018* [Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Tesis de licenciatura].
<http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/688>
- Valenzuela, M. J. I. (2020). Motivación en niños(as) del nivel inicial de la Institución Educativa No 882, según percepción de padres de familia. Carabayllo - 2020 [Universidad César Vallejo, Tesis de maestría]. In *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48543>

- Vásquez, J. (2022). *Programa “Aprendo jugando” para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021* [Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía]. <https://hdl.handle.net/20.500.14646/292>
- Velasquez, V. S. (2022). *Relación de la motivación laboral con el desempeño laboral de los colaboradores del área de administración en una institución del estado, sede callao – 2021* [Universidad de Lima, Tesis de licenciatura]. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/16198/Velasquez_Relacion-motivaci%C3%B3n-desempe%C3%B1o-laboral-area-administraci%C3%B3n-sede-Callao.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vygotsky, L. S. (1978). La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. In *Encyclopedia of Educational Theory and Philosophy* (1a edición). Harvard University Press. https://www.researchgate.net/publication/273575922_Vygotsky_Lev
- Zanabria, M., y Cristobal, L. M. (2025). *Motivación de logro y desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años en la I.E.I N° 1109 “Costa verde” Abancay, 2024* [Universidad Tecnológica de Los Andes, Tesis de licenciatura]. <https://repositorio.utea.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3072320d-f369-4425-b065-e320d5ccb3eb/content>

Los anexos, panel fotográfico y otros documentos están resguardados en la oficina de repositorio digital institucional en la Biblioteca Central de la Universidad Tecnológica de los Andes