



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

TESIS

**JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728 DEL DISTRITO
DE RAMÓN CASTILLA 2023**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:
SANDRA MILENA FALCON SANCHEZ**

**ASESOR:
Lic. ANUNCIACION HERNANDEZ GRANDEZ, Dr.**

**IQUITOS, PERÚ
2024**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°501-CGT-FCEH-UNAP-2024

En Iquitos, en el auditorio de la **Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades** a los **27** días del mes de **agosto** de **2024** a horas **11.00 a.m.**, se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728 DEL DISTRITO DE RAMON CASTILLA 2023**, aprobado con R.D. N° 1675-2024-FCEH-UNAP del 16/08/24 presentado por la bachiller **SANDRA MILENA FALCON SANCHEZ**, para optar el Título Profesional de **Licenciada en Educación Inicial del Programa Académico de Profesionalización de Docentes No Titulados y Auxiliares de Educación** que otorga la Universidad de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N°0410-2024-FCEH-UNAP, del 26/02/24, está integrado por:

Mgr. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO	Presidente
Dra. ROGELIA SOCORRO GARCIA MALDONADO	Secretaria
Lic. JULIO SEGUNDO CUIPAL TORRES	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: *satisfactorias*

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:
La Sustentación Pública y la Tesis ha sido *aprobada* con la calificación *Buena*
Estando la bachiller apta para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación Inicial del Programa Académico de Profesionalización de Docentes No Titulados y Auxiliares de Educación**.

Siendo las *13:00 horas* se dio por terminado el acto *académico*

Gladys Vasquez Pinedo
.....
Mgr. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO
Presidente

Rogelia Socorro Garcia Maldonado
.....
Dra. ROGELIA SOCORRO GARCIA MALDONADO
Secretaria

Julio Segundo CuiPAL Torres
.....
Lic. JULIO SEGUNDO CUIPAL TORRES
Vocal

Anunciacion Hernandez GrandeZ
.....
Dr. ANUNCIACION HERNANDEZ GRANDEZ
Asesor

JURADOS Y ASESOR



.....
Lic. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO, Mgr.
Presidente



.....
Lic. ROGELIA SOCORRO GARCIA MALDONADO, Dra.
Secretaria



.....
Lic. JULIO SEGUNDO CUIPAL TORRES
Vocal



.....
Lic. ANUNCIACION HERNANDEZ GRANDEZ, Dr.
Asesor

NOMBRE DEL TRABAJO

FCEH_TESIS_FALCON SANCHEZ.pdf

AUTOR

SANDRA MILENA FALCON SANCHEZ

RECUENTO DE PALABRAS

4274 Words

RECUENTO DE CARACTERES

22900 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

27 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

209.4KB

FECHA DE ENTREGA

Sep 8, 2024 10:49 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 8, 2024 10:50 PM GMT-5**● 25% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 23% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 22% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a cada uno de los integrantes de mi querida familia, pilares fundamentales de toda mi vida para alcanzar mis objetivos personales y profesionales, a todas las bellísimas personas que forman parte de mi círculo social en la ciudad de Caballococha quienes fueron un respaldo de motivación en tiempos de dificultad.

Sandra Milena

AGRADECIMIENTO

Agradecimientos sinceros a las siguientes personas e instituciones: al Dr. Anunciación Hernández Grández por su asesoría en el trabajo realizado, a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana por la oportunidad de formación profesional y a los integrantes de la Institución Educativa Inicial N° 728 del distrito de Ramón Castilla, región Loreto; por haber sido parte fundamental de manera directa e indirecta en la aplicación de los instrumentos de recolección informativa. A la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana por ser la entidad que respalda el “Programa Académico de Profesionalización de Docentes No Titulados y Auxiliares de Educación (PAPDNTyAE)”. A todas las personas que pusieron su aporte en la concreción de la investigación.

ÍNDICE

	Página
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADOS Y ASESOR	iii
RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Bases teóricas	4
1.3. Definición de términos básicos	8
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	9
2.1. Formulación de la hipótesis	9
2.2. Variables y su operacionalización	9
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Diseño muestral	13
3.3. Procedimientos de recolección de datos	13
3.4. Procesamiento y análisis de datos	14
3.5. Aspectos éticos	14

CAPÍTULO IV: RESULTADOS	15
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	20
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	22
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	23
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	25
ANEXOS	27
01: Matriz de consistencia	28
02: Instrumentos de recolección de datos	29
03: Informe estadístico de validez y confiabilidad	33

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1: Nivel de habilidades en los juegos lúdicos.	15
Tabla 2: Nivel de desarrollo psicomotriz	16
Tabla 3: Relación juegos lúdicos y desarrollo psicomotriz.	17
Tabla 4: Prueba de normalidad	18
Tabla 5: Valores del coeficiente de correlación Rho de Spearman	18
Tabla 6: Prueba de correlación de Rho de Spearman para las variables	19

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Página
Gráfico 1: Nivel de habilidades en los juegos lúdicos.	15
Gráfico 2: Nivel de desarrollo psicomotriz	16

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue determinar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz de los niños de la IEI 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023. Se utilizó una metodología cuantitativa, relacional, no experimental, transeccional y correlacional. La población y muestra del estudio consistió en 60 padres, a quienes se les aplicaron dos cuestionarios para recopilar la información. El análisis inferencial, realizado mediante la correlación de Spearman, arrojó un coeficiente de correlación de 0.928 con un p-valor de 0.000, confirmando una relación positiva muy alta entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor de los niños.

Palabras clave: juegos lúdicos y desarrollo psicomotriz.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between recreational games and the psychomotor development of children from IEI 728 in the Ramón Castilla district, during the 2023 school year. A quantitative, relational, non-experimental, transectional and correlational methodology was used. . The study population and sample consisted of 60 parents, to whom two questionnaires were administered to collect information. The inferential analysis, carried out using Spearman's correlation, yielded a correlation coefficient of 0.928 with a p-value of 0.000, confirming a very high positive relationship between recreational games and the psychomotor development of children.

Keywords: recreational games and psychomotor development.

INTRODUCCIÓN

La lúdica es un recurso clave para promover la formación de los educandos. Candela y Benavides (2020) señalan que la lúdica es una forma de vivir el día a día, para experimentar diversión y valorar los acontecimientos, percibiéndolo como una forma de su desarrollo físico, mental y espiritual. Al incorporarse en el aula, las actividades lúdicas se transforman en una estrategia efectiva que permite a los niños conseguir aprendizajes en un entorno atractivo y ameno, favoreciendo el desempeño de habilidades de manera natural y estimulante.

Moretti, Lechuga y Torrecilla (2020) destacan diferencias notables para en niños de 12 - 27 meses según la cohesión y adaptabilidad familiar en el campo psicomotor. El desarrollo infantil temprano es más positivo en aspectos personales, sociales, de lenguaje y socioemocionales cuando las familias son conectadas y flexibles.

A partir de las investigaciones revisadas, surge la necesidad de abordar la lúdica y la psicomotricidad en el contexto educativo y familiar del distrito de Ramón Castilla, Loreto. La experiencia durante la virtualidad, semipresencialidad y el retorno a la presencialidad ha mostrado que los juegos lúdicos promueven el desarrollo psicomotor, siempre que estén adecuadamente planificadas según las necesidades de los educandos de educación inicial. Los padres notan avances en sus hijos cuando cantan, interactúan y dinamizan, aunque en la Institución Educativa Inicial 728 algunos padres perciben que los niños juegan sin propósito. Esto plantea la necesidad de fortalecer la estrategia lúdica vinculada a su realidad local para mejorar el desarrollo psicomotriz.

Considerando lo mencionado, la investigación aborda científicamente el problema: ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz en los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, 2023? y los problemas específicos se formularon en relación al nivel de habilidades en los juegos lúdicos, al desarrollo psicomotriz y su correlación; además, la indagación se trazó como objetivo principal: Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz de los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, 2023 y como objetivos precisados: Identificar el nivel de habilidades en los juegos, Identificar el nivel de desarrollo psicomotriz y Correlacionar los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz.

La identificación de objetivos permitió validar la hipótesis. La investigación tiene justificación teórica, práctica, metodológica y social, buscando generar conclusiones y recomendaciones que contribuyan a mejorar la labor docente en el uso de las actividades lúdicas y el desempeño psicomotriz en niños de educación inicial. El estudio se desarrolló de manera no experimental, transeccional y correlacional, sin manipular variables. Además, se contó con la participación del 100% de los padres, sumando un total de 60 personas en la muestra.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Internacional

Aljure, Julio y Villalba (2021) sacaron adelante una investigación en Sucre, Colombia, con el objetivo de entender cómo el juego lúdico podía ayudar a desarrollar la motricidad fina en estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el confinamiento por Covid-19. El estudio, de carácter cuantitativo y descriptivo, incluyó a 30 niños y niñas de entre 5 y 6 años. Los investigadores descubrieron que la monotonía de las clases virtuales afectaba tanto la atención como la motricidad de los estudiantes. Concluyeron que la lúdica es fundamental en la enseñanza, siempre que tenga objetivos claros, como el desarrollo de la motricidad fina.

Nacional

Arzola (2018) realizó una investigación cuantitativa aplicada con un enfoque experimental y un diseño pre-experimental. La investigación se llevó a cabo con 30 estudiantes de cinco años del aula "Lucero del Mañana". Para garantizar la confiabilidad de los instrumentos utilizados, se aplicó el estadístico KR-20 a través de una prueba piloto con 10 estudiantes, obteniendo un valor de 0.812, lo que reflejó una alta confiabilidad. Además, se empleó la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, con un valor de $p=0.204$ ($>\alpha = 0.05$). Los resultados pretest y posttest, evaluados mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon, demostraron que los juegos motores tienen un impacto significativo del 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños ($p=0.020 > \alpha=0.05$).

Local

Galán (2022) llevó a cabo una investigación con el objetivo de evaluar cómo el método lúdico influye en los logros de aprendizaje de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 137 Las Colinas, en Iquitos, durante el 2021. El estudio, de tipo descriptivo correlacional, utilizó un diseño no experimental y transeccional. La muestra incluyó a 95 niños y niñas de 5 años, seleccionados por conveniencia. La investigadora concluyó que el 50.5% de los niños tiene un uso regular del método lúdico, lo que demuestra una influencia moderada en su aprendizaje.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Juegos lúdicos

1.2.1.1. Definición

Perez y Palacio (2018) manifiestan que los juegos lúdicos son las acciones desempeñadas a través de un conjunto de actividades que producen alegría, diversión y aprendizaje sobre la base de manifestaciones culturales de índole dramática, festiva, artística, musical y deportiva en los juegos infantiles que se complementan con los juegos de azar, las fiestas tradicionales y las actividades recreativas.

Añamuru (2019) enfatiza que el desarrollo integral infantil en temporalidad pre escolar, requiere de actividades de exploración del cuerpo y la adquisición de seguridad en capacidad de movilización, de una forma entretenida. De acuerdo con

los aportes de los investigadores, se identifica la relevancia de la indagación de la variable juegos lúdicos en la formación de inicial.

Sáez (2018) afirma que, en cuanto al esparcimiento, es el mecanismo más eficiente para el desarrollo infantil, porque a través del juego que se demuestra el dominio corporal expresado en movimiento. El juego, no solo se enfoca en el desarrollo motor de los niños, sino que también es relevante para el empoderamiento de otras habilidades intelectuales y sociales.

Andrade (2020) en su investigación indica que el trabajo educativo mediante juegos lúdicos, fortalece valores como el respeto, responsabilidad, tolerancia, confianza y solidaridad; ayuda a los niños a adquirir seguridad, a demostrar compañerismo, conocimientos y motricidad.

1.2.1.2. Tipos de juegos

Juego funcional

Choque (2023) destaca que este tipo de juego ocurre a lo largo de la vida, basado en movimientos corporales que generan placer. Fomenta la autonomía infantil y el descubrimiento del entorno mediante acciones sensoriomotoras repetitivas.

Juegos simbólicos

Montealegre (2016) indica que el juego simbólico permite a los niños acercarse a la sociedad, al representar de manera espontánea situaciones reales o imaginarias. Este tipo de juego fomenta la imaginación al recrear roles como doctor, maestro u otros personajes observados.

Juego de reglas

Platas (2017) afirma que el juego reglado surge entre los 6 y 12 años, donde los niños incorporan normas según el número de participantes, el contexto y el tiempo. Estas reglas, respetadas por todos, fomentan la cooperación entre ellos.

1.2.2. Desarrollo psicomotriz

1.2.2.1. Definición

Baño y Paredes (2023) subrayan que el desarrollo psicomotor es fundamental en la infancia, ya que implica tanto el crecimiento del cerebro como la forma en que este se expresa a través del movimiento. Un desarrollo psicomotor adecuado no solo favorece en la movilidad fina y gruesa, también tiene un impacto positivo en la alfabetización, el lenguaje y el aprendizaje en general.

Por su parte, Bastidas (2020) explica que el desarrollo infantil es una etapa de adquisición continua de habilidades, como moverse, hablar y reconocer personas y objetos, lo cual está directamente relacionado con el cerebro, la médula y los músculos, facilitando el crecimiento y las capacidades del niño.

1.2.2.2. Clasificaciones de la psicomotricidad en la infancia

Se distinguen varios tipos de psicomotricidad, entre los cuales se incluyen:

- El desarrollo motriz instrumental implica la adquisición y mejora del desempeño motor fino, esenciales para realizar actividades precisas,

como escribir, cortar o abotonarse. Estas capacidades son cruciales en la educación temprana, influyendo en la autonomía y el desempeño académico de los estudiantes (Flynn, Pringle & Roscoe, 2023).

- El desarrollo emocional afectivo es el proceso en el cual los seres humanos, especialmente en la infancia, aprenden a comprender, expresar y regular sus emociones. Este desarrollo es fundamental para la formación de relaciones sociales saludables y para el bienestar psicológico. Un estudio reciente de Liu, Strube, y Thompson (2021) explora cómo la regulación emocional interpersonal, es decir, la capacidad de manejar emociones en interacciones sociales, juega un rol relevante en el desarrollo afectivo, relevando su persuasión en el día a día y en el ajuste social.
- El desarrollo práctico cognitivo es la capacidad para aplicar habilidades cognitivas en situaciones prácticas y cotidianas, lo que implica la transferencia de conocimientos teóricos a contextos reales y funcionales. Este tipo de desarrollo es esencial para la resolución efectiva de problemas y la adaptación a nuevas situaciones. Un estudio reciente de Ba et al. (2022) analiza cómo la presencia cognitiva en entornos de aprendizaje en línea facilita la regulación del proceso de investigación y el desarrollo cognitivo práctico a través del aprendizaje colaborativo.

El desarrollo motriz instrumental, emocional-afectivo y práctico-cognitivo es clave en la infancia, mejorando la autonomía, las relaciones sociales y la aplicación

de conocimientos. Estos procesos son esenciales para el bienestar psicológico, el rendimiento escolar y la adaptación a nuevos contextos.

1.3. Definición de términos básicos

- a) **Desarrollo psicomotriz.** Es un proceso educativo que busca desarrollar las habilidades físicas, expresivas y creativas del niño, utilizando el movimiento como herramienta clave para su crecimiento integral y bienestar.

- b) **Habilidades lúdicas.** Es la habilidad de aprender a través del juego en un entorno escolar estructurado, donde las actividades lúdicas fomentan el desarrollo y el aprendizaje de los niños de manera divertida y significativa.

- c) **Juegos lúdicos.** Son actividades que generan alegría y diversión, como el juego, la recreación, el arte, la música, el baile, deportes y fiestas, promoviendo la cultura y el disfrute en diversas formas creativas.

- d) **Psicomotricidad.** Es entender cómo el movimiento refleja la conexión entre cuerpo, mente y emociones, donde cada acción que realizamos está acompañada por un pensamiento y un sentimiento que la guían.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de la hipótesis

2.1.1. Hipótesis alterna.

Existe relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023.

2.1.2. Hipótesis nula.

No existe relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023.

2.2. Variables y su operacionalización

La variable independiente (X): Juegos lúdicos

Se conceptualiza como las actividades que generan sensaciones de alegría, entusiasmo y diversión mediante el juego, la recreación y diversas expresiones culturales (Pérez y Palacio, 2018).

Se operacionalizó utilizando categorías y valores: Nunca - Bajo, A veces - Medio, y Siempre - Alto.

La variable dependiente (Y): Desarrollo psicomotriz

Se conceptualiza como la adquisición progresiva de habilidades que se manifiestan continuamente en el niño a lo largo de la infancia (Bastidas, 2020).

Se operacionalizó utilizando las siguientes categorías y valores: Nunca - Bajo, A veces - Medio y Siempre - Alto.

Operacionalización de variables

Variable	Definición	Tipo por su naturaleza	Indicador	Escala de medición	Categorías	Valores de las categorías	Medio de verificación
Juegos lúdicos	Se conceptualiza como las actividades que generan sensaciones de alegría, entusiasmo y diversión mediante el juego, la recreación y diversas expresiones culturales (Pérez y Palacio, 2018).	Cualitativa	Juego funcional Juego simbólico Juego de reglas	Ordinal	Nunca A veces Siempre	Alto (25 – 36) Medio (13 – 24) Bajo (0 – 12)	Cuestionario de escala.
Desarrollo psicomotriz	Se conceptualiza como la adquisición progresiva de habilidades que se manifiestan continuamente en el niño a lo largo de la infancia (Bastidas, 2020).	Cualitativa	Motriz instrumental Emocional afectivo Práctico cognitivo	Ordinal	Nunca A veces Siempre	Alto (25 – 36) Medio (13 – 24) Bajo (0 – 12)	Cuestionario de escala.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

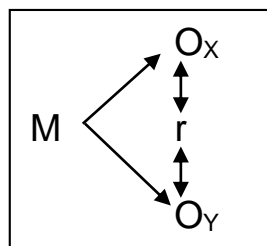
Tipo de investigación:

Esta investigación, de tipo relacional y asociativa, tuvo como objetivo analizar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de la IEI 728 del distrito de Ramón Castilla, 2023.

Diseño de investigación:

La investigación fue de enfoque cuantitativo, no experimental, con un diseño transaccional correlacional, ya que no se manipuló ninguna de las variables de estudio. Su objetivo fue analizar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de la IEI 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023. El estudio fue correlacional de dos variables en forma de asociación. Se determinó que cualquier cambio en la variable "Juegos lúdicos" afectaría de manera directa o inversa la variable "Desarrollo psicomotriz".

El diseño es el siguiente:



Donde:

M = Muestra

O_x = Observación a la variable X: Juegos lúdicos.

O_y = Observación a la variable Y: Desarrollo psicomotriz.

r = Posible asociación entre las variables.

3.2. Diseño muestral

Población

Se incluyeron todas las personas registradas en el padrón de padres de familia de la IEI 728 del distrito de Ramón Castilla, sumando un total de 60.

IEI N° 728	Sexo		Total
	H	M	
Padres de familia	4	56	60

Nota: Padrón de padres.

Muestra

Se utilizó un muestreo por conveniencia con la totalidad de los padres de familia de la IEI en estudio, sumando 60 en total.

Tipo de muestreo

El tipo de muestreo utilizado para este estudio fue no probabilístico.

3.3. Procedimientos de recolección de datos

Se utilizó la encuesta como técnica y dos cuestionarios como instrumentos para recopilar información sobre las dos variables: juegos lúdicos y desarrollo psicomotriz.

3.4. Procesamiento y análisis de datos

Se utilizaron Excel y el software estadístico SPSS versión 26 para procesar y analizar la información obtenida de las respuestas de los padres respecto a las variables juegos lúdicos y desarrollo psicomotriz. Se realizaron distribuciones de frecuencia y porcentaje mediante tablas y gráficos. Los resultados permitieron responder a los objetivos de la investigación, mientras que el análisis inferencial se realizó utilizando la correlación de Spearman para sistematizar la significación del objetivo.

3.5. Aspectos éticos

Se informó a la dirección y a los padres de familia de la IEI 728 sobre la investigación a realizar, brindándose las condiciones y facilidades necesarias para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. La información recopilada se utilizó únicamente con fines estadísticos, sin mencionar nombres ni detalles que comprometieran los derechos fundamentales de las personas.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

Tabla 1

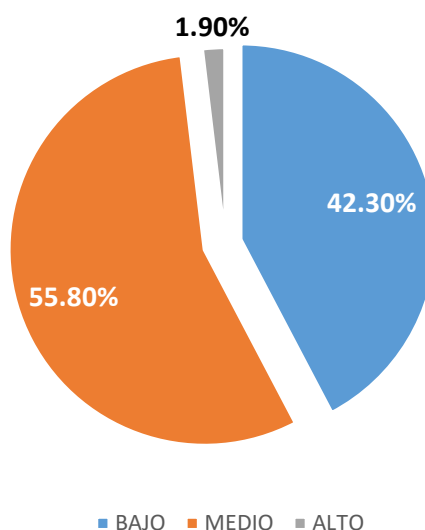
Nivel de habilidades en los juegos lúdicos.

	Frecuencia	%
BAJO	25	42,3
MEDIO	34	55,8
ALTO	1	1,9
TOTAL	60	100,0

Nota: Datos del SPSS

Gráfico 1

Nivel de habilidades en los juegos lúdicos.



Nota: Tabla1.

En la tabla y gráfico 1, que muestra el nivel de habilidades en juegos lúdicos de los niños de la IEI 728 según la percepción de los padres, se evidencia que el 55.8% de los niños poseen un nivel medio; además, el 42.3% presentan un nivel bajo, y el 1.9% tiene un nivel alto en habilidades lúdicas.

Tabla 2

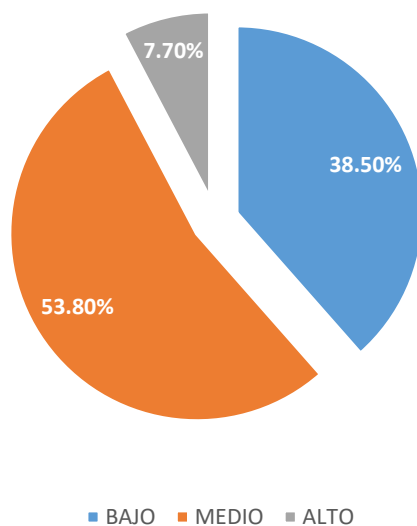
Nivel de desarrollo psicomotriz

	Frecuencia	%
BAJO	23	38,5
MEDIO	32	53,8
ALTO	5	7,7
TOTAL	60	100,0

Nota: Datos del SPSS.

Gráfico 2

Nivel de desarrollo psicomotriz



Nota: Tabla 4.

En la tabla y gráfico 2, que refleja el nivel de desarrollo psicomotriz de los niños de la IEI 728 según la percepción de los padres, se muestra que el 53.8% de los niños presentan un nivel medio, el 38.5% un nivel bajo, y el 7.7% alcanzan un nivel alto en desarrollo psicomotor.

Tabla 3*Relación juegos lúdicos y desarrollo psicomotriz.*

			DESARROLLO PSICOMOTRIZ			
			BAJO	MEDIO	ALTO	Total
JUEGOS LÚDICOS	BAJO	Recuento	23	2	0	25
		% del total	38,5%	3,8%	0,0%	42,3%
	MEDIO	Recuento	0	34	0	34
		% del total	0,0%	55,8%	0,0%	55,8%
	ALTO	Recuento	0	0	1	1
		% del total	0,0%	0,0%	1,9%	1,9%
Total		Recuento	23	36	1	60
		% del total	38,5%	59,6%	1,9%	100,0%

Nota: Datos del SPSS

En la tabla 3, que presenta la relación entre juegos lúdicos y desarrollo psicomotriz, se evidencia que el 55.8% muestra una relación de nivel medio entre ambas variables. Además, el 59.6% de los encuestados perciben una relación de nivel medio en el desarrollo psicomotor.

En relación con la hipótesis de investigación que buscaba analizar si existía una relación significativa entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor de los niños de la IEI 728 del distrito de Ramón Castilla en 2023, se realizó un análisis inferencial. Se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov, dado que la muestra fue mayor a 50 padres (N=60). Se estableció el valor de "p" y se verificó el nivel de significancia, aceptándose la normalidad si $p > 0,05$ y rechazándola si $p < 0,05$.

Tabla 4*Prueba de normalidad*

Variables	Estadístico	gl.	Sig.
Juegos lúdicos.	0,165	60	0,002
Desarrollo psicomotriz.	0,169	60	0,000

Nota: Datos del SPSS.

En la tabla 4, los valores de significación bilateral son inferiores a 0,05, lo que indica una distribución no paramétrica para las variables juegos lúdicos y desarrollo psicomotriz, haciendo adecuado el uso de la correlación ordinal de Spearman.

Tabla 5*Valores del coeficiente de correlación Rho de Spearman*

Valores	Interpretación
- 1	La correlación es negativa y perfecta
De -0,9 a -0,99	La correlación es negativa y muy alta
De -0,7 a -0,89	La correlación es negativa y alta
De -0,4 a -0,69	La correlación es negativa y moderada
De -0,2 a -0,39	La correlación es negativa y baja
De -0,01 a -0,19	La correlación es negativa y muy baja
0	No existe correlación
De 0,01 a 0,19	La correlación es positiva y muy baja
De 0,2 a 0,39	La correlación es positiva y baja
De 0,4 a 0,69	La correlación es positiva y moderada
De 0,7 a 0,89	La correlación es positiva y alta
De 0,9 a 0,99	La correlación es positiva y muy alta
1	La correlación es positiva y perfecta

Nota. Escalafones para interpretar los resultados de la correlación.

Tabla 6*Prueba de correlación de Rho de Spearman para las variables*

Variable	Rho de Spearman	
	Coefficiente	
Variable Juegos lúdicos	Coefficiente	0,928**
	Significación	0,000
	N	60
Variable Desarrollo psicomotriz	Coefficiente	0,928**
	Significación	0,000
	N	60

Fuente: Datos del SPSS.

El análisis inferencial mediante Kolmogórov-Smirnov mostró valores de significación bilateral menores a 0,05, indicando una distribución no paramétrica para los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz, requiriendo la correlación ordinal Rho de Spearman. Los resultados finales revelaron una relación significativa entre ambas variables en los niños de la IEI 728 del distrito de Ramón Castilla, 2023, con un coeficiente de correlación de 0,928 y un p-valor de 0,000, lo que permitió aceptar la hipótesis de investigación.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La discusión de esta investigación se sustenta en el objetivo general, que fue determinar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor de los niños de la IEI 728 del distrito de Ramón Castilla en el año escolar 2023. A partir del análisis inferencial, se encontró una relación significativa entre ambas variables, respaldada por un coeficiente de correlación de 0.928 y un p-valor de 0.000, lo que valida la hipótesis planteada. Estos hallazgos se alinean con investigaciones previas, como la de Arzola (2018), que también identificó una influencia significativa de los juegos en el desarrollo psicomotriz de los niños.

Al comparar estos resultados con estudios internacionales, como el de Aljure, Julio y Villalba (2021) en Sucre, Colombia, se observa que la monotonía en la educación virtual afectó el desarrollo motriz. Sin embargo, en este contexto, el uso de juegos lúdicos con objetivos claros promovió avances significativos en la motricidad fina de los niños. De manera similar, en la IEI 728, se evidenció que los juegos lúdicos bien estructurados impactaron positivamente el desarrollo psicomotor en un entorno presencial, lo que sugiere que la modalidad educativa influye en los resultados.

A nivel nacional, los hallazgos son consistentes con la investigación de Galán (2022), quien determinó que el uso del método lúdico influye de manera moderada en el aprendizaje de los niños de 5 años. En la presente investigación, el 55.8% de los niños mostró un nivel medio en las habilidades lúdicas, y el 53.8% presentó un desarrollo psicomotriz medio, lo que subraya la importancia de fortalecer el uso de juegos lúdicos como una estrategia clave en la enseñanza para mejorar ambos aspectos.

Finalmente, el análisis estadístico, basado en la correlación de Spearman, resalta que los juegos lúdicos no solo son recreativos, sino que también actúan como una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial. Estos resultados reafirman la necesidad de integrar el juego como parte central del currículo escolar, ajustándolo a las necesidades locales, tal como sugieren los padres de la IEI 728.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

A nivel del objetivo general:

Se determinó que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz en los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023. El análisis inferencial realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un coeficiente de correlación de 0.928 con un p-valor de 0.000, confirmando que los juegos lúdicos se relacionan de manera considerable con el desarrollo psicomotor de los niños.

A nivel de los objetivos específicos:

1. **Nivel de habilidades en los juegos lúdicos:** Se identificó que el 55.8% de los niños de la IEI N° 728 presenta un nivel medio de habilidades en los juegos lúdicos, según la percepción de los padres, mientras que el 42.3% tiene un nivel bajo y solo el 1.9% alcanza un nivel alto.
2. **Nivel de desarrollo psicomotriz:** Se observó que el 53.8% de los niños muestra un nivel medio de desarrollo psicomotor, el 38.5% un nivel bajo, y el 7.7% un nivel alto, reflejando que la mayoría de los niños aún no alcanzan el máximo potencial en esta área.
3. **Correlación entre juegos lúdicos y desarrollo psicomotriz:** Los resultados mostraron una correlación positiva muy alta entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor, lo que indica que a medida que se incrementa el uso de juegos lúdicos, también mejora el desarrollo psicomotor de los niños.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

A los directivos:

- **Fortalecer la planificación institucional:** Es crucial que los directivos promuevan una planificación pedagógica que incorpore de manera efectiva los juegos lúdicos como herramientas para el desarrollo psicomotriz. La supervisión constante de estas actividades garantizará su correcta implementación.
- **Capacitar al personal docente:** Organizar talleres y capacitaciones dirigidas a los docentes para que adquieran nuevas estrategias lúdicas que respondan a las necesidades de los niños, adaptadas al contexto local y cultural.

A las profesoras de educación inicial:

- **Diseñar actividades lúdicas:** Las profesoras deben diseñar actividades lúdicas que estén directamente relacionadas con el desarrollo psicomotriz, asegurando que cada juego tenga un propósito educativo claro y específico.
- **Fomentar la participación activa de los padres:** Las profesoras deben involucrar a los padres en las actividades lúdicas, proporcionando orientaciones claras sobre cómo pueden replicar estas actividades en el hogar para reforzar el aprendizaje.

A los padres de familia:

- **Participar en las actividades lúdicas:** Los padres deben participar activamente en las actividades lúdicas de sus hijos, entendiendo que estas no solo son juegos, sino herramientas clave para el desarrollo psicomotriz.

- **Motivar en casa:** Es esencial que los padres motiven a sus hijos a practicar juegos lúdicos en casa, creando un ambiente que favorezca el aprendizaje a través del juego. Además, deben mantener una comunicación fluida con los docentes para comprender mejor las actividades lúdicas realizadas en la escuela y cómo pueden apoyar desde el hogar.

A los investigadores:

- **Ampliar la investigación:** Se recomienda realizar estudios adicionales que exploren en mayor profundidad la relación entre los diferentes tipos de juegos lúdicos y diversas áreas del desarrollo infantil, como la cognitiva y la socioemocional.
- **Desarrollar nuevas metodologías:** Desarrollar nuevas metodologías y herramientas de evaluación que refuercen el uso de cuestionarios, que permitan medir el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil.

CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Aljure, S., Julio, E. y Villalba, S. (2021). *La Lúdica como Estrategia para Desarrollar la Motricidad Fina en la Modalidad Virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el Confinamiento por Covid 19. Sucre, Colombia.*
- Andrade, J. (2020). *El impacto de los juegos lúdicos en el desarrollo de valores y habilidades motrices en la educación inicial.*
- Añamuru, E. R. (2019). *El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol Puno 2019. Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano de Puno.*
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Perú, 2018.*
- Ba, S., Hu, X., Stein, D., & Liu, Q. (2022). *Evaluación de la presencia cognitiva en la discusión en línea basada en la investigación a través de la clasificación de textos y el análisis de redes epistémicas. Revista Británica de Tecnología Educativa.*
- Baño & Paredes (2023). *El desarrollo psicomotriz en los niños del primer grado de la unidad educativa Cusubamba, Cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.*
- Bastidas. (2020). *Desarrollo psicomotor del niño en todas sus etapas. España.*
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Ecuador.*

- Choque, N., E. (2023). *El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana.*
- Flynn, R., Pringle, A., & Roscoe, C. (2023). *Participación directa de los padres para mejorar las habilidades fundamentales de movimiento en los niños: una revisión sistemática.*
- Galán, C. (2022). *Método lúdico y logros de aprendizaje en niños y niñas de cinco años, Institución Educativa Inicial N° 137 Las Colinas, Iquitos 2021.*
- Liu, D. Y., Strube, M. J., & Thompson, R. J. (2021). *Regulación de las emociones interpersonales: Un estudio de muestreo de experiencias. Ciencia Afectiva.*
- Montealegre, R. (2016). *Controversias Piaget-Vygotsky en psicología del desarrollo.*
- Moretti, M., Lechuga, M. y Torrecilla, N. (2020). *Desarrollo psicomotor en la infancia temprana y funcionalidad familiar.*
- Perez, L., y Palacio, K. (2018). *El juego como estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma Inglés en Básica Primaria. Barranquilla: Universidad de la Costa CUC.*
- Platas, R. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo social del niño (tesis de pregrado). Universidad de la Laguna, Tenerife, España.*
- Sáez, C. (2018). *El juego motor en la etapa de Educación Infantil. Universidad de Cantabria*

ANEXOS

01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título de la Investigación	Pregunta de Investigación	Objetivos de la Investigación	Hipótesis	Tipo y diseño de estudio	Población de estudio y procesamiento	Instrumento de recolección
<p>JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728 DEL DISTRITO DE RAMÓN CASTILLA 2023</p>	<p>General: ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz en los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023?</p> <p>Específicos: ¿Cuál es el nivel de habilidades en los juegos lúdicos de los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023? ¿Cuál es el nivel de desarrollo psicomotriz de los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023? ¿Cuál es el grado de correlación entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz en los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023?</p>	<p>General: Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz en los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023.</p> <p>Específicos: Identificar el nivel de habilidades en los juegos lúdicos de los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023. Identificar el nivel de desarrollo psicomotriz de los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023. Correlacionar los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotriz en los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023.</p>	<p>Principal: Existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023.</p>	<p>Tipo: Relacional Diseño: No experimental Transeccional correlacional.</p>	<p>Población: 60 padres. Muestra: 100% de la población total Procesamiento: Se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 26.0.</p>	<p>Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario de preguntas dirigido a los padres de familia, para ambas variables.</p>

02: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA CONOCER EL NIVEL HABILIDADES EN LOS JUEGOS LÚDICOS

(Dirigido a los padres de familia)

Presentación:

El presente cuestionario tiene por objetivo recoger información sobre el nivel de habilidades en los juegos lúdicos de los niños de la IEI N°728 del distrito de Ramón Castilla durante el año escolar 2023. En tal sentido, mucho le agradeceré responder las preguntas con objetividad. Los datos serán administrados con estricta reserva y con fines estadísticos de la investigación que estoy realizando para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, otorgado por la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNAP.

Instrucciones:

Para responder a las preguntas referentes a los **datos del encuestado**, usted tendrá dos modos de efectuarlo:

- Marcar con una equis en el paréntesis correspondiente a la alternativa de respuesta que se ajusta a la realidad.
- Escribir el dato completo en las líneas en blanco en forma clara y precisa.

Para responder a las preguntas de los **datos específicos**, usted tendrá que leer los ítems y luego marcar con una equis en el recuadro de la alternativa que mejor refleja la realidad. ALTO (Siempre: 25– 36), MEDIO (A veces: 13 – 24) y BAJO (Nunca: 0 – 12).

Datos del encuestado

1. Nombre de la I.E: _____
2. Sexo: Masculino ()1 Femenino ()2
3. Edad (En años cumplidos): _____
4. Grado de instrucción: _____

DATOS ESPECÍFICOS:

INDICADORES Exprese su percepción respecto al nivel de habilidades en los juegos lúdicos de su niño(a)	Escala de Medición		
	Siempre Alto (3)	A veces Medio (2)	Nunca Bajo (1)
Juego funcional			
1. Su niño(a) puede asumir papeles sencillos en las representaciones que desarrolla su docente.			
2. Su niño(a) puede describir las características y funciones que observa en sus clases semipresenciales.			
3. Su niño(a) puede señalar con facilidad los diferentes segmentos de su cuerpo.			
4. Su niño(a) puede reconocer con prontitud las diferentes partes de su cuerpo.			
Promedio (X)			
Juego simbólico			
5. Su niño(a) representa a personajes conocidos.			
6. Su niño(a) inventa juegos dramáticos.			
7. Su niño(a) planifica su juego, haciendo preparativos o diciendo lo que quiere jugar.			
8. Su niño(a) crea cuentos cortos y los representa.			
Promedio (X)			
Juego de reglas			
9. Su niño(a) escucha con atención las indicaciones del juego.			
10. Su niño(a) asume las tareas encomendadas durante el juego.			
11. Su niño(a) respeta los turnos de juego de sus compañeros(as).			
12. Su niño(a) respeta el horario de sus clases semipresenciales.			
Promedio (X)			

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA CONOCER EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

(Dirigido a los padres de familia)

Presentación:

El presente cuestionario tiene por objetivo recoger información sobre el desarrollo psicomotriz de los niños de la IEI N° 728 del distrito de Ramón Castilla, durante el año escolar 2023. En tal sentido, mucho le agradeceré responder las preguntas con objetividad. Los datos serán administrados con estricta reserva y con fines estadísticos de la investigación que estoy realizando para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, otorgado por la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNAP.

Instrucciones:

Para responder a las preguntas referentes a los **datos del encuestado**, usted tendrá dos modos de efectuarlo:

- Marcar con una equis en el paréntesis correspondiente a la alternativa de respuesta que se ajusta a la realidad.
- Escribir el dato completo en las líneas en blanco en forma clara y precisa.

Para responder a las preguntas de los **datos específicos**, usted tendrá que leer los ítems y luego marcar con una equis en el recuadro de la alternativa que mejor refleja la realidad. ALTO (Siempre: 25– 36), MEDIO (A veces: 13 – 24) y BAJO (Nunca: 0 – 12).

Datos del encuestado

1. Nombre de la I.E: _____
2. Sexo: Masculino ()1 Femenino ()2
3. Edad (En años cumplidos): _____
4. Grado de instrucción: _____

DATOS ESPECÍFICOS:

INDICADORES Expresar su percepción respecto al desarrollo psicomotriz de su niño(a)	Escala de Medición		
	Siempre Alto (3)	A veces Medio (2)	Nunca Bajo (1)
Motriz instrumental			
1. Su niño(a) camina haciendo zigzag sin caerse.			
2. Su niño(a) corre en diversas direcciones.			
3. Su niño(a) salta con un solo pie.			
4. Su niño(a) trepa para alcanzar su objetivo.			
Promedio (X)			
Emocional afectivo			
5. Su niño(a) baila al compás de la música.			
6. Su niño(a) llora cuando no le prestan atención.			
7. Su niño(a) grita cuando le llaman la atención.			
8. Su niño(a) imita la forma de expresión de su docente.			
Promedio (X)			
Práctico cognitivo			
9. Su niño(a) identifica partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)			
10. Su niño(a) reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.			
11. Su niño(a) identifica objetos grandes medianos y pequeños.			
12. Su niño(a) identifica las diferencias entre los materiales (madera, plástico y vidrio)			
Promedio (X)			

03: INFORME ESTADÍSTICO DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

INFORME ESTADÍSTICO DE VALIDEZ

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de jueces o método de Delphi. Los jueces fueron: Mgr. Lita Soplin Vásquez, Mgr. Amalia Isabel Reátegui Ríos, Mgr. Fernando Guevara Torres. Los resultados de la revisión se muestran en la tabla de criterios para determinar la validez del instrumento de recolección de datos, para este caso el mismo que debe alcanzar como mínimo 0.75 en el coeficiente de correlación calculado:

Criterios de evaluación para determinar la validez de contenido del instrumento de recolección de datos a través del juicio de jueces

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO			
		Cuestionario 1		Cuestionario 2	
		Ítems Correctos	%	Ítems Correctos	%
1	Lita Soplin Vásquez	12	80	12	80
2	Amalia Isabel Reátegui Ríos	12	76	12	75
3	Fernando Guevara Torres	12	86	12	86
TOTAL			242		241

VALIDEZ DEL CUESTIONARIO (1) SOBRE JUEGOS LÚDICOS = $242/3 = 81\%$

VALIDES DEL CUESTIONARIO (2) SOBRE EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ = $241/3 = 80\%$

Interpretación de la validez: de acuerdo con los instrumentos revisados por los jueces, se obtuvo una validez del 81% en el cuestionario sobre juegos lúdicos y 80% en el cuestionario sobre el desarrollo psicomotriz; encontrándose dentro del parámetro del intervalo establecido, considerándose como Validez Elevada.

CONFIABILIDAD DEL CUESTIONARIO

La confiabilidad para el cuestionario se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el Alfa de Cronbach, luego de una prueba piloto: los resultados obtenidos se muestran a continuación:

Estadístico de confiabilidad para el Cuestionario 1: Juegos Lúdicos.

Alfa Cronbach	N° de Ítems
0.87	12

La confiabilidad del Cuestionario 1, coeficiente Alfa Cronbach es 0.87 (o 87%) que es considerado confiable para su aplicación

Estadístico de confiabilidad para el Cuestionario 2: Desarrollo psicomotriz.

Alfa Cronbach	N° de Ítems
0.88	12

La confiabilidad del Cuestionario 2, coeficiente Alfa Cronbach es 0.88 (o 88%) que es considerado confiable para su aplicación.

FICHA DE EVALUACIÓN DE JUEZ (Instrumento 1)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del Experto : Soplin Vasquez Lita

Cargo e institución donde labora : Especialista UGEL MAYNAS

Nombre del instrumento motivo de evaluación: CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA CONOCER EL NIVEL HABILIDADES EN LOS JUEGOS LÚDICOS, Instrumento de recolección de información del Plan de Tesis: JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728 DEL DISTRITO DE RAMÓN CASTILLA 2023. Presentado por: SANDRA MILENA FALCÓN SÁNCHEZ, Bachiller en Educación de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

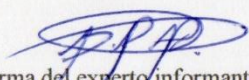
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Redactado con lenguaje apropiado y específico															X					
2. OBJETIVIDAD	Expresado en habilidades observables.															X					
3. VIGENCIA	Adecuado al momento de aplicación del instrumento.															X					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.															X					
5. SUFICIENCIA	Contiene todos los elementos de los conceptos operacionales.															X					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de estudio.															X					
7. CONSISTENCIA	Descompone variables e indicadores en forma adecuada.															X					
8. ESTRUCTURA	Coherencia en el orden y agrupación de ítems.															X					
9. PERTINENCIA	Mide lo que tiene que medir.															X					

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD: Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80

Lugar y Fecha: Ig. 10/12/22


 Firma del experto informante

D.N.I. N° 44044978 Telef. Móvil N° 985477124

FICHA DE EVALUACIÓN DE JUEZ (Instrumento 2)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del Experto : Sepin Vasquez Lita
 Cargo e institución donde labora : Especialista UGEL MAYNAS

Nombre del instrumento motivo de evaluación: CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA CONOCER EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ, Instrumento de recolección de información del Plan de Tesis: JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728 DEL DISTRITO DE RAMÓN CASTILLA 2023. Presentado por: SANDRA MILENA FALCÓN SÁNCHEZ, Bachiller en Educación de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.


II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Redactado con lenguaje apropiado y específico																				
2. OBJETIVIDAD	Expresado en habilidades observables.																				
3. VIGENCIA	Adecuado al momento de aplicación del instrumento.																				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.																				
5. SUFICIENCIA	Contiene todos los elementos de los conceptos operacionales.																				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de estudio.																				
7. CONSISTENCIA	Descompone variables e indicadores en forma adecuada.																				
8. ESTRUCTURA	Coherencia en el orden y agrupación de ítems.																				
9. PERTINENCIA	Mide lo que tiene que medir.																				

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD: Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80

Lugar y Fecha: Iqu. 10/12/22


Firma del experto informante

D.N.I. N° 44044978 Telef. Móvil N° 985477124

FICHA DE EVALUACIÓN DE JUEZ (Instrumento 2)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del Experto : Amalia Isabel Estratega Ríos
 Cargo e institución donde labora : Docente PADAH

Nombre del instrumento motivo de evaluación: CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA CONOCER EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ, Instrumento de recolección de información del Plan de Tesis: JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728 DEL DISTRITO DE RAMÓN CASTILLA 2023. Presentado por: SANDRA MILENA FALCÓN SÁNCHEZ, Bachiller en Educación de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

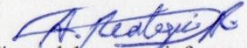
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Redactado con lenguaje apropiado y específico															X					
2. OBJETIVIDAD	Expresado en habilidades observables.															X					
3. VIGENCIA	Adecuado al momento de aplicación del instrumento.															X					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.															X					
5. SUFICIENCIA	Contiene todos los elementos de los conceptos operacionales.															X					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de estudio.															X					
7. CONSISTENCIA	Descompone variables e indicadores en forma adecuada.															X					
8. ESTRUCTURA	Coherencia en el orden y agrupación de ítems.															X					
9. PERTINENCIA	Mide lo que tiene que medir.															X					

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD: Variable en aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 75

Lugar y Fecha: Eg. 12 Dic 2022


Firma del experto informante

D.N.I. N° 05710724 Teléf. Móvil N° 978484876

FICHA DE EVALUACIÓN DE JUEZ (Instrumento 1)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del Experto : Gravosa Torres Fernando
 Cargo e institución donde labora : Docente - Unap

Nombre del instrumento motivo de evaluación: CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA CONOCER EL NIVEL HABILIDADES EN LOS JUEGOS LÚDICOS, Instrumento de recolección de información del Plan de Tesis: JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728 DEL DISTRITO DE RAMÓN CASTILLA 2023. Presentado por: SANDRA MILENA FALCÓN SÁNCHEZ, Bachiller en Educación de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

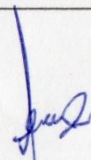
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Redactado con lenguaje apropiado y específico																			X		
2. OBJETIVIDAD	Expresado en habilidades observables.																			X		
3. VIGENCIA	Adecuado al momento de aplicación del instrumento.																			X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.																			X		
5. SUFICIENCIA	Contiene todos los elementos de los conceptos operacionales.																			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de estudio.																			X		
7. CONSISTENCIA	Descompone variables e indicadores en forma adecuada.																			X		
8. ESTRUCTURA	Coherencia en el orden y agrupación de ítems.																			X		
9. PERTINENCIA	Mide lo que tiene que medir.																			X		

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD: el instrumento es viable su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 86

Lugar y Fecha: Iquitos 13/12/22


 Firma del experto informante

D.N.I. N° 05204041 Telef. Móvil N° 965802299

FICHA DE EVALUACIÓN DE JUEZ (Instrumento 2)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del Experto : Galvata Torres Fernando

Cargo e institución donde labora : Docente - Unap

Nombre del instrumento motivo de evaluación: CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA CONOCER EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ, Instrumento de recolección de información del Plan de Tesis: JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 728 DEL DISTRITO DE RAMÓN CASTILLA 2023. Presentado por: SANDRA MILENA FALCÓN SÁNCHEZ, Bachiller en Educación de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

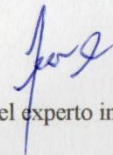
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Redactado con lenguaje apropiado y específico																			X		
2. OBJETIVIDAD	Expresado en habilidades observables.																			X		
3. VIGENCIA	Adecuado al momento de aplicación del instrumento.																			X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.																			X		
5. SUFICIENCIA	Contiene todos los elementos de los conceptos operacionales.																			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de estudio.																			X		
7. CONSISTENCIA	Descompone variables e indicadores en forma adecuada.																			X		
8. ESTRUCTURA	Coherencia en el orden y agrupación de ítems.																			X		
9. PERTINENCIA	Mide lo que tiene que medir.																			X		

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD: El instrumento es viable en aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 86

Lugar y Fecha: Iquitos 13/12/22


 Firma del experto informante

D.N.I. N° 05204041 Teléf. Móvil N° 965822299