

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**TESIS**

**Estrategia lúdicas y psicomotricidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín 2024.**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,  
Especialidad de Educación Física.

**Investigadores :** Bach. Henry Amasifuen Sangama

Bach. Freddy Rivas Garcia

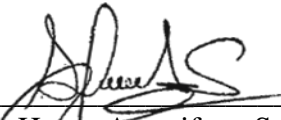
**Asesor :** Dr. Grimaldo Dermalí Benavides Campos

**Lambayeque- Perú**

**2026**

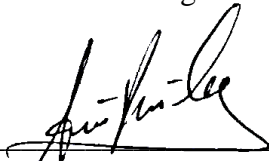
**Estrategia lúdicas y psicomotricidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín 2024.**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, Especialidad de Educación Física.



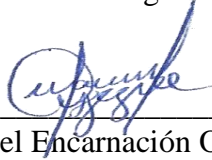
---

Bach. Henry Amasifuen Sangama  
Investigador



---

Bach. Freddy Rivas Garcia  
Investigador



---

Dr. Manuel Encarnación Oyague Vargas  
Presidente



---

Dra. Beldad Fenco Periche  
Secretario



---

M.Sc. David Bustamante Cerna  
Vocal



---

Dr. Grimaldo Dermal Benavides Campos  
Asesor

# ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 213-2026

Siendo las 16:00 horas, del día jueves 26 de febrero 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/ewf-bzgt-afr> por mandato de la Resolución N° 0597-2026-D-FACHSE de fecha 23 de febrero de 2026 que autoriza la reprogramación de sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2457-2024-D-FACHSE de fecha 30 de diciembre de 2024; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dr. MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
Secretario(a)	: Dra. BELDAD FENCO PERICHE
Vocal	: M. Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA
Asesor(a) Metodológico	: Dr. Grimaldo Demarli Benavides Campos
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): ESTRATEGIA LÚDICAS Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. INTEGRADO 0577, BELLAVISTA, SAN MARTIN 2024. Presentada por AMASIFUEN SANGAMA HENRY - RIVAS GARCIA FREDDY para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Física.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular.

Siendo las 17:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dr. MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS  
PRESIDENTE(A)

Dra. BELDAD FENCO PERICHE  
SECRETARIO(A)

M. Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA  
VOCAL

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo **Dr. Lic. Grimaldo D. Benavides Campos**, usuario revisor de la Tesis titulado:

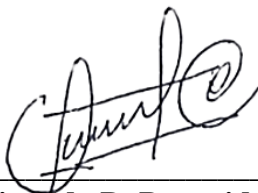
**Estrategia lúdicas y psicomotricidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín 2024.**

Cuyos autores son: **Bach. Henry Amasifuen Sangama**; con DNI N.º **43038792**; y **Bach. Freddy Rivas Garcia**; con DNI N.º **41747632**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud **17%**, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas con los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 10 de setiembre de 2025.



---

**Dr. Lic. Grimaldo D. Benavides Campos**  
**DNI. 17531294**  
**Asesor**

# REPORTE DE LOS PORCENTAJES DE SIMILITUD TURNITIN

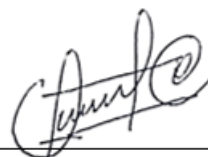
Estrategia lúdicas y psicomotricidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín 2024

## INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>17%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>17%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>6%</b> PUBLICACIONES	<b>5%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

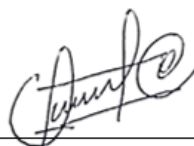
## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.its.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>core.ac.uk</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Tecnologica del Peru</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>uvadoc.uva.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.uta.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>



Dr. Lic. Grimaldo D. Benavides Campos  
DNI. 17531294  
Asesor

9	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	1 %
10	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet	1 %
11	<b>Submitted to Universidad Pública de Navarra</b> Trabajo del estudiante	1 %
12	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	< 1 %
13	<b>Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo</b> Trabajo del estudiante	< 1 %
14	<b>repositorio.usmp.edu.pe</b> Fuente de Internet	< 1 %
15	<b>archive.org</b> Fuente de Internet	< 1 %
16	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	< 1 %
17	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	< 1 %
18	<b>Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego</b> Trabajo del estudiante	< 1 %
19	<b>repositorio.unsch.edu.pe</b> Fuente de Internet	< 1 %



Dr. Lic. Grimaldo D. Benavides Campos  
DNI. 17531294  
Asesor

20

Submitted to Universidad Católica de Santa  
María

Trabajo del estudiante

< 1 %

Excluir citas

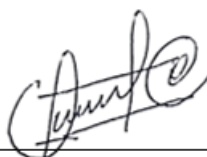
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



**Dr. Lic. Grimaldo D. Benavides Campos**

**DNI. 17531294**

**Asesor**



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Henry Amasifuen Sangama y Freddy Rivas Garcia  
Título del ejercicio: Asesoría  
Título de la entrega: Estrategia lúdicas y psicomotricidad en estudiantes de sexto ...  
Nombre del archivo: TESIS\_TNT\_AMASIFUEN-RIVAS\_31JUL2025.docx  
Tamaño del archivo: 324.44K  
Total páginas: 39  
Total de palabras: 7,922  
Total de caracteres: 46,162  
Fecha de entrega: 08-ago-2025 02:07a. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 2726839501

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



### TESIS

Estrategia lúdicas y psicomotricidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín 2024.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, Especialidad de Educación Física.

Investigadores : Bach. Henry Amasifuen Sangama  
Bach. Freddy Rivas Garcia

Asesor : Dr. Grimaldo Dermal Benavides Campos

Lambayeque- Perú  
2026

Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

**Dr. Lic. Grimaldo D. Benavides Campos**  
DNI. 17531294  
Asesor

## **DEDICATORIA**

A mis padres por su apoyo incondicional en todo momento, quienes están guiando mi camino con mucho amor y esfuerzo, por sus consejos y palabras de motivación, que permiten hoy por hoy, estar cumpliendo uno de mis objetivos. Asimismo, a mi esposa e hijas por todo su apoyo incondicional a lo largo de mi vida.

*Henry*

Dedicado a mi querida hija, por ser mi fuente de motivación e inspiración para seguir adelante y luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mis padres por los valores inculcados que me ha permitido ser una persona de bien; por el apoyo incondicional que me brindaron día a día en el transcurso de mi carrera Universitaria, esto es para ustedes que nunca han soltado mi mano.

*Freddy*

## **AGRADECIMIENTO**

Nuestro agradecimiento infinito a Dios y a la Virgencita María ya que gracias a ellos que los tenemos siempre presente en nuestra vida diaria, se ha podido realizar lo que nos hemos trazado y sobre todo el agradecimiento a nuestros padres por el apoyo incondicional para poder culminar con esta etapa maravillosa

Nuestro más sincero agradecimiento al asesor de esta tesis, al Dr. Grimaldo Benavides Campos, por todo el apoyo brindado en el desarrollo de este trabajo.

*Henry y Freddy*

## INDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	41
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD .....	42
REPORTE DE LOS PORCENTAJES DE SIMILITUD TURNITIN.....	43
DEDICATORIA.....	47
AGRADECIMIENTO .....	48
INDICE.....	49
INDICE DE TABLAS.....	51
RESUMEN .....	52
ABSTRACT .....	53
INTRODUCCIÓN.....	54
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO .....	56
1.1. Antecedentes.....	56
1.2. Bases teóricas.....	59
1.2.1. Estrategias lúdicas .....	59
1.2.2. Componentes de las estrategias lúdicas .....	60
1.2.3. Teorías acerca de la psicomotricidad .....	62
1.2.4. La teoría cognitiva.....	62
1.2.5. La teoría psicobiológica (Wallon).....	62
1.2.6. Teoría Psicopedagógica (Picq y Vayer).....	63
1.2.7. La Teoría del desarrollo psicomotor (Jean Le Boulch).....	63
1.2.8. Teoría de la práctica psicomotriz (Bernard Aucouturier) .....	63
1.3. Bases Conceptuales.....	64
1.3.1. Definición de términos (Operacionalización de variables).....	64
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO.....	66
2.1. Tipo y diseño de investigación .....	66

2.2. Población, muestra y muestreo .....	67
2.3. Técnicas, instrumentos de recolección de datos .....	67
CAPÍTULO III: RESULTADOS .....	70
3.1. Resultado del cuestionario .....	70
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	78
CONCLUSIONES .....	81
RECOMENDACIONES .....	83
REFERENCIAS .....	85
ANEXOS .....	89
Anexo 1: Instrumento de investigación .....	89
Anexo 2: Instrumento de investigación .....	91
Anexo 3: Matriz de consistencia.....	93
Anexo 4: Autorización para el uso y aplicación de Instrumentos de Investigación .....	94
Anexo 5: Evaluación por juicio de experto del cuestionario .....	95

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Niveles de Estrategias Lúdicas en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín .....	70
<b>Tabla 2</b> Niveles de la Psicomotricidad en estudiantes del sexto grado nivel primaria I.E. integrado 0577, Bellavista, San Martín .....	71
<b>Tabla 3</b> Reporte de la correlación entre las Estrategia lúdicas y la Psicomotricidad en la dimensión coordinación en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín .....	73
<b>Tabla 4</b> Reporte de la correlación entre las Estrategias lúdicas y el lenguaje en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín .....	74
<b>Tabla 5</b> Reporte de la correlación entre las Estrategias lúdicas y la dimensión motricidad de la Psicomotricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.....	75
<b>Tabla 6</b> Reporte de la correlación entre las Estrategias lúdicas y la Psicomotricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín .....	76

## RESUMEN

La presente investigación se enmarca en el Objetivo de Desarrollo Sostenible N° 4: “Educación de calidad”, al promover prácticas pedagógicas innovadoras que favorecen el desarrollo integral del estudiante. Tuvo como objetivo general determinar el grado de relación entre las estrategias lúdicas y la psicomotricidad en los estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primario de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con diseño no experimental, transversal y correlacional. La muestra estuvo conformada por 23 estudiantes, seleccionados intencionalmente. Se utilizaron como instrumentos una ficha de observación para evaluar la psicomotricidad (coordinación, lenguaje y motricidad) y un cuestionario tipo Likert para medir las estrategias lúdicas (componentes cognitivos, socio-afectivo y motriz). Los resultados revelaron una correlación positiva muy alta entre las estrategias lúdicas y la psicomotricidad ( $r = 0,897$ ;  $p < 0,001$ ). A nivel dimensional, también se hallaron correlaciones significativas con la coordinación ( $r = 0,779$ ), el lenguaje ( $r = 0,835$ ) y la motricidad ( $r = 0,871$ ). Se concluye que la implementación sistemática de estrategia lúdicas favorece significativamente el desarrollo psicomotor de los estudiantes, reafirmando su valor como herramienta pedagógica integral.

**Palabras clave:** Estrategia Lúdicas, Psicomotricidad, Coordinación, Lenguaje, Motricidad.

## ABSTRACT

This research aligns with Sustainable Development Goal No. 4: “Quality Education,” by promoting innovative pedagogical practices that enhance students' holistic development. The general objective was to determine the degree of association between play-based strategies and psychomotor development in sixth-grade students at I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín, in 2024. The study followed a quantitative approach, applied type, with a non-experimental, cross-sectional, and correlational design. The sample consisted of 23 students selected through intentional sampling. Data collection instruments included an observation checklist to assess psychomotor skills (coordination, language, and motor skills) and a Likert-scale questionnaire to evaluate play-based strategies (cognitive, socio-affective, and motor components). Results showed a very high positive correlation between play-based strategies and psychomotor development ( $r = 0.897$ ;  $p < 0.001$ ). Significant correlations were also found with coordination ( $r = 0.779$ ), language ( $r = 0.835$ ), and motor skills ( $r = 0.871$ ). It is concluded that the systematic implementation of play-based strategies significantly promotes students' psychomotor development, reaffirming their value as a comprehensive pedagogical tool.

**Keywords:** Play-Based Strategies, Psychomotor Skills, Coordination, Language, Motor Development.

## INTRODUCCIÓN

El ser humano tiene un proceso de maduración a nivel cognitivo, motriz y emocional, que va de la mano con la edad biológica, en los primeros años de vida es fundamental la correcta organización corporal, ello dependerá de la activación psicomotriz oportuna y temprana para situarlo en estado de alerta a ese ser y su organismo, en esa medida se garantiza el desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas motrices, necesarias para la práctica del deporte y su vida futura.

Según Berruezo y Adelantado (2000), la psicomotricidad en el ámbito internacional, especialmente en Europa, se desarrolla de diversas formas a través de las ciencias de la educación física, deportes, entre otros; en ciertos países, la ejecución varía significativamente entre sectores, por ejemplo, en Alemania, la psicomotricidad no se denomina así, sino “Motología”. En Perú, tanto a nivel nacional como en el extranjero, se implementa en áreas específicas para fomentar la estimulación infantil que ayuda a mejorar la interacción social y a entender ciertos aspectos académicos desde una edad temprana. Por otro lado, en aquellos sectores donde estas estrategias no se aplican, los niños no logran desarrollar sus habilidades motoras como sí sucede en las zonas donde se utilizan estas tácticas, lo que crea una diferencia notable en las áreas rurales más alejadas.

En el proceso docente educativo es oportuno y necesario actividades innovadoras para lograr un aprendizaje esperado, es la etapa para que el niño logre alcanzar su maduración, adquiera sus aprendizajes acordes con su naturaleza. En tanto manifestamos que, en el PEA de educación física, se observa limitaciones para desarrollar capacidades psicomotrices en los estudiantes, por ejemplo, se ha podido determinar que no tienen un buen manejo espacial y temporal, sus capacidades físicas básicas no están desarrolladas en referencia a su edad, evidencian insuficiencia de coordinación motriz para el desarrollo de diversas actividades corporales.

En nuestra institución educativa de primaria integrado 0577, Bellavista, San Martín. Se evidencia también un nivel bajo de desarrollo psicomotriz en los niños que como docente se debe plantear estrategia para lograr un desarrollo psicomotriz.

De lo mencionado podemos indicar que esto genera una interrogante principal ¿Existe correlación entre las Estrategia lúdicas y la psicomotricidad en estudiantes del sexto grado de primaria I.E. integrado 0577, Bellavista, San Martín 2024?, cuya hipótesis planteada es: Existe relación significativa entre las Estrategia lúdicas y la psicomotricidad en estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista San Martín 2024 es estadísticamente significativo es significativo y positivo. El objetivo general es Determinar la correlación entre las Estrategia lúdicas y la psicomotricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín y los objetivos específicos son: a) Definir el nivel de Estrategia lúdicas en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín; b) Especificar el nivel de psicomotricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín; c) Establecer el grado de correlación de las Estrategia lúdicas y la coordinación en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín; d) Comprobar el grado de correlación de las Estrategia lúdicas y el lenguaje en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín; e) Establecer el grado de correlación de las Estrategia lúdicas y la motricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primario de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín

# CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

## 1.1. Antecedentes

A continuación, se redactan los antecedentes de investigación para una tesis centrada en la psicomotricidad y las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades motrices y sociales en niños, estructurados conforme a los requerimientos de la metodología de la investigación académica.

### **Antecedentes internacionales**

En el ámbito regional, Garcia (2023) realizó un estudio en Ecuador con el objetivo de analizar el desarrollo psicomotriz en niños de 8 a 10 años mediante la implementación de actividades lúdicas. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental y de alcance longitudinal, aplicando el test neuro motriz EVANM a una muestra de 24 estudiantes pertenecientes a una unidad educativa fiscal. Los resultados iniciales del pretest indicaron que un porcentaje considerable de los infantes presentaba deficiencias en el control postural y el tono muscular; sin embargo, tras 24 sesiones de intervención basadas en juegos, ejercicios y deportes, el posttest reveló un progreso significativo en todas las dimensiones evaluadas. El autor concluye que existe una relación positiva directa entre la lúdica y la maduración de los patrones básicos de movimiento, lo cual fundamenta la importancia de utilizar el juego como recurso dinamizador del aprendizaje motor.

Por otro lado, Mera Massri et al. (2022) investigaron en Chile los efectos de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas sobre el desarrollo motor grueso en varones de aproximadamente 9 años. Bajo un diseño cuasiexperimental con una muestra de 15 estudiantes, se utilizó el Test de Desarrollo Motor Grueso (TGMD-2) para evaluar habilidades locomotoras y de control de objetos.

Los hallazgos demostraron diferencias estadísticas significativas ( $p = .0006$ ) tras ocho semanas de intervención, logrando que el 93% de los niños, que inicialmente se ubicaban en categorías de rendimiento pobre, alcanzaran niveles acordes o superiores a su edad cronológica. Esta investigación es relevante para el presente estudio pues evidencia que los programas de ejercicio estructurados bajo un ambiente de disfrute mejoran sustancialmente la competencia motriz y la resistencia musculoesquelética.

Finalmente, Mendoza y Zambrano (2021) exploraron la influencia de las actividades lúdicas en la psicomotricidad gruesa de estudiantes de 10 y 11 años en Ecuador. El estudio fue de carácter descriptivo con un diseño no experimental y transversal, evaluando a una muestra de 10 alumnos de educación general básica mediante el instrumento TGMD-2. Los resultados identificaron dificultades en la ejecución de tareas motoras complejas, como la carrera y el salto, debido a una escasa estimulación previa y al uso de técnicas de enseñanza tradicionales y mecanizadas. Los investigadores concluyeron con el diseño de una guía didáctica lúdica para docentes, resaltando que la estimulación oportuna a través del juego es vital para evitar problemas de aprendizaje futuros y fomentar la autonomía corporal.

### **Antecedentes nacionales**

En el contexto peruano, Huerta (2021) desarrolló una investigación en Arequipa para determinar los efectos de un taller de reeducación de la motricidad gruesa en el mejoramiento de la expresión corporal dramática de estudiantes de sexto grado. El estudio empleó un diseño preexperimental de corte cuantitativo con una muestra censal de 30 estudiantes de la Institución Educativa Particular Alas Peruanas. Mediante fichas de observación, se diagnosticaron inicialmente deficiencias en la coordinación, el equilibrio y el dominio de la lateralidad. Tras la aplicación de módulos basados en el

juego dramático, el posttest evidenció un incremento notable en las capacidades de orientación espacial y administración del tiempo escénico. La investigación concluye que la reeducación motriz a través de estrategias artísticas es un medio eficaz para fortalecer la autoestima y el desenvolvimiento integral del educando.

Asimismo, Pinedo et al. (2022) analizaron la influencia de la psicomotricidad en el desarrollo de las habilidades sociomotrices en alumnos de sexto grado en la provincia de Padre Abad. La metodología se definió como descriptiva-correlacional y no experimental, trabajando con una muestra de 38 estudiantes a quienes se les aplicaron encuestas medidas con una escala de tipo Likert. Los resultados estadísticos mostraron una correlación positiva moderada de Spearman ( $\rho=0.869$ ) con un p-valor de 0.000, lo que permitió confirmar una relación directa y significativa entre la práctica psicomotriz y la capacidad de los niños para participar en juegos colectivos e interactuar creativamente. El estudio resalta que la formación motora no solo abarca el plano físico, sino que es un soporte esencial para la socialización y la expresión de la imaginación en entornos educativos rurales.

Para concluir, Fuentes y Coronel (2025) propusieron una estrategia de educación física para desarrollar la coordinación global en estudiantes de sexto grado en la región de Amazonas. La investigación fue de tipo básica-descriptiva con enfoque cuantitativo, utilizando un test de valoración motriz con un 77.8% de confiabilidad aplicado a 18 alumnos. El diagnóstico inicial reveló que el 80% de la muestra se ubicaba en un nivel deficiente en dimensiones como caminar, correr y lanzar. Tras el análisis de los datos, los autores determinaron que la implementación de metodologías participativas y circuitos kinestésicos consolida los patrones cinéticos necesarios para la construcción de habilidades motoras básicas. Este antecedente vincula directamente la necesidad de

innovación en la planificación docente para corregir retrasos psicomotores derivados de la falta de recursos especializados.

## **1.2. Bases teóricas**

### **1.2.1. Estrategias lúdicas**

La lúdica como estrategia didáctica es una herramienta que permite a los docentes fortalecer los procesos de formación de los estudiantes; a través de ella, es posible percibir cómo los estudiantes a la vez que construyen sus saberes se les ofrece la oportunidad de expresar, sentir, comunicar, producir emociones que los pone en contacto con sus pares y les garantiza un aprendizaje desde la socialización hacia la práctica de los valores sociales necesarios para la convivencia; a la vez que, a partir de un sano esparcimiento, se propone un divertimento pedagógico cuyo fin es la movilización de las facultades del escolar cognitivas y blandas, y en cuyo escenario se fomente, se medie y se facilite el desarrollo de las facultades psicosociales, psicomotrices y sociomotrices que le permitan una formación cabal (Monsalve et al., 2016; Méndez, 2018)

Gonzales y Rodríguez (2018) destacan que el enfoque lúdico se ha convertido en una herramienta clave para promover el desarrollo de habilidades en los procesos educativos, ya que lo potencia y proporciona numerosas actividades que resultan motivadoras y entretenidas, transformando una interacción pedagógica con objetivos claros y definidos en una experiencia singular e inigualable, que no solo garantiza lo cognitivo, sino también un aspecto formativo e integral que estimula la creatividad, la imaginación y la fantasía.

Es importante aclarar que las estrategias lúdicas, aunque son herramientas didácticas para lograr, en este caso específico, las competencias del área de

Educación Física, constituyen un fin en sí mismas. No se trata de que a través de ellas se logre equilibrar lo divertido y lo formal, sino que su esencia es personalizar lo que se desea, desde un enfoque pedagógico, que el estudiante experimente; es decir, las estrategias lúdicas son tanto el contenido como la forma. Por lo tanto, cada vez que se incorporan estos recursos en las experiencias formativas, una actividad lúdica se convierte en el objeto cognoscible, ya que en ella se incluyen todos los saberes, actitudes, valores y comportamientos que el alumno debe desarrollar (Omeñaca y Ruiz, 2019).

En esta línea de pensamiento, se comprende que las estrategias lúdicas como método formativo son transversales; ya que, atraviesan todas las dimensiones de la existencia, no se limitan a ser experiencias, acciones, saberes, métodos, ni mucho menos una nueva tendencia; estas estrategias son un proceso intrínseco al crecimiento humano que abarca toda su dimensionalidad: psíquica, social, cultural y biológica; por lo tanto, para la elección de alguna estrategia didáctica lúdica adecuada es fundamental considerar que en ella se integrará toda la integralidad del individuo junto a sus experiencias, sociales, familiares o personales, se debe tener presente que cada niño es un universo único del otro pero a la vez complementario y perteneciente a una misma historia, a una misma realidad (Megías y Lozano, 2019).

### **1.2.2. Componentes de las estrategias lúdicas**

#### **A. Componente cognitivo**

Las estrategias lúdicas, al ser parte de la integralidad del estudiante, incluyen en su desarrollo didáctico – estratégico un elemento que se vincula con el conjunto de procesos mentales que el alumno lleva a cabo para interactuar con la actividad lúdica o juego; desde esta óptica, la estrategia busca que el estudiante:

- Conozca las normas y antecedentes del juego clásico o deportivo para adquirir técnicas teórico-prácticas que le faciliten participar plenamente en la estrategia.
- Familiarícese con los detalles técnicos vinculados a la estrategia de juego implementada.
- Familiarícese con los principios tácticos, estratégicos y las maneras de repetición relacionados con la estrategia lúdica emprendida.

### **B. Componente socio-afectivo**

Las estrategias lúdicas, al ser parte de la integralidad del estudiante, incluyen en su desarrollo didáctico – estratégico un elemento que se vincula con el conjunto de procesos afectivos que el alumno activa al interactuar con sus compañeros durante la realización de la actividad lúdica o juego; desde este enfoque, la estrategia busca que el estudiante:

- Fomente relaciones de colaboración y confrontación entre los colegas.
- Cumple con las normas del juego y busca siempre una competición justa sin hacer trampa, en honor a ti mismo y a los demás.

### **C. Componente motriz**

Las estrategias lúdicas, al ser parte de la integralidad del alumno, incluyen en su desarrollo didáctico – estratégico un componente relacionado con los procesos motrices que el escolar realiza al interactuar con sus compañeros durante la actividad lúdica o el juego; desde esta óptica, la estrategia busca que el estudiante:

- Mejore sus características físicas vinculadas a la actividad.

- Mejore sus habilidades motoras.
- Desarrolle sus competencias fundamentales
- Elabore los fundamentos tácticos de los juegos.

### **1.2.3. Teorías acerca de la psicomotricidad**

En el aprendizaje de la psicomotricidad es ineludible mencionar a distintas teorías y modelos, que han aportado de forma significativa en el desarrollo integral psicomotor de los infantes. Muñoz (2003) expresa las siguientes teorías:

### **1.2.4. La teoría cognitiva**

La teoría cognitiva de Piaget (1978) sostiene que dentro de los estadios trazados el niño consigue una gran mejoría en su aprendizaje durante sus primeros años a través de la movilidad motora, llegando a descubrir su propia personalidad y de las personas que se encuentran en su entorno, menciona que la motricidad está implicada en diversos niveles del desarrollo de las capacidades cognoscitivas como se puede observar en las distintas fases, en otras palabras, hay una retroalimentación entre el comportamiento intelectual y la dimensión motriz.  
(p.20)

### **1.2.5. La teoría psicobiológica (Wallon)**

Wallon intentó enfatizar lo primordial que son los movimientos en el desarrollo Psicobiológico de los infantes, porque las habilidades mentales y motoras reflejan las relaciones que existen entre el medio y el ser. Cabe mencionar que esta actividad motora interviene en la en etapas tempranas del desarrollo de las funciones del niño

Wallon (1979) señala lo siguiente: Los movimientos son una expresión de la vida del infante y forma su manera de ser, este movimiento juega un papel primordial

en el desarrollo del infante, pues contribuye con el pensamiento conceptual, sus interacciones con las demás personas, el carácter y el aprendizaje de conceptos básicos (p.20).

#### **1.2.6. Teoría Psicopedagógica (Picq y Vayer)**

Picq y Vayer (1977) menciona que la educación psicomotriz es una conducta educativa que comienza con una buena evolución del progreso mental del infante. Asimismo, se considera al infante como la unidad global, presentando como objetivos precisos de adaptación: sistematizar y optimizar la conducta general, facilitar la instrucción en la escuela y como base previamente establecida, en otras palabras, ayuda a que el infante tenga un buen aprendizaje durante su formación educativa. Según Picq y Vayer (1977) señala lo siguiente:

La educación psicomotriz complementa las habilidades psicomotrices, ya que utiliza herramientas de educación física para influir en el comportamiento de los infantes en las primeras etapas de la vida. Afirman que la vitalidad motora está estrechamente relacionada con la psicología, por lo que sus acciones propuestas se conectan la conciencia con la acción (p.20).

#### **1.2.7. La Teoría del desarrollo psicomotor (Jean Le Boulch)**

Jean Le Boulch desarrolló una técnica de enseñanza centrada en el movimiento humano, la cual denominó "psicodinámica", y que describió como un método pedagógico general que emplea distintas formas del movimiento humano como recurso didáctico.

#### **1.2.8. Teoría de la práctica psicomotriz (Bernard Aucouturier)**

Aucouturier (2007), ofrecen educación para la vida o experiencial teniendo como base el análisis del movimiento desde perspectivas neurológicas, psicogenéticas,

semánticas y epistemológicas. Este concepto de psicomotricidad ofrece una nueva filosofía educativa tanto para niños adaptados como para infantes inadaptados, porque comprenden a la educación psicomotriz como algo esencial para la formación. Enfoca las prácticas psicomotrices en el desarrollo de funciones simbólicas y la fortificación de la confianza en uno mismo proporcionando diversos desafíos de movimiento. Asimismo, el pensamiento se ve facilitado por la placentera experiencia de la espontaneidad. (p.15)

### 1.3. Bases Conceptuales

#### 1.3.1. Definición de términos (Operacionalización de variables)

<b>Título:</b> Estrategia lúdicas y psicomotricidad en estudiantes de sexto año de primaria I.E. integrado 0577, Bella Vista, San Martín 2024.					
<b>Variables</b>	<b>Def. Conceptual</b>	<b>Def. Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumento</b>
Psicomotricidad	Se refiere a la estrecha relación entre los aspectos psicológicos y motores del ser humano, se trata de la integración y coordinación de los procesos cognitivos, emocionales y motores, que permiten a una persona interactuar eficientemente con su entorno físico y social (Cuesta et al., 2016).	La operacionalización de la variable se basa en TEPSI: Test de desarrollo psicomotor. Dos a cinco años, publicado por el Ministerio de Salud en 1996 (Espósito et al., 2018)	Coordinación	Manipular objetos	Ficha de observación
				Copiar y dibujar figuras	
			Lenguaje	Comprensión del lenguaje	
				Expresión del lenguaje	
Motricidad	Controlar su propio cuerpo				

<b>Variables</b>	<b>Def. Conceptual</b>	<b>Def. Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumento</b>
Estrategias lúdicas	Las estrategias lúdicas son recursos pedagógicos que contribuyen a la formación cognitiva, socio-afectivo y motriz de los educandos haciendo uso del juego, la recreación y el deporte para diseñar experiencias formativas que desarrollen su inteligencia, creatividad, comunicación, pensamiento divergente y ética (Mendoza, 2017; Posso et al., 2019).	La variable estrategias lúdicas será medida a partir de un cuestionario que recogerá información sobre los componentes cognitivo, socio-afectivo y motriz, a través de 8 ítem en una escala ordinal	Componente cognitivo	Conocimiento de la regla	Cuestionario
				Conocimiento de la técnica	
				Conocimiento de la estrategia lúdica	
			Componente socio – afectivo	Relación de cooperación	
				Relación de oposición	
				Respeto por la regla	
Componente motriz	Habilidades motrices abiertas				
	Habilidades motrices cerradas				

## CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

### 2.1. Tipo y diseño de investigación

Este estudio se enmarca en el enfoque *cuantitativo*, ya que busca recoger y analizar datos de manera objetiva y numérica con el fin de describir y determinar la relación entre las variables *psicomotricidad* y *estrategia lúdicas* en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primario. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), este enfoque se identifica por la medida precisa de fenómenos y el empleo de análisis estadísticos para probar hipótesis o responder preguntas de investigación.

El tipo de investigación es *básica*, debido a que busca generar conocimientos que puedan utilizarse para resolver una problemática concreta en el contexto educativo, proponiendo posibles estrategias para el desarrollo psicomotor a través del juego. En esta línea, la investigación básica persigue fines prácticos orientados a mejorar procesos pedagógicos (Sampieri et al., 2014).

Asimismo, el diseño adoptado fue no experimental de tipo correlacional y transversal. Porque las variables no fueron maniobradas intencionadamente, sino observadas como se presentan en su entorno natural. Correlacional, porque se pretende examinar el grado de relación existente entre las estrategias lúdicas y la psicomotricidad. Finalmente, el estudio es de corte transversal ya que los datos fueron recolectados en un único momento temporal durante el año escolar 2024.

El tipo de investigación tiene como objetivo principal determinar el grado de relación entre las variables de estudio por lo tanto nuestra investigación es correlacional.

El diseño de contrastación de hipótesis se explica en el siguiente grafico:



## **2.2. Población, muestra y muestreo**

La población del presente estudio estuvo constituida por 23 estudiantes del sexto grado de educación primaria, hombres y mujeres matriculados en la Institución Educativa Integrado N° 0577 durante el año 2024.

Para efectos de este estudio, se consideró como muestra censal a los 23 estudiantes del sexto grado de educación primaria, hombres y mujeres, de la misma institución educativa. Esta muestra fue seleccionada de manera intencionada (no probabilística), ya que se eligió al grupo que, por sus características madurativas y curriculares, resultaba más pertinente para observar y evaluar las variables en estudio. Esta decisión se sustenta en el criterio de accesibilidad y relevancia pedagógica, considerando que el sexto grado representa una etapa clave en el desarrollo psicomotor y la consolidación de aprendizajes a través del juego educativo.

## **2.3. Técnicas, instrumentos de recolección de datos**

Para el presente estudio se emplearon técnicas, instrumentos, equipos y materiales seleccionados de manera coherente con el enfoque cuantitativo y el diseño no experimental de tipo descriptivo–correlacional. El objetivo fue recolectar información válida y confiable respecto al desarrollo psicomotriz y el uso de estrategias lúdicas en escolares de primaria.

Las técnicas de recogida de datos manejadas fueron:

- La observación directa, aplicada con un enfoque sistemático y estructurado, con el fin de registrar conductas motoras, lingüísticas y de coordinación psicomotriz en contextos reales de clase y juego.
- La encuesta, aplicada mediante un cuestionario tipo Likert autoadministrado, que permitió recoger información sobre la percepción y frecuencia de uso de estrategias lúdicas con fines pedagógicos.

Los instrumentos empleados para la recolección de datos fueron los siguientes:

- Ficha de observación para la variable *Psicomotricidad*, elaborada a partir de los criterios del Test de Desarrollo Psicomotor TEPSI, propuesto por Haeussler y Marchant (2006), adaptado al contexto educativo. Esta ficha contempló 12 ítems distribuidos en tres dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad, con una escala de frecuencia de cuatro niveles (nunca, a veces, casi siempre, siempre).
- Cuestionario tipo Likert para la variable *Estrategias lúdicas*, estructurado con 21 ítems divididos en tres dimensiones: componente cognitivo, componente socio-afectivo y componente motriz. La escala utilizada fue ordinal, con cinco niveles de respuesta (desde nunca hasta totalmente siempre).

Ambos instrumentos fueron sometidos a juicio de expertos para validar su contenido y asegurar su pertinencia con los objetivos del estudio. Asimismo, se aplicó una prueba piloto para calcular la confiabilidad a través del coeficiente alfa de Cronbach.

La aplicación de los instrumentos requirió el uso de los siguientes equipos y materiales:

- Tablas de registro y formatos impresos para la observación.
- Hojas impresas del cuestionario para los estudiantes.
- Lápices y borradores para completar los cuestionarios.

- Cronómetro y conos para las actividades físicas observadas.
- Computadora portátil y software estadístico SPSS para el procesamiento de datos.
- Recursos lúdicos como pelotas, aros, cuerdas y material didáctico, que facilitaron la ejecución de las actividades observadas en el contexto de educación física.

En conjunto, los recursos mencionados aseguraron una recolección de datos adecuada al contexto escolar y permitieron obtener evidencia empírica pertinente para el análisis de las variables en estudio.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS

### 3.1. Resultado del cuestionario

**Objetivo específico 1:** Determinar el nivel de las Estrategia lúdicas en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín

**Tabla 1**

*Niveles de Estrategias Lúdicas en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín*

Niveles	ESTRATEGIAS LÚDICAS		Dimensión: Componente cognitivo		Dimensión: Componente socio-afectivo		Dimensión: Componente motriz	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Bajo	4	17%	0	0%	0	0%	0	0%
Medio	12	52%	4	17%	5	22%	2	9%
Alto	7	30%	19	83%	18	78%	21	91%
Total	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%

**Nota.** *n* = frecuencia absoluta; % = frecuencia relativa. Los niveles bajo, medio y alto se determinaron según los puntajes obtenidos del cuestionario de estrategias lúdicas aplicado a estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín. Elaboración propia.

En relación con el nivel de las estrategias lúdicas, los resultados muestran que el 52 % de los estudiantes se ubica en un nivel medio, seguido por un 30 % en nivel alto y un 17 % en nivel bajo. Estos datos indican que las estrategias lúdicas empleadas en el proceso educativo favorecen parcialmente el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes, aunque aún existen oportunidades de mejora para potenciar su impacto formativo.

Al analizar las dimensiones, el componente cognitivo destaca significativamente, ya que el 83 % de los estudiantes se encuentra en nivel alto, lo que evidencia que las estrategias lúdicas contribuyen de manera efectiva al desarrollo de procesos como la atención, la comprensión y la toma de decisiones. De igual manera, el componente socio-afectivo presenta un predominio del nivel alto (78 %), lo que sugiere que las actividades lúdicas favorecen la interacción social, la cooperación y la motivación en las sesiones de Educación Física. En cuanto al componente motriz, se observa el porcentaje más alto en nivel alto (91 %), lo que demuestra que las estrategias lúdicas resultan altamente efectivas para el desarrollo de habilidades motoras, coordinación y control corporal. Estos resultados confirman la relevancia del enfoque lúdico como herramienta pedagógica clave en la Educación Física escolar.

**Objetivo específico 2:** Determinar el nivel de las Psicomotricidad en estudiantes del sexto grado nivel primaria I.E. integrado 0577, Bellavista, San Martín.

**Tabla 2**

*Niveles de la Psicomotricidad en estudiantes del sexto grado nivel primaria I.E. integrado 0577, Bellavista, San Martín*

Niveles	Variable 1 Psicomotricidad		Dimensión: Coordinación		Dimensión: Lenguaje		Dimensión: Motricidad	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Bajo	6	26%	4	17%	5	22%	6	26%
Medio	10	43%	10	43%	10	43%	7	30%
Alto	7	30%	9	39%	8	35%	10	43%
Total	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%

**Nota.** *n* = frecuencia absoluta; % = frecuencia relativa. Los niveles bajo, medio y alto corresponden a la categorización obtenida a partir de la aplicación del instrumento de

evaluación de la psicomotricidad en estudiantes del sexto grado nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín. Elaboración propia.

Respecto al nivel de la psicomotricidad en los estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín, los resultados evidencian que el 43 % de los estudiantes se ubica en un nivel medio, seguido por un 30% en nivel alto y un 26 % en nivel bajo. Estos hallazgos indican que, en términos generales, la psicomotricidad se encuentra en un estado de desarrollo intermedio, lo que sugiere que los estudiantes poseen habilidades psicomotrices básicas adquiridas, aunque aún requieren fortalecimiento para alcanzar niveles óptimos.

En el análisis por dimensiones, la coordinación presenta un predominio del nivel medio (43 %), con una proporción relevante en nivel alto (39 %), lo cual refleja una adecuada capacidad de integración entre los movimientos corporales y el control motor. En la dimensión lenguaje, también se observa una mayor concentración en el nivel medio (43 %), lo que evidencia un desarrollo funcional de las habilidades expresivas y comunicativas vinculadas al movimiento. Por su parte, la dimensión motricidad muestra una distribución similar, destacando el nivel alto (43 %), lo que sugiere que una parte importante de los estudiantes ha logrado consolidar destrezas motrices acordes a su etapa de desarrollo. No obstante, la presencia de estudiantes en nivel bajo en todas las dimensiones evidencia la necesidad de estrategias pedagógicas orientadas a reforzar la psicomotricidad de manera integral.

**Objetivo específico 3:** Determinar el grado de relación de las Estrategia lúdicas y la coordinación en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primario de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.

**Tabla 3**

*Reporte de la correlación entre las Estrategia lúdicas y la Psicomotricidad en la dimensión coordinación en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín*

	<b>Rho de Spearman</b>	<b>Dimensión: Coordinación</b>
	Coeficiente de correlación	,779**
<b>Estrategias Lúdicas</b>	Sig. (bilateral)	<,001
	N	23

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El análisis estadístico realizado mediante la prueba no paramétrica de Rho de Spearman evidenció un nivel de significancia bilateral menor a 0.001, lo que muestra que la correlación obtenida entre las Estrategia lúdicas y en la dimensión coordinación de la Psicomotricidad es estadísticamente significativo al nivel del 1%. Esto representa que existe una alta probabilidad de que la relación observada entre las variables no sea producto del azar.

En cuanto a la intensidad de la relación, se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.779, lo cual, según los criterios convencionales de interpretación, representa una correlación positiva alta. Este resultado permite afirmar que a medida que se incrementa el uso de estrategias lúdicas, también tiende a mejorar la coordinación motriz en los estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.

En términos pedagógicos, este hallazgo respalda la efectividad de las estrategias lúdicas como recurso didáctico para potenciar dimensiones fundamentales de la psicomotricidad,

como la coordinación, favoreciendo así un desarrollo integral en la etapa escolar. Estos resultados ofrecen evidencia empírica para la incorporación sistemática del juego como herramienta educativa en el área de educación física y otras disciplinas complementarias.

**Objetivo específico 4:** Determinar el grado de relación de las Estrategias lúdicas y el lenguaje en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.

**Tabla 4**

*Reporte de la correlación entre las Estrategias lúdicas y el lenguaje en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín*

	<b>Rho de Spearman</b>	<b>Dimensión: Lenguaje</b>
	Coefficiente de correlación	,835**
<b>Estrategias Lúdicas</b>	Sig. (bilateral)	<,001
	N	23

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El análisis de correlación realizado mediante la prueba de Rho de Spearman muestra un nivel de significancia bilateral menor a 0.001, lo que indica que la relación entre las Estrategias lúdicas y la dimensión lenguaje de la Psicomotricidad es estadísticamente significativa al nivel del 1 % ( $p < 0.01$ ). En cuanto a la intensidad de la relación, se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.835, lo cual se interpreta como una correlación positiva muy alta. Este resultado implica que a mayor uso de estrategias lúdicas en el entorno educativo, mayor es el desarrollo del lenguaje en los estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.

Este hallazgo resalta el valor pedagógico de las actividades lúdicas para estimular procesos lingüísticos fundamentales como la expresión oral, la comprensión verbal y la ampliación del vocabulario. En consecuencia, se recomienda fortalecer la implementación de estrategias lúdicas como parte integral del desarrollo comunicativo infantil, especialmente en contextos de enseñanza de la lengua materna.

**Objetivo específico 5:** Determinar el grado de relación de las Estrategia lúdicas y la dimensión motricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.

### Tabla 5

*Reporte de la correlación entre las Estrategias lúdicas y la dimensión motricidad de la Psicomotricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín*

	<b>Rho de Spearman</b>	<b>Dimensión: Motricidad</b>
	Coefficiente de correlación	,871 <sup>**</sup>
<b>Estrategias Lúdicas</b>	Sig. (bilateral)	<,001
	N	23

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El análisis realizado mediante el coeficiente Rho de Spearman arrojó un nivel de significancia bilateral menor a 0.001, lo que indica que el resultado es estadísticamente significativo al nivel del 1 % ( $p < 0.01$ ). Esto significa que existe una alta confiabilidad en la existencia de una relación entre las Estrategias lúdicas y la dimensión motricidad de la Psicomotricidad y que dicha relación no es producto del azar.

El coeficiente de correlación obtenido fue de 0.871, lo cual representa una correlación positiva muy alta entre las estrategias lúdicas y la motricidad en los estudiantes del sexto

grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín. Esta relación indica que a medida que se incrementa el uso de estrategias lúdicas en el proceso educativo, también se eleva significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad en los escolares.

Este resultado confirma la eficacia de las estrategias lúdicas como medios pedagógicos adecuados para potenciar el desarrollo motor, tanto en habilidades gruesas como finas, en la etapa escolar. Desde un enfoque psicopedagógico, estos hallazgos respaldan la inclusión sistemática del juego estructurado en el diseño curricular, especialmente en áreas como Educación Física, Tutoría y Desarrollo Personal.

**Objetivo General:** Determinar el grado de relación de las Estrategia lúdicas y la psicomotricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín

**Tabla 6**

*Reporte de la correlación entre las Estrategias lúdicas y la Psicomotricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín*

	<b>Rho de Spearman</b>	<b>Psicomotricidad</b>
	Coeficiente de correlación	,897**
<b>Estrategias Lúdicas</b>	Sig. (bilateral)	<,001
	N	23

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo con los resultados obtenidos mediante la prueba de correlación de Spearman, se identificó una relación estadísticamente significativa entre las estrategias lúdicas y la psicomotricidad en los estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel

primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín. Esta significancia se evidencia con un valor de  $p < 0,001$ , lo que indica que la probabilidad de que esta relación se haya producido por azar es inferior al 0,1%.

En cuanto a la intensidad de la relación, el coeficiente de correlación de Spearman es de 0,897, lo que revela una correlación positiva muy alta entre las variables analizadas. Esto significa que, a mayores niveles en la implementación de estrategias lúdicas, se observa un mayor desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes evaluados.

## CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el objetivo específico 1 se planteó determinar el grado de relación de las estrategias lúdicas y la coordinación en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria. Desde una perspectiva teórica, la coordinación motriz constituye una de las dimensiones clave de la psicomotricidad, ya que integra habilidades como la manipulación precisa, el equilibrio y el control corporal. Según Jean Le Boulch (1987), la coordinación es producto de un proceso de integración neuro motriz que puede potenciarse mediante experiencias lúdicas estructuradas, pues el movimiento intencionado promueve la sinergia entre sistema nervioso y actividad muscular. Los resultados obtenidos en la investigación revelaron una correlación positiva alta ( $r = 0,779$ ;  $p < 0,001$ ) entre las estrategias lúdicas y la coordinación motriz, lo que indica que el incremento en la implementación de actividades lúdicas se asocia con un mayor desarrollo de esta habilidad en los estudiantes.

Este hallazgo guarda consonancia con los aportes de López (2023), quien sostiene que el aprendizaje de técnicas motrices a través de juegos como los malabares mejora significativamente los patrones de coordinación en la niñez. La coincidencia entre los resultados del estudio y la teoría puede explicarse por el enfoque metodológico adoptado, basado en observaciones sistemáticas durante sesiones activas de educación física. A través de este enfoque, se promovió el uso de recursos lúdicos que implicaban movimientos coordinados, tales como lanzamientos, desplazamientos, manipulación de objetos y juegos de ritmo. Esta integración pedagógica de la lúdica permitió que los niños ejercitaran sus habilidades de coordinación de forma espontánea y motivadora, tal como lo sugiere la pedagogía psicomotriz de Le Boulch.

En el objetivo específico 2 se propuso determinar el grado de relación de las estrategias lúdicas y el lenguaje en estudiantes del sexto grado de primaria. En el marco de la teoría

psicopedagógica de Picq y Vayer (1977), la dimensión del lenguaje está profundamente ligada al desarrollo psicomotor, ya que este influye en la maduración del pensamiento simbólico y la comunicación verbal. El juego, en este contexto, no solo es una herramienta de estimulación motora, sino también un vehículo para la expresión, la narración, la negociación de reglas y la socialización lingüística. Los hallazgos del estudio revelaron una correlación positiva muy alta ( $r = 0,835$ ;  $p < 0,001$ ) entre las estrategias lúdicas y el desarrollo del lenguaje, lo que evidencia una relación significativa entre ambas variables.

Esta conclusión coincide con los planteamientos de Méndez (2018), quien señala que las experiencias lúdicas fortalecen competencias comunicativas en los niños al fomentar contextos de interacción espontánea y significativa. Esta coincidencia se justifica metodológicamente por la inclusión de indicadores de comprensión y expresión verbal en el instrumento de observación, así como por el uso de juegos que exigían verbalización, turnos, instrucciones y retroalimentación entre pares. De esta forma, el componente lúdico actuó como mediador del lenguaje, lo que refuerza su valor pedagógico no solo en el ámbito motor, sino también en el lingüístico.

En el objetivo específico 3 se formuló determinar el grado de relación de las estrategias lúdicas y la motricidad en estudiantes del sexto grado de primaria. Según la teoría del desarrollo psicomotor propuesta por Wallon (1979), la motricidad no es únicamente una función biológica, sino una forma primaria de expresión y relación con el entorno. A través del movimiento, el niño no solo se afirma en el espacio, sino que construye su identidad, interactúa con sus pares y fortalece su autoconfianza. En este sentido, las actividades lúdicas no solo ejercitan habilidades físicas, sino que consolidan competencias de autorregulación y autonomía. En el presente estudio se encontró una correlación positiva muy alta ( $r = 0,871$ ;  $p < 0,001$ ) entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la motricidad, lo cual corrobora que el juego es un medio eficaz para promover habilidades motoras gruesas y finas.

Este resultado está alineado con lo señalado por Céspedes (2020), quien identificó una mejora sustancial en la autonomía y control motor en niños de nivel inicial mediante actividades lúdicas intencionadas. La concordancia entre la teoría y los resultados puede explicarse desde el diseño metodológico del estudio, que consideró tanto observación directa como actividades corporales específicas en el contexto educativo. Estas estrategias permitieron a los estudiantes ejecutar movimientos organizados, exploratorios y funcionales que favorecieron el control corporal, la orientación espacial y la autonomía en tareas motrices.

Finalmente, en el Objetivo general se manifestó determinar el grado de relación de las estrategias lúdicas y la psicomotricidad en estudiantes del sexto grado de primaria. A nivel general, la teoría de Aucouturier (2007) plantea que la psicomotricidad es un proceso global que articula movimiento, emoción y cognición en la construcción del yo corporal. Desde este enfoque, las estrategias lúdicas permiten experiencias de movimiento libre, espontáneo y simbólico que favorecen el equilibrio emocional y el desarrollo integral del niño. El resultado global del estudio evidenció una correlación positiva muy alta ( $r = 0,897$ ;  $p < 0,001$ ) entre las estrategias lúdicas y la psicomotricidad en su conjunto. Esta fuerte relación confirma la hipótesis planteada y respalda empíricamente la validez del enfoque lúdico como vía de intervención psicomotriz en el aula escolar.

Asimismo, este hallazgo coincide con los postulados de Monsalve et al. (2016), quienes argumentan que el juego es un medio integrador para desarrollar las facultades cognitivas, emocionales, motrices y sociales de los estudiantes. La coincidencia entre la teoría y los datos empíricos puede deberse al abordaje holístico adoptado en esta investigación, que contempló dimensiones motrices, cognitivas y afectivas tanto en la recolección como en el análisis de datos. En suma, se confirma que las estrategias lúdicas bien diseñadas y contextualizadas no solo favorecen el aprendizaje físico y cognitivo, sino que propician un desarrollo psicomotriz integral y armónico.

## CONCLUSIONES

1. Respecto al objetivo general, se concluye que existe una relación significativa y positiva muy alta ( $r = 0,897$ ;  $p < 0,001$ ) entre las estrategias lúdicas y la psicomotricidad en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín. Este hallazgo confirma la hipótesis planteada y respalda la incorporación de actividades lúdicas como una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer el desarrollo psicomotor integral en el nivel primario.
2. En relación con el objetivo específico 1, Se concluye que la psicomotricidad de los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577 se encuentra predominantemente en un nivel medio, evidenciando un desarrollo adecuado pero aún susceptible de fortalecimiento, especialmente en las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.
3. En relación con el objetivo específico 2, Se concluye que las estrategias lúdicas se ubican mayoritariamente en un nivel medio; sin embargo, presentan un nivel alto en los componentes cognitivo, socio-afectivo y motriz, lo que confirma su efectividad como recurso pedagógico para favorecer el aprendizaje integral en el área de Educación Física.
4. En relación con el objetivo específico 3, se determinó una correlación positiva alta ( $r = 0,779$ ;  $p < 0,001$ ) entre las estrategias lúdicas y la coordinación motriz. Este resultado evidencia que el uso adecuado y frecuente de actividades lúdicas en el aula contribuye significativamente al desarrollo de habilidades como la precisión, el equilibrio y la sincronización de movimientos en los escolares.
5. Sobre el objetivo específico 4, los resultados muestran una correlación positiva muy alta ( $r = 0,835$ ;  $p < 0,001$ ) entre las estrategias lúdicas y el desarrollo del lenguaje. Esto permite concluir que las dinámicas lúdicas fomentan entornos de interacción y

expresión verbal que potencian la comprensión, el vocabulario y la fluidez comunicativa en los estudiantes.

6. En cuanto al objetivo específico 5, se encontró una correlación positiva muy alta ( $r = 0,871$ ;  $p < 0,001$ ) entre las estrategias lúdicas y la dimensión motricidad, lo cual indica que la práctica sistemática de juegos y actividades corporales favorece el control postural, la autonomía motriz y la ejecución eficiente de movimientos gruesos y finos en el contexto escolar.

## RECOMENDACIONES

A las autoridades o funcionarios que toman decisiones de gestión educativa en la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín, se les recomienda:

1. Fortalecer la planificación pedagógica en educación física, incorporando de manera sistemática estrategias lúdicas orientadas al desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes del nivel primario. Para ello, se recomienda que la Dirección de la institución promueva la elaboración de sesiones integradas con actividades recreativas, juegos tradicionales y dinámicas grupales que estimulen la coordinación, el lenguaje y la motricidad.
2. Capacitar permanentemente al personal docente en el uso y aplicación de estrategias lúdicas con enfoque psicomotor. Se sugiere que la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) coordine con especialistas en educación física y psicomotricidad la organización de talleres formativos para los docentes de la institución, priorizando el nivel primario, especialmente sexto grado.
3. Implementar espacios adecuados y seguros para el desarrollo de actividades lúdicas y motrices, garantizando el acceso a materiales didácticos como pelotas, cuerdas, aros, conos, colchonetas y juegos didácticos. La administración escolar debe gestionar, con el apoyo de APAFA o programas sociales, el acondicionamiento de zonas de juego y movimiento que favorezcan el aprendizaje activo y saludable.
4. Incluir dentro del Proyecto Educativo Institucional (PEI) y del Plan Anual de Trabajo (PAT) de la I.E. 0577 el enfoque psicomotriz como eje transversal del desarrollo integral de los estudiantes. Ello permitirá articular acciones interáreas (comunicación, ciencia y tecnología, personal social) con actividades que promuevan el juego y el movimiento como medios de aprendizaje.

5. Establecer un sistema de monitoreo y evaluación del desarrollo psicomotor a través de fichas de observación y rúbricas que permitan al equipo docente identificar avances, dificultades y necesidades específicas de los estudiantes en coordinación, lenguaje y motricidad. Esto facilitará la toma de decisiones pedagógicas oportunas y personalizadas.
6. Aplicar de manera permanente instrumentos de observación y registro del desempeño psicomotor de los estudiantes, y considerar los resultados de la presente investigación como referente institucional para la mejora continua del área de Educación Física y el desarrollo de futuras investigaciones.

## REFERENCIAS

- Ahumada, L., Ávila, H., Cardozo, G., havarro, L., Fernández, Ó., Hernández, I., . . . Vargas, A. (2019). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje: una mirada desde la investigación*. Fondo editorial Universidad Corporativa de Colombia.
- Alcívar, A. (2018). Estimulación temprana y desarrollo psicomotriz en niños de educación inicial Caso: Unidad Educativa El Carmen, Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 3(8), 316-337. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i8.614>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting. [https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o\\_y\\_metodologia\\_de\\_la\\_investigacion.pdf](https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf)
- Arias, V., & Benavides, E. (2021). Evaluación de la psicomotricidad en niños menores de 3 años durante la teleeducación en tiempos de confinamiento. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 12493-12505. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i6.1266](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1266)
- Arispe, C., Soledad, J., Guerrero, M., Rivera, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica: Una aproximación para los estudios de posgrado*. Guayaquil: Departamento de investigación y postgrados. <https://doceru.com/doc/18nnc81>
- Carcamo, C. (2014). *Importancia del desarrollo psicomotor para mejorar el aprendizaje en los niños*. Universidad Nacional del Santa. <https://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/2692>
- Carhuancho, I., Nolazco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología de la investigación holística*. Guayaquil: Departamento de investigación y posgrados, Universidad Internacional del Ecuador, extensión Guayaquil.
- Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación. *Working Paper ESACE*, 1(8), 1-38. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>

- Castro, K. (2021). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de 3 años del Programa “Creciendo con Nuestros Hijos”*, Guayaquil, 2020. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58747>
- Chura, P. (2018). *Psicomotricidad en niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°260 Ramón Castilla de la Provincia del Collao – Puno, 2018*. Universidad Peruana Unión. <http://200.121.226.32:8080/handle/20.500.12840/1804>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, M., & Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1), 99 – 134. <http://ve.scielo.org/pdf/pdg/v37n1/art07.pdf>
- Cuyutupac, L., & Guizado, J. (2022). *Desarrollo psicomotor en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial de la CC.NN. Unión Alto Sanibeni – Pangoa 2020*. Universidad Nacional de Huancavelica. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/2d60e66c-8a46-437b-b1c0-20789a86d0b8>
- Espósito, A., Korzeniowski, C., & Bertoldi, M. (2018). Preliminary standards for the Psychomotor Development Test (TEPSI) for Argentine children aged 3-4. *Revista Peruana De Psicología*, 24(1), 9-27. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.24265/liberabit.2018.v24n1.02>
- Fuentes, J., & Coronel, J. (2025). *Estrategia de educación física para la coordinación global a nivel de lanzamientos con estudiantes del 6° de primaria I.E.P.S.M. Antonio Josmel Pastor Muñoz N° 16683 Pona Alta, Utcubamba 2024*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- García Molina, K. (2023). *Actividades Lúdicas en el desarrollo psicomotriz en niños de 8 a 10 años*. Universidad Católica de Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/15651>
- Huerta Motta, J. (2021). Taller de reeducación de la motricidad gruesa, para la mejora de la expresión corporal en el arte dramático en alumnos del Sexto grado de Primaria de la I.E.P. Alas Peruanas- Majes. *Escuela Nacional Superior de Arte Dramático Guillermo Ugarte Chamorro*. <https://hdl.handle.net/20.500.13078/94>

- Mendoza Alcívar, Y., & Zambrano Rivera, S. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 493-514. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383739>
- Mera Massri, E., Armijos Armijos, J., & Luarte Rocha, C. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(43), 719-727. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8062591>
- Montes, R., & Paucar, J. (2020). *Desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 años de una institución educativa público del barrio de Yananaco – Huancavelica*. Universidad Nacional de Huancavelica. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/6a661302-e971-4f2d-8ffa-87b55370912c>
- Palacios, D. (2022). *Desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 3 años de una institución educativa de Paragsha – Pasco*. Universidad Nacional de Huancavelica. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/1795b641-bf0d-4aee-a260-4cc47c451af4>
- Pinedo Salhuana, M., Gongora Saavedra, L., & Choy Sanchez Sandi, S. (2022). *Psicomotricidad y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociomotrices en los estudiantes del 6º grado de educación primaria de la institución educativa N° 64840. Las Malvinas del distrito de Curimaná, provincia de Padre Abad - 2021*. Universidad Nacional de Ucayali. <https://hdl.handle.net/20.500.14621/6819>
- Ruiz, J. (2018). *Análisis del nivel de coordinación Oculo manual de la Psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la IE particular “Creciendo Juntos” de Sullana-Piura, año 2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/7851>
- Sánchez, L., Ramón, A., & Mayorga, V. (2020). Desarrollo Psicomotriz en niños en el contexto del confinamiento por la pandemia del COVID 19. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 203-219. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385939>
- Segers, D., Bravo, S., Moreira, T., García, F., Villafuerte, J., Sacan, M., & Barcia, E. (2018). Estado Psicomotriz de Niños y Niñas del Cantón Jaramijó, en 2016. *Revista Científica Hallazgos21*, 3, 1-16. <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/242>

Silva, A., & Montañez, L. (2019). Aprendizaje psicomotriz en el área de Educación Física, Recreación y Deportes mediado por el uso de "software" educativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(9), 302-309. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7260919>

# ANEXOS

## Anexo 1: Instrumento de investigación

### CUESTIONARIO 1

**Variable:** Estrategias lúdicas

**Dirigido a:** Estudiantes del sexto grado de primaria (si se aplica directamente) o docentes (si se mide desde su percepción)

**Instrumento:** Cuestionario tipo Likert con 21 ítems

Escala de respuesta:

1 = Totalmente en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 = De acuerdo | 5 = Totalmente de acuerdo

#### Instrucciones para el encuestado:

1. Objetivo del instrumento:  
Conocer tu percepción sobre las estrategias lúdicas que utilizas en las actividades escolares, especialmente aquellas relacionadas con el juego, la cooperación, el aprendizaje y las habilidades físicas.
2. Procedimiento de llenado:
  - Lee cuidadosamente cada afirmación.
  - Marca con una "X" la opción que mejor refleje tu experiencia o forma de pensar.
  - No hay respuestas correctas o incorrectas; se valora tu opinión personal.
  - Responde con sinceridad. La información será tratada con confidencialidad.
3. Tiempo estimado de aplicación:  
15 a 20 minutos aproximadamente.
4. Instrucciones para el aplicador:
  1. Antes de la aplicación:
    - Explique el propósito del cuestionario de forma clara y sencilla.
    - Asegúrese de que todos los estudiantes comprendan el significado de las alternativas.
    - Brinde ejemplos si es necesario sin influir en las respuestas.
  2. Durante la aplicación:
    - Supervise el proceso para resolver dudas logísticas.
    - Mantenga un ambiente de silencio y concentración.
    - Verifique que todos completen el cuestionario en su totalidad.
  3. Después de la aplicación:

- Recoja los instrumentos y almacénelos con cuidado para el procesamiento de datos.

Nº	ESTRATEGIAS LÚDICAS	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
		Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
<b>Dimensión: Componente cognitivo</b>		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Conozco las reglas del juego antes de participar					
2	Comprendo fácilmente las técnicas de los juegos propuestos					
3	Identifico el propósito formativo de cada juego lúdico					
4	Me esfuerzo por seguir las técnicas del juego correctamente					
5	Muestra interés por aplicar lo aprendido en las estrategias lúdicas					
6	Considero importante seguir las reglas del juego					
<b>Dimensión: Componente socio-afectivo</b>		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7	Colaboro con mis compañeros durante las actividades lúdicas					
8	Acepto las decisiones de grupo aunque no esté de acuerdo					
9	Disfruto participar en juegos en los que hay cooperación					
10	Me cuesta aceptar cuando pierdo en los juegos					
11	Respeto a los demás durante las actividades lúdicas					
12	Me gusta expresar mis ideas en el desarrollo del juego					
<b>Dimensión: Componente motriz</b>		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
13	Desarrollo destrezas físicas mediante el juego					
14	Identifico qué habilidades motrices requiere cada juego					
15	Participo en juegos que requieren movimientos complejos					
16	Reconozco mis logros físicos en las actividades lúdicas					
17	Disfruto practicar habilidades motrices abiertas en los juegos					
18	Me adapto bien a juegos con reglas nuevas o modificadas					
19	Me esfuerzo por mejorar mis habilidades físicas en los juegos					

## **Anexo 2: Instrumento de investigación**

### **FICHA DE OBSERVACIÓN (TEPSI)**

#### **Instrucciones generales para el aplicador:**

**1. Objetivo del instrumento:**

Evaluar el nivel de desarrollo psicomotriz de los estudiantes a través de la observación directa de comportamientos motores, de coordinación y lenguaje expresivo durante actividades pedagógicas y recreativas.

**2. Momento de aplicación:**

Durante las sesiones de clase de Educación Física, juegos dirigidos o actividades escolares que involucren movimiento, manipulación de objetos o comunicación verbal.

**3. Procedimiento:**

- Observe de manera continua al estudiante durante una o varias sesiones.
- Registre en la escala la frecuencia con la que el niño realiza la conducta descrita en cada ítem.
- En caso de duda, priorice el comportamiento predominante.
- Evite intervenir o modificar el desarrollo de las actividades del niño mientras observa.

**4. Tiempo estimado por observación:**

15 a 20 minutos por estudiante en diferentes contextos (juego libre, instrucción dirigida, actividades lúdicas estructuradas).

**5. Sugerencias metodológicas:**

- Se recomienda observar al estudiante en al menos dos contextos distintos para mayor confiabilidad.
- La observación puede complementarse con notas breves cualitativas si se considera pertinente.

Nº	PSICOMOTRICIDAD	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
		Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
<b>Dimensión: Coordinación</b>		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Manipula objetos con precisión (uso de manos, materiales, útiles escolares, etc.)					
2	Copia figuras con exactitud respetando formas y proporciones					
3	Dibuja formas básicas con trazo controlado					
4	Coordina movimientos con ambas manos o pies					
<b>Dimensión: Lenguaje</b>		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5	Comprende órdenes verbales simples (como sentarse, levantar la mano)					
6	Comprende mensajes más complejos en actividades grupales					
7	Se expresa verbalmente de manera coherente y fluida					
8	Usa gestos o movimientos para complementar su expresión verbal					
<b>Dimensión: Motricidad</b>		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9	Controla sus movimientos al caminar, correr o saltar					
10	Mantiene el equilibrio en diversas posiciones (caminar en línea recta, pararse en un pie, etc.)					
11	Realiza tareas motrices siguiendo instrucciones (juegos motores, desplazamientos)					
12	Muestra autonomía motriz en actividades cotidianas (vestirse, recoger objetos, desplazarse solo)					

### Anexo 3: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INSTRUMENTOS
¿Existe correlación entre las Estrategia lúdicas y la psicomotricidad en estudiantes del sexto grado de primaria I.E. integrado 0577, Bellavista, San Martín 2024?	<p>Determinar la correlación entre las Estrategia lúdicas y la psicomotricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definir el nivel de Estrategia lúdicas en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.</li> <li>Especificar el nivel de psicomotricidad en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.</li> <li>Establecer el grado de correlación de las Estrategia lúdicas y la coordinación en estudiantes del sexto grado del área de Educación Física nivel primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín.</li> </ul>	Existe relación significativa entre las Estrategia lúdicas y la psicomotricidad en estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista San Martín 2024 es estadísticamente significativo.	Psicomotricidad	Coordinación	Se empleo las técnicas (encuesta y observación) con su respectivo instrumento (cuestionario y guía de observación).
				Lenguaje	
				Motricidad	
			Estrategias lúdicas	Componente cognitivo	
				Componente socio – afectivo	
				Componente motriz	

## Anexo 4: Autorización para el uso y aplicación de Instrumentos de Investigación

### AUTORIZACIÓN PARA EL USO Y APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Julio César Cárdenas Vásquez, identificado(a) con DNI N° 40839838, en calidad de Director(a) de la Institución Educativa Integrado N° 0577 Nuevo Tarapoto, distrito Bajo Biavo, provincia de Bellavista, región San Martín; mediante el presente documento:

**AUTORIZO** a los bachilleres **Henry Amasifuén Sangama** y **Freddy Rivas García**, estudiantes de la Escuela Profesional de Educación – Especialidad Educación Física de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos en el marco de la investigación titulada:

*“Estrategias lúdicas y psicomotricidad en estudiantes de sexto grado de primaria I.E. Integrado 0577 Nuevo Tarapoto, Bellavista, San Martín – 2024”.*

Asimismo, autorizo el uso de los siguientes instrumentos dentro de nuestra institución educativa:

- Ficha de observación para evaluar la psicomotricidad (dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad).
- Cuestionario tipo Likert para evaluar las estrategias lúdicas (componentes cognitivo, socio-afectivo y motriz).

La aplicación de dichos instrumentos se realizó respetando los principios éticos de confidencialidad, anonimato y protección de los estudiantes participantes, garantizando que la información obtenida será utilizada exclusivamente con fines académicos y de investigación.

Se expide la presente autorización a solicitud de los interesados para los fines que estimen convenientes y para ser anexada al informe final de tesis.

Bellavista, 13 de noviembre de 2024.



GOBIERNO NACIONAL DE SAN MARTÍN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
Unidad de Gestión Educativa Local Bellavista  
I.E. N° 0577 Nuevo Tarapoto  
Prof. Julio César Cárdenas Vásquez  
Director

Firma y sello del Director(a)

Nombre: Julio César Cárdenas V.

DNI: 40839838

## Anexo 5: Evaluación por juicio de experto del cuestionario

### CRITERIO DE EXPERTO 1

#### I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del experto: Wilder Angel Alvarado Castillo

1.2. Grado académico: Doctor en Ciencias de la Educación

1.3. Documento de identidad: 17531294

1.4. Centro de labores: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

1.5. Denominación del instrumento motivo de validación:

Encuesta que evalúa el nivel de desarrollo de las Estrategias Lúdicas de los alumnos del 6° grado de primaria.

1.6. Título de la investigación:

Estrategias lúdicas y psicomotricidad en estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. Integrado 0577, Bellavista, San Martín 2024.

1.7. Autor del instrumento:

Henry Amasifuén Sangama y Freddy Rivas García.

#### II. EVALUACIÓN

En este contexto lo he considerado como experto en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB: Muy Bueno (18-20) / B: Bueno (14-17) / R: Regular (11-13)

D: Deficiente (0-10)

##### 1.1. Aspectos de validación del instrumento de evaluación:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa				
2	Los términos utilizados son propios de la investigación	X			
3	El lenguaje utilizado en el cuestionario es adecuado	X			
4	Los logros alcanzados están expresados en competencias	X			
5	Tiene rigor científico	X			

6	Los aspectos investigados presentan organización lógica	X			
7	Las interrogantes están formuladas en relación a los objetivos de la investigación	X			
8	Expresa con claridad la significación de la investigación		X		
9	El título es coherente con el contenido de la investigación	X			
10	Las interrogantes planteadas guardan relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Los criterios utilizados son pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Las interrogantes se vinculan con las variables dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategia responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empelados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	La muestra es adecuada	X			
20	La bibliografía es actualizada		X		
<b>VALORACIÓN FINAL</b>				19	

## II. Opinión de aplicabilidad

- (X) El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado  
 ( ) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lambayeque, 02 de diciembre del 2024

Firma del evaluador



**Dr. Lic. Grimaldo D. Benavides Campos**  
**DNI N° 17531294**