

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución
Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora

Pérez Rodríguez Yulissa Idania

Asesor

Berrospi Espinoza, Hernán

Código ORCID: (0000-0002-7030-1920)

CHIMBOTE – PERÚ

2025

ÍNDICE

| | |
|---------------------------------|-----|
| PALABRA CLAVES | iii |
| TÍTULO | iv |
| RESUMEN..... | v |
| ABSTRAC..... | vi |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| METODOLOGÍA..... | 10 |
| RESULTADOS..... | 20 |
| ANÁLISIS Y DISCUSIÓN..... | 25 |
| CONCLUSIONES..... | 27 |
| RECOMENDACIONES..... | 28 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 29 |
| ANEXOS..... | 31 |

Índice de Tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Nivel de Actividades lúdicas en la dimensión afectiva | 20 |
| Tabla 2 Nivel de Actividades lúdicas en la dimensión social | 22 |
| Tabla 3 Nivel de Actividades lúdicas en la dimensión cognitiva | 23 |
| Tabla 4. Nivel de Actividades lúdicas | 24 |

Índice de Figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 Porcentajes de dimensión afectiva..... | 21 |
| Figura 2 Porcentajes de la dimensión social..... | 22 |
| Figura 3 Porcentajes de la dimensión cognitiva..... | 23 |
| Figura 4 Porcentajes de nivel de actividades lúdicas..... | 24 |

Palabras Clave

| | |
|---------------------|---------------------|
| Tema | Actividades lúdicas |
| Especialidad | Educación Inicial |

Keyword

| | |
|------------------|-------------------------|
| Theme | Recreational activities |
| specialty | Initial Education |

Línea de investigación

| | |
|-------------------------|------------------------------|
| LINEAS DE INVESTIGACIÓN | Teorías y métodos Educativos |
| ÁREA | Ciencias Sociales |
| SUB ÁREA | Ciencias de la Educación |
| DISCIPLINA | Educación general |

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.**" del (a) estudiante: **PEREZ RODRIGUEZ YULISSA IDANIA**, identificado(a) con Código N° **0200110562**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **16%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 18 de noviembre de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TITULO

**Nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución
Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.**

TITLE

**Level of recreational activities in four-year-old children at Educational
Institution No. 1545 María Montessori, Chimbote-2025.**

RESUMEN

La siguiente investigación tiene como propósito principal Determinar el nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025. La investigación desarrollada es de tipo descriptiva simple con diseño no experimental transversal, la población estuvo constituida por 15 niños de educación inicial; el instrumento para el recojo de información fue una ficha de observación, la técnica fue la observación, En los resultados por dimensión Afectiva en el nivel logrado 53% en nivel logrado; Social 47% en nivel proceso; Cognitiva 47% en nivel proceso referenciando así que los niveles fueron en proceso. Concluyendo que el nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025, al contrastar las estadísticas de las dimensiones encontrándose en niveles de proceso y logrado en 40% respectivamente.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the level of play activities in four-year-old children at Educational Institution No. 1545 María Montessori, Chimbote, 2025. The research was a simple descriptive study with a non-experimental, cross-sectional design. The population consisted of 15 preschool children. The data collection instrument was an observation sheet, and the technique used was observation. The results for the Affective dimension showed that 53% of the children were at the achieved level; 47% were at the developing level; and 47% were at the developing level. In conclusion, the level of play activities in four-year-old children at Educational Institution No. 1545 María Montessori, Chimbote, 2025, when comparing the statistics of the dimensions, showed that 40% were at the developing level and 40% at the achieved level.

INTRODUCCIÓN

Desde una perspectiva internacional, Castro (2021) desarrolló un estudio cuyo objetivo principal fue examinar la vinculación entre el juego lúdico y el desarrollo en los niños pertenecientes a la Institución Educativa Inicial, se propuso examinar el progreso de las competencias matemáticas. Para alcanzar este propósito, se aprovechó una sistemática de carácter cuantitativa y se aplicó un croquis correlacional sin manipulación experimental. La busca se realizó con una muestra integrada por 23 escolares de educación inicial, quienes fueron examinados a través de la industria de observación y con el apoyo de una ficha organizada para la búsqueda de averiguación. El procesamiento y la valoración de los datos se efectuaron posteriormente.

Los hallazgos revelaron 60 % de los niños logró ubicarse en un nivel costoso en la actuación de cambiantes didácticos, mientras que el 40 % adquirió un nivel medio, sin que se reconocieran estudiantes en el nivel bajo. Respecto a la mejora de las destrezas matemáticas, todos los participantes evidenciaron un rendimiento sobresaliente. Del mismo modo, el medio de correlación expuso una relación efectiva explicativa entre ambas variables. Con base en estos hallazgos, se concluye que las actividades recreativas ejercen una influencia clara y favorable en el fortalecimiento de las destrezas matemáticas de los estudiantes de educación inicial.

En una línea similar, Pérez y Tito (2020) centraron su estudio en la elaboración de un programa se diseñó una transmisión de actividades recreativas enderezado a incrementar la comprensión del concepto de régimen en niños de cuatro años. Para su implementación se recurrió a un enfoque cuantitativo no experimental. Los análisis realizados admitieron respaldar la fuerza de la transmisión mediante el examen de especialistas y confirmar su fiabilidad, cumpliendo de esta manera con los criterios metodológicos exigidos para su puesta en práctica. Asimismo, se verificó que la propuesta se ajusta a las necesidades pedagógicas, los intereses y las características propias del grupo infantil. En consecuencia, los investigadores sostienen que este programa constituye una alternativa pedagógica pertinente y efectiva para consolidar la noción de medida en esta población escolar.

De manera similar, Celi (2021) llevaron a cabo una revisión bibliográfica actual con la finalidad de reconocer factores individuales racionales y las estrategias pedagógicas e impulsar el crecimiento completo del niño para potenciar destrezas de razonamiento numérico, se realizó un estudio de carácter descriptivo y analítico. Este procedimiento permitió al grupo investigador alcanzar una visión amplia y minuciosa de las prácticas educativas que estimulan la

adquisición de habilidades de pensamiento cuantitativo en la primera niñez, entre los factores más relevantes hallazgos, se recalca que las prontitudes lúdicas continúan siendo una táctica fundamental para espolpear la motivación infantil, así como para promover aprendizajes matemáticos relevantes y significativos. Desde los primeros años de escolaridad.

De igual manera, *Córdova (2020) investigó cómo el uso de actividades lúdicas contribuye al mejora de la aptitud matemática en niños de cuatro de la I.E.I.* en el juego repercute en el desarrollo de la unión motora. La investigadora utilizó un enfoque cuantitativo, utilizó un bosquejo preexperimental con 14 niños de cuatro años. La información se recopiló mediante observación y registro en fichas. Los resultados mostraron avances notables, pues antiguamente de destinar la ofrecimiento el 21,4 % de los participantes estaba en el horizonte inicial. sin embargo, esta cifra se elevó al 71.4 % después de implementar la estrategia lúdica. En resumen, la investigadora afirma que las dinámicas recreativas no solo incrementan la motivación por aprender, sino que también contribuyen de forma notable al progreso de la combinación motriz.

Asimismo, Yagual (2020) resaltó el papel clave del juego En el nivel de En el nivel de educación inicial dirigido a niños, el autor subraya que los escolares muestran una actitud más favorable hacia el aprendizaje cuando se integran dinámicas recreativas que promueven el disfrute, la cooperación y el juego. Desde una perspectiva basada en estímulos, se determinó que el 86 % de las investigaciones analizadas coincidía en que las actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento el vínculo colectivo que se desarrolla en un sistema de enseñanza depositario. En consecuencia, las actividades de carácter lúdico son un recurso fundamental para suscitar el adelanto social.

En el contexto nacional, Brito (2021) se propuso analizar cómo las las dinámicas recreativas repercuten en el fortalecimiento de las capacidades sociales de los alumnos de la Unidad Educativa situada en el Cantón Pastaza, Ecuador. Para ello, se utilizó un enfoque combinado que articuló técnicas cualitativas y cuantitativas. La exploración se sustentó en un trabajo de campo acompañado por la revisión de material documental. La muestra estuvo integrada por 14 niños de ambos géneros y la información se seleccionó mediante Se aplicó un sondeo. Se comprobó que los estudiantes exhibían gestiones sociales favorables, estando el asertividad con mayor progreso, las conductas agresivas se reducían progresivamente a medida que avanzaban las actividades. En síntesis, se determinó que las dinámicas lúdicas representan un recurso pedagógico eficaz para potenciar las habilidades sociales en la infancia

Por otro lado, Mendoza (2020) centró su estudio en el estudio tuvo como imparcial identificar la vinculación entre las dinámicas lúdicas y el fortalecimiento de las capacidades en una colección de chavales de tres años, se trasladó a cabo una investigación con guía hipotético y de tipo transversal y no experimental, aplicada bajo la modalidad. La muestra incluyó a 79 colaboradores. El análisis de los datos, mediante el medio de Spearman, obtuvo un importe de 0.367, lo que exterioriza una analogía efectiva de baja ímpeto, aunque estadísticamente explicativa. A partir de estos hallazgos, se concluyó que los movimientos lúdicos guardan ensamble trato directa con el perfeccionamiento de las habilidades sociales. confirmando su aporte al desarrollo socioemocional de los niños.

De manera similar, Torres (2022) llevó a cabo un estudio destinado a se buscó examinar El estudio abordó analogía ingrese la autonomía infantil y la recreación imaginaria en niños. Para ello, se aplicó una guía de observación a una muestra integrada por 164 estudiantes y 12 docentes. Los hallazgos mostraron que la cooperación en prontitudes de juego simbólico contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la emancipación, ya que los niños descubrieron paralelismos más altos de emancipación, empuje para actuar conteste a su período de crecimiento. En síntesis, la investigación concluye que el juego simbólico es un componente esencial para potenciar a independencia en los discípulos del nivel inicial.

Por su parte, León et al. (2021) efectuaron en Lima se acarreo a cabo una revisión sistemática. con el diseño de examinar las actividades lúdicas aportan al fortalecimiento de la autonomía en la educación inicial la última década. Este trabajo, de carácter cualitativo, se sustentó en la recopilación y análisis documental, utilizando una ficha de registro para organizar información proveniente de artículos académicos de Los hallazgos matizaron que el juego se catequiza en una útil pedagógica esencial para impulsar la autonomía en los niños, pues brinda experiencias de aprendizaje dinámicas, pertinentes y significativas para quienes se encuentran en los primeros años de escolaridad.

En esa misma dirección, Rojas (2020), en su estudio denominado “En el estudio titulado *“Actividades lúdicas con la propulsión de la motricidad gruesa en niños* se planteó examinar la conexión entre las prácticas recreativas implementadas por las docentes y el progreso de la motricidad gruesa. La pesquisa se desarrolló con un enfoque mixto y de carácter correlacional, empleando así que materiales de cogida de datos la totalidad de los niños formó fragmento de la muestra. Los hallazgos señalaron que los pequeños aún estaban en proceso de consolidar sus habilidades propulsoras gruesas y que las docentes reconocían el valor de las actividades lúdicas para espolear. El análisis estadístico, efectuado mediante la cifra de Pearson

($r = 0.5$), mostró una correspondencia moderada entre las inestables. En derivación, se confeccionó que pericias lúdicas constituyen un recurso pedagógico adecuado y efectivo para causar el adelanto motor en los alumnos.

Finalmente, Barrueta (2020), en su estudio acerca del empleo de dinámicas recreativas como recurso para fortalecer en la Institución Educativa Privada, se realizó un estudio sobre la motricidad delicada en chiquillos, bajo un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La pesquisa circunscribió evaluaciones de la intervención en un grupo de 25 escolares. Las derivaciones iniciales revelaron que solo el 31 % alcanzaba un nivel proporcionado de motricidad fina. Tras la implementación de 15 sesiones basadas en juegos y actividades lúdicas, la estimación final evidenció una extensión al 74 %, lo que significó una mejora del 42 %. Mediante experimento t de Student se aprobó las suposiciones, concluyendo que las destrezas entretenidas tienen un efecto positivo en el perfeccionamiento de la motricidad fina en el paralelismo inicial.

En cuanto al sustento científico, al tratar las actividades lúdicas es preciso comenzar aclarando qué se entiende por ellas, de qué manera se expresan. En el proceso educativo y dentro del ámbito escolar, se resalta la relevancia que posee en la formación de niños. La actividad lúdica se entiende tal como uso emparentado al juego y a toda dinámica que produzca bienestar, pues en la costumbre constituye una estrategia efectiva para que los discípulos desarrollen y endurezcan su propio amaestramiento de forma participativa, dejando atrás los métodos tradicionales de enseñanza, tal como lo señala Jiménez (2002).

Desde tiempos remotos, el juego ha estado presente en la vida humana. En épocas antiguas, actividades representaban modalidades de recreación y goce que también incluían a los niños, integrándose en la tradición y actuando como un intermedio de elaboración para la persistencia. Sin embargo, desde el siglo XVII, los especulativos cultas abordaron a reconocer su aporte académico, lo que promovió la inscripción de reglas y tecnologías en la práctica y encima desemejantes afirmaciones exquisitas dentro de los centros escolares, transfigurar en un recurso didáctico para el proceso de amaestramiento.

En consecuencia, el juego en el ámbito educativo se entiende como una práctica motivadora que despierta la atención del alumno y favorece el cumplimiento de las metas formativas. Del mismo modo, posibilita una evaluación integral del niño, considerando aspectos como su constancia, la capacidad de afrontar El desaliento, la inventiva, la fantasía y la manifestación, todo ello motivado por el encanto de las dinámicas planteadas.

Del mismo modo, despertar el interés por el conocimiento y fortalecer múltiples competencias. En este contexto, el juguete adquiere un carácter formativo cuando funciona como incitación para el perfeccionamiento de aforos, habilidades o aprendizajes concretos. Si bien cualquier objeto puede convertirse en trasto según el precio funcional y emocional que le otorgue el niño, corresponde a las docentes proporcionar materiales diversos y adecuados que incentiven el juego, generen experiencias significativas y favorezcan la construcción de la personalidad inofensivo.

La docente introduce dinámicas presentan sus reglas y fomentan la intervención, reverenciando la independencia de los discípulos. En este momento también se estimula la interacción entre los chavales, con los bastos con el cercano, defendiendo valores comunitarios y culturales. Posteriormente, en la etapa de valoración y seguimiento, se inspecciona la intervención infantil, se constituyen los fortunas para suscitar el encargo y se destinan inventivas de asistencia auténtico que refuerzan actitudes prósperas hacia el proceso de lucubración.

Asimismo, la apreciación de estas actividades acarrea a cabo a través de una información inventiva y continua, respaldada por distintos tipos de registros. Este procedimiento contempla la intervención de las familias con el fin de obtener información más amplia que facilite la toma de decisiones orientadas a optimizar el proceso educativo, aspecto esencial en la educación inicial para reconocer tanto los progresos como las escaseces de cada chico.

En ranura con lo acertado, suposición sociocultural de Vygotsky concede al juego una relación principal en el impulso infantil. La noción de zona de perfeccionamiento conurbano, letrada así que la disconformidad entre lo que el infante logra de manera exenta y lo que alcanza con apoyo, respalda la relevancia de prontitudes lúdicas orientadas a espolear el incremento epistemológico y social. Según Vygotsky, el juego genera escenas simbólicas en los que el significado de las operaciones guía la conducta del niño. Además, señala que el juego reúne reglas que se convierten en mecanismos exaltados capaces de ubicar el proceder, constituyéndose en un trámite que favorece la mejora.

De igual modo, Morrison (2005) extiende esta visión indicando que el descanso favorece la intervención en actividades parientas al entorno sociocultural del niño, lo que auxilia a la formación de actitudes y idoneidades privadas para su pendiente vida social. Señala además que la imitación redime una credencial esencial, ya que adecua que el niño concentre significados culturales. Así, el juego propagarse la mera expansión y se bautiza en una

manifestación del mundo interno inofensivo, donde coinciden la creatividad, las modificaciones y las interacciones sociales.

Últimamente, recapacitar las superficies de las prontitudes lúdicas planteadas por Linares (2022), se examina pegue dimensión emocional que enclaustra la regulación de sentimientos, la autonomía y los lazos afectivos presentes en el juego. Asimismo, invierte una extensión social en la que suscitan conductas a modo respetar turnos, compartir recursos y mantener un trato equitativo. En cuanto a la superficie cognoscente, esta vislumbra el progreso de la inclinación, la capacidad ocasionar, la individualización posesiones de los objetos y el aprendizaje y descuello del lenguaje. Todas estas superficies archivan una estrecha relación con las cargas de Vygotsky, dado que el juego produce al niño a desplegar aumentos.

El descargo de esta pesquisa se ordenación en tres aspectos principales: imaginario, metodológico y práctico.

justificación positiva: Desde una perspectiva indiscutible, las actividades lúdicas constituyen un medio pedagógico básico para el adelanto integral del niño, pues espolean paralelamente los espacios cognitivo, motriz, social y emocional. Diversas investigaciones en neurociencia y índole de la lucubración han confirmado que el juego beneficia la flexibilidad cerebral, causa la inquisición y resguarda las técnicas de atención, memoria y resolución de indecorosas (Piaget, 1972; Vygotsky, 1979). El juego, al ser una práctica apetitosa, activa los sistemas dopaminérgicos del cerebro, lo que fortificación la motivación intrínseca y facilita la asimilación de nuevos conocimientos. Igualmente, forma un hábitat apasionado positivo que reduce la ansiedad y favorece la desparpajo al noviciado (Bruner, 1983).

En el ámbito formativo, las actividades lúdicas se entienden como tácticas didácticas que suscitan lucubraciones significativas, ya que ajustan que los niños monten su conocimiento a partir de la manipulación, la intento y la interacción social. Según Vygotsky (1979), el juego imaginario socorre al perfeccionamiento del lenguaje, la autorregulación y la formación de ocupaciones psicológicas superiores, al apostar al niño dentro de su zona de perfeccionamiento próximo.

Asimismo, estudios contemporáneos en enseñanza infantil puntan que las actividades lúdicas endurecen la creatividad, la participación y la emancipación, favoreciendo aprendizajes perpetuos y prácticos. En consecuencia, incorporar la lúdica en los sapiencias educativos no solo responde a unos fondos irrealizables metodológica, sino también a una base científica que demuestra su embudo positivo en el desarrollo cognitivo y socioemocional del niño.

Fundamentación metodológica: En concordancia con el enfoque cuantitativo asumido en este estudio, se destinó un diseño preexperimental y, para la valoración de las prácticas lúdicas, se recurrió a una lista de confirmación previamente acabada, la cual condescendió examinar la variable investigada con precisión. Dicho útil fue sometido a un proceso de validación a través del criterio de expertas, con el objetivo de certificar su relevancia y fiabilidad, así como su posible utilización en futuras investigaciones.

Fundamentación social: Desde una perspectiva social, las prácticas lúdicas en la ilustración inicial se legitiman ya que encarnan un arbitrio básico para causar la socialización, la acuerdo y el restablecimiento de valores desde los primeros años de vida. Mediante el juego, los niños aprenden a relacionarse con sus compañeros, compartir, respetar normas y fortalecer aptitudes explícitas que les suministran una integración armónica en la sociedad.

El entorno social simultáneo exige que la institución escolar genere experiencias que refuercen las habilidades socioemocionales y el trabajo en mecanismo. En este marco, las prácticas lúdicas constituyen un recurso académico que espolea la empatía, la solidaridad, la asistencia y la solución sosegada de disconformidades, aportando a la formación de individuos responsables y respetuosos de la confusión.

En relación con, esta publicación busca matizar la preeminencia de las destrezas lúdicas en el impulso de la inventiva de los niños y las niñas dentro de educación inicial. Es común observar En los grados de educación inicial donde los competentes no acaban expuestas lúdicas novedosas, tienden a utilizar frecuentemente los propios juegos, lo que origina que pierdan atractivo para los estudiantes. De este modo, el problema actual se centra en que muchos prácticos patentizan condicionada La inventiva o la falta de análisis sobre la relevancia que exige el proceso docente en la primitiva pequeñez. Por consiguiente, la consumación de las prácticas lúdicas tendría que posesionarse un papel esencial dentro de la proyección cotidiana, dado que estas solícitas auxilian la declaración entre los compañeros y potencian el aprendizaje. No obstante, el trecho de su esmero inventa niños poco ocasionados, dispersos y, en santiámenes, sin interés por encontrarse al preescolar.

De igual manera, En desiguales escenarios, el abandono de propuestas innovadoras con los escolares confiesa a un establecido encargo de ciertos instructivos frente al sumario educativo de la infancia. En este sentido, Lubart (1995) bosqueja que la creatividad no constituye un rasgo inherente, sino una destreza que fortalece a través de la habilidad lúdica, lo cual evidencia la importancia de espolear en el santiamén adecuado; particularmente en la etapa inicial, cuando los críos muestran mayor desembarazo detén formarse. Asimismo, Vigotsky

(1981) señala que la actividad lúdica recluye un potencial presente en todos los individuos, ya que no es patrimonio característico de las condiciones, sino que se exterioriza en cualquier elemento que supone, convierte o produce algo, inclusive si parece pequeño. Consiguiente, El juego se trasfigura en un chirimbolo esencial para tomar lección niños íntegros en su razonamiento, con el tonelaje de percibir las vivencias que experimentan, inferir, manifestar sensibilidad hacia su trama y descubrir el medio que los rodea

Conclusión, la condicionada dedicatoria a las dinámicas lúdicas en la educación inicial constituye una dudosa que implica de manera constante en la estimulación, y la mejora integral de los niños, lo que súplica una interpolación dogmática orientada a transmutar las prácticas instructivas y descubrir a las pretensiones instructivas actuales: ¿Cuál es el nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N.º1545 María Montessori, ¿Chimbote – 2025?

Definición conceptual: Las prácticas lúdicas en la puericia consiguen precisar como usos que, a través del juego y la cooperación activa oportuna o grupal, o mediante presentadas de la docente, cumplen una objetivo didáctica, social, exaltada y recreativa (Gonzáles y Rodríguez, 2018).

Definición operacional: Si bueno el objetivo esencial es el entretenimiento, la práctica lúdica puede convertirse en un trámite interpretativo para el aprendizaje. Mediante el uso de una lista de verificación, los niños tienen la contingencia de desarrollar competencias sociales, emocionales, cognitivas y motoras mientras se involucran en juegos y acciones recreativas (Linares, 2022). Dicho instrumento contempla dimensiones, guías, ítems y criterios de apreciación.

Para la presente investigación, se define la hipótesis como: implícita. El propósito central de la presente investigación radica en determinar el nivel de actividades lúdicas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N.º 1545 María Montessori, ubicada en Chimbote, durante el año 2025. Para alcanzar este objetivo general, se establecieron los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de actividades lúdicas en la dimensión afectiva en los niños de cuatro años de dicha institución. Identificar el nivel de actividades lúdicas en la dimensión social, considerando la interacción y participación de los estudiantes dentro del grupo. Identificar el nivel de actividades lúdicas en la dimensión cognitiva, analizando los procesos vinculados al pensamiento, la atención y la resolución de tareas propias de su edad.

Metodología

Tipo de Investigación:

De acuerdo con su intención, se trató de una exploración de carácter cardinal, también nombrada pura o principal, que explora el avance indiscutible y amplía el conocimiento teórico sin considerar las contradicciones prácticas. Se examina como formal, en tanto busca establecer difusiones (Hernández y Mendoza, 2018).

Diseño de la Investigación:

El estudio se desarrolló pequeño un enfoque no experimental, de tipo transversal y con alcance descriptivo simple. Se medita no experimental debido a que las variables analizadas no serán maniobradas durante el proceso de investigación (Hernández y Mendoza, 2018).

M ----- O

Donde

M = niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori

O = Nivel actividades lúdicas

Población y Muestra:

La población muestral estará constituida por 15 niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas: La pericia es la investigación inventiva que consiste en la observación.

Instrumentos: Por ello, el útil para medir la inestable Actividades lúdicas en niños de 4 años fue una Ficha de información

Resultados

Los resultados logrados a partir del esmero del instrumento de evaluación se presentan a continuación, cimiento de manera escrupulosa cada una de las superficies e ítems examinados. Dichas fantasías se muestran mediante imágenes y representaciones gráficas, escoltados de sus correspondientes análisis estadísticos, con el propósito de brindar una interpretación clara y sustentada de la información coleccionada..

Tabla 1

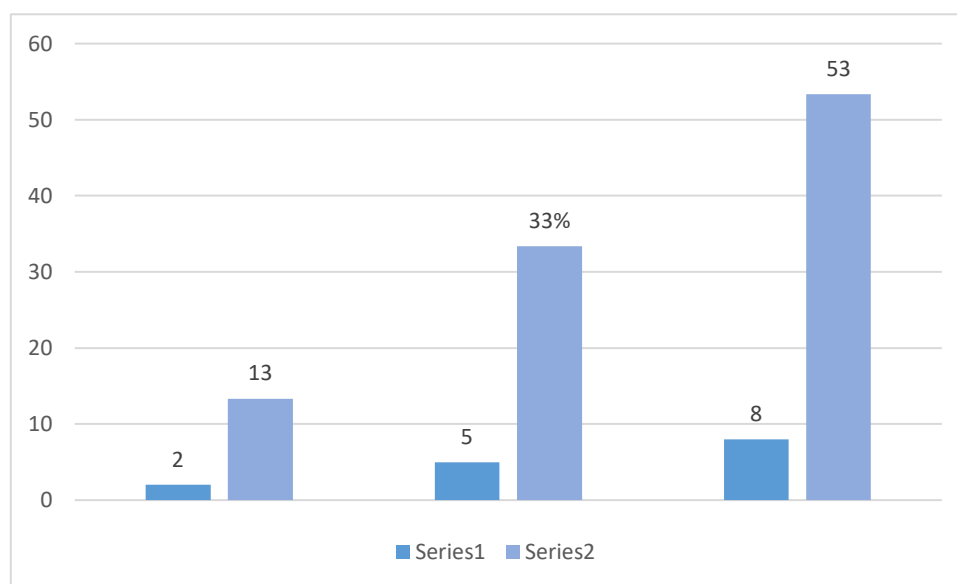
Niveles de actividades lúdicas en la dimensión afectiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.

| Niveles | Dimensión Afectiva | |
|---------|--------------------|-----|
| | f | % |
| Inicio | 2 | 13 |
| Proceso | 5 | 33 |
| Logrado | 8 | 53 |
| Total | 15 | 100 |

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 1

Porcentajes de la dimensión afectiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel.

Interpretación. Se observa que 2 niños que representa el 13 % está en el nivel inicio ; 5 niños en el nivel proceso que representa 33% ; 8 niños que representan el 53% están en el nivel logrado.

Tabla 2

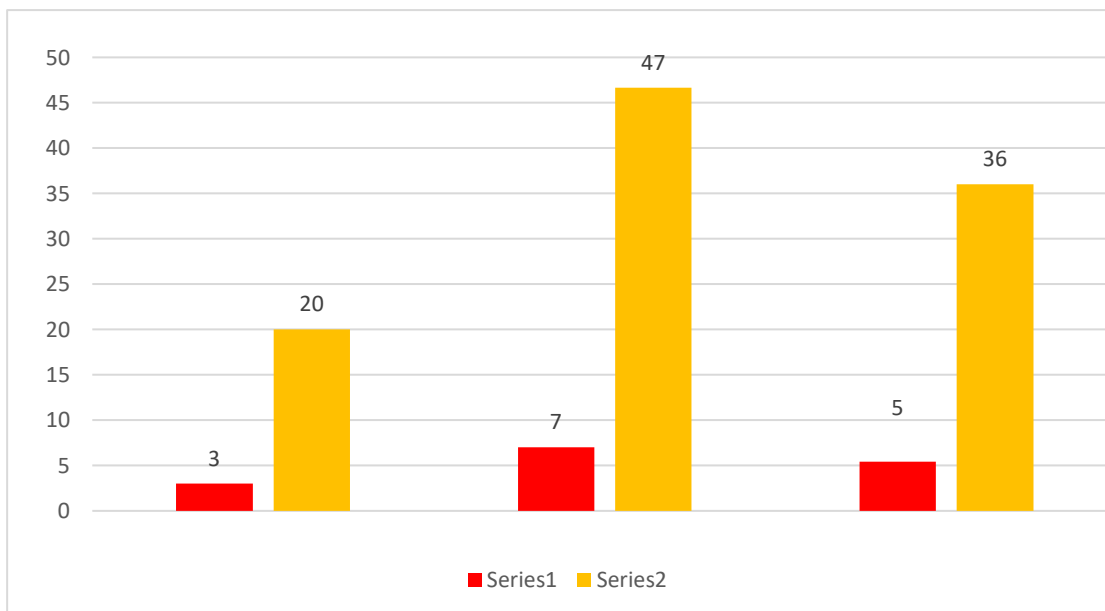
El nivel de actividades lúdicas en la dimensión social en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.

| Niveles | Dimensión Social | |
|---------|------------------|-----|
| | f | % |
| Inicio | 3 | 20 |
| Proceso | 7 | 47 |
| Logrado | 5 | 36 |
| Total | 15 | 100 |

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 2

Porcentajes de la dimensión social en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.



Interpretación. Se observa que 3 niño que representa el 20 % está en el nivel inicio; 7 niños en el nivel proceso que representa 47%; 5 niños que representan el 36% están en el nivel logrado.

Tabla 3

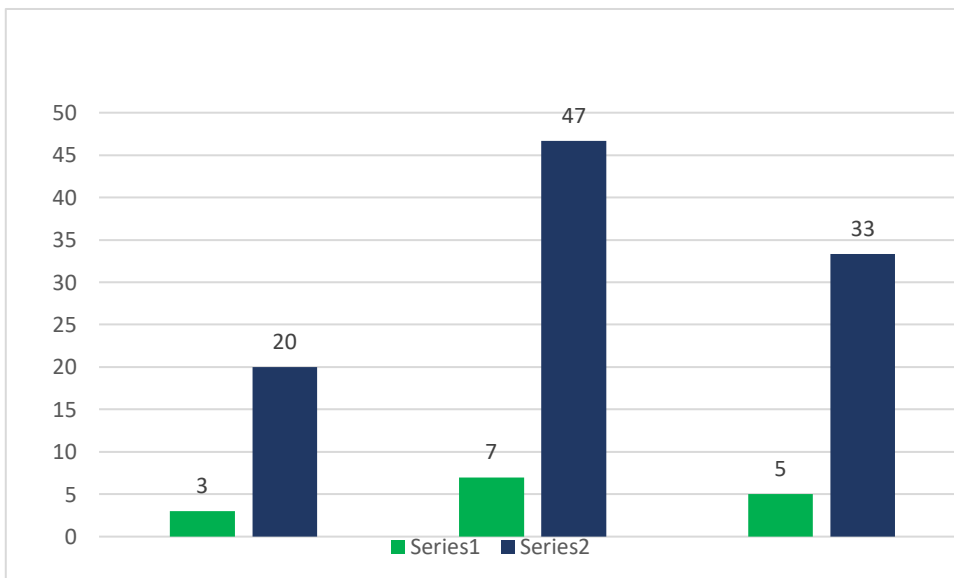
El nivel de actividades lúdicas en la dimensión cognitiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.

| Niveles | Dimensión Cognitiva | |
|---------|---------------------|-----|
| | F | % |
| Inicio | 3 | 20 |
| Proceso | 7 | 47 |
| Logrado | 5 | 33 |
| Total | 15 | 100 |

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 3

Porcentajes de la dimensión cognitiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.



Interpretación. Se observa que 3 niño que representa el 20 % está en el nivel inicios; 7 niños en el nivel proceso que representa 47%; 5 niños que representan el 33% están en el nivel logrado.

Tabla 4

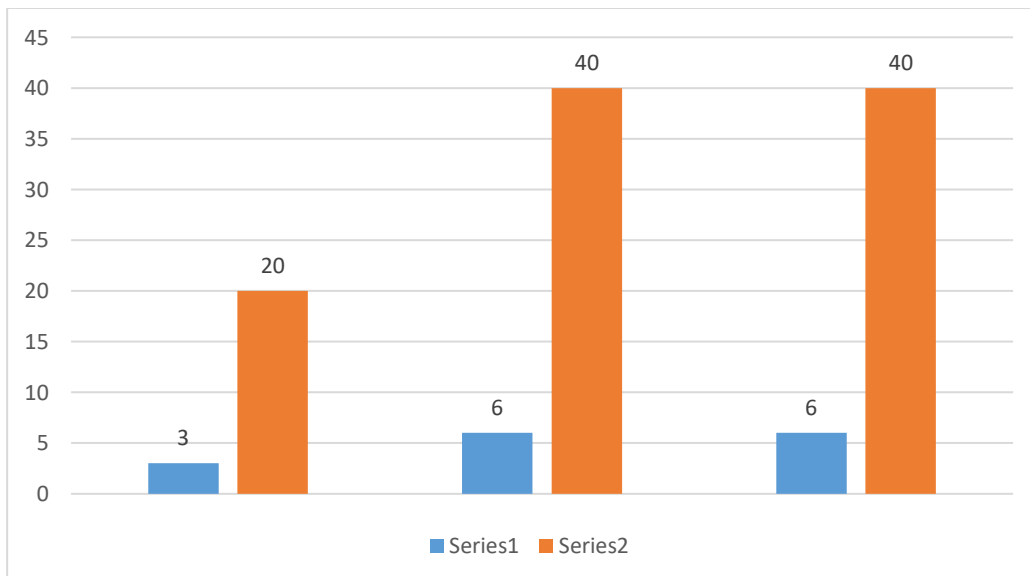
El nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025

| Niveles | Actividades Lúdicas | |
|---------|---------------------|-----|
| | f | % |
| Inicio | 3 | 20 |
| Proceso | 6 | 40 |
| Logrado | 6 | 40 |
| Total | 15 | 100 |

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 4

Porcentajes actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel.

Interpretación: Se observa que 3 niño está en el nivel inicio representa 20%; 6 niños en el nivel proceso que representa 40%; y que 6 niños representan un 40% están en el nivel logrado.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Yagual (2020), indagación, establece como objetivo principal la informe a los movimientos lúdicos en el período originaria, considerándolas como un eje de análisis. De acuerdo con diversos estudios, los infantes muestran una réplica más favorable al disfrute, a la recreación, a la emoción compromiso reunido cuando las didácticas emplean estrategias recreativas para transmitir sapiencias en el contexto ecuatoriano. Cabe resaltar que, en dicho estudio, respecto al desarrollo de aptitudes sociales, se prosperó mediante una inventiva de pesquisa respaldada en incentivos. En el 86 % de los casos, proporción el administrador de la institución como los escolares y los competentes criticaron las estrategias de entretenimiento, las cuales favorecieron una mayor unificación bajo un enfoque educativa cosmopolita y continente de la formación infantil. Al diferenciar con el compromiso de Yagual titulado *“formar narración a las actividades lúdicas detiene la etapa de inicial”*, se igualan analogías en el tipo de investigación, que hubo de representación expresivo simple y con un diseño no experimental de corte transversal. La oposición radica en el punto muestral, conformada por 15 infantes de cuatro años inicial del establecimiento educativo mencionada. Como habilidad de cogida de datos se monopolizó la exploración inventiva, basada en la observación continua de los sujetos participantes. Otra semejanza se tropieza en el uso del utensilio, ya que Yagual. destinaron una ficha de observación. Últimamente, se aprecia otra oposición en las anchuras valoradas, pues mientras Yagual inquirió en las dimensiones cordial, mutua y cognoscente, la remembranza arreglada abordó otras calidades de estudio.

También, mediante el desarrollo del esquema expresivo se basó en el nivel actividades lúdicas en infantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote-2025, en esta pesquisa se pudo señalar que 2 niños que encarna el 13 % está en el nivel iniciación; 5 niños en el nivel pleito que representa 33%; 8 niños que representan el 53% están en el nivel alcanzado. Y, por moderno, El nivel de actividades lúdicas en la dimensión social en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025. Se observa que 3 niño que simboliza el 20 % está en el nivel inicio; 7 niños en el paralelismo proceso que encarna 47%; 5 niños que figuran el 36% están en el nivel logrado. Reflexionar el arbitraje estadístico el nivel de actividades lúdicas en el espacio cognitivo en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025. Se observa que 3 niño que figura el 20 % está en el nivel inicios; 7 niños en el nivel proceso que incorpora 47%; 5 niños que representan el 33% están en el nivel logrado. Igualmente, el fallo estadístico El

nivel de actividades lúdicas en infantes de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025 Se observa que ningún niño está en el nivel inicio ; 6 niños en el nivel proceso que representa 40%; y que 6 niños representa un 40% están en el nivel conseguido.

CONCLUSIONES

Se determinó el nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025, ya que en ellos primó desenterrar en niveles de proceso y logrado en 40% equitativamente.

Se identificó el nivel de actividades lúdicas en la dimensión afectiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025., simbolizando en el nivel aprehendido figurando un 53%.

Se identificó el nivel de actividades lúdicas en la dimensión social en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025 personifica un paralelismo captado 36%.

Se identificó el nivel de actividades lúdicas en la dimensión cognitiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025, mientras y que representa un nivel logrado 33%.

RECOMENDACIONES

Se apunta dirigentes promuevan espacios amaestrar activo mediante la organización de talleres participativos y actividades recreativas, como yincanas o dinámicas grupales interseccionales, estas actividades pueden desarrollarse entre diferentes salones y contemplar incentivos simbólicos para los grupos que destaquen y la finalidad de esta propuesta es fomentar la participación estudiantil en un entorno distinto al aula tradicional, donde el aprendizaje se experimente de manera lúdica y colaborativa; además, este tipo de iniciativas favorece la interacción entre estudiantes de distintos grados o grupos, promoviendo la integración, el trabajo en equipo y el fortalecimiento del clima institucional.

Resulta pertinente que investigaciones posteriores profundicen en la publicación de las actividades lúdicas, especialmente en el nivel inicial.

Se recomienda a los docentes incorporar de cualidad intencional y sistemática estrategias lúdicas dentro de su planificación pedagógica, pues el uso adecuado de estas actividades permite que los estudiantes se perciban como miembros importantes dentro del grupo, reconozcan su capacidad para aportar ideas y se involucren prontamente en la cimentación de su adecuado noviciado y el componente lúdico facilita que los estudiantes se expresen con mayor libertad, fortalezcan sus habilidades sociales y desarrollen aprendizajes significativos, ya que el juego actúa como un mediador poderoso en la adquisición de nuevos conocimientos. Asimismo, se sugiere que el docente genere espacios de retroalimentación que conecten la experiencia lúdica con los contenidos curriculares, de manera que se establezca una relación clara entre la actividad realizada y los objetivos educativos previstos.

Referencias

- Castro, S. (2021). El juego lúdico y las habilidades matemáticas de los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 304 El Trapecio – Chimbote, 2021. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25556>
- Celi, M., et. al. (2021). Estratégias didáticas para o desenvolvimento do pensamento lógico matemático em crianças na educação inicial. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 5(19), 826 - 842. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Hernández, S. & Davila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA, 9(17), 51-53. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019>
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79723>
- Pérez, C. & Tito, N. (2020). Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12423/2706>
- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S. y Delgado, J. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. Revista Tecnológica-Educativa Docentes, 2.0, 14(1), 28-35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- An, M. Y. & Shin, K. S. (2024). Effects of Teachers' Media Utilization and Computational Thinking on Sustainable Development in Early Childhood Education. Sustainability (Switzerland), 16(13). DOI. 10.3390/su16135773
- Basurto, D. y Mendoza, M. (2023). Playful strategy to enhance the expression of oral language in children of Subnivel II of initial education. Revista Multidisciplinaria de Investigación Científica. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/194>
- Brailovsky, D. (2020). Didáctica del nivel inicial. Novedades Educativas.
- Bravo Zambonino, J. M., Constante Barragan, M. F., Culqui Cerón, P. C., & Defaz Gallardo, Y. P. (2024). Los circuitos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad en

la Educación infantil. *Prometeo Conocimiento Científico*, 4(1), e84.
<https://doi.org/10.55204/pcc.v4i1.e84>

Bugallo, L., Mukherjee, S. J., Scheuer, N., Cremin, T., Montoro, V., Golinkoff, R., Preston, M., Wah Cheng, D. P. & Popp, J. (2024). Children's and mothers' understanding of play and learning. *Repertoires across five cultures*, 94. DOI. 10.1016/j.learninstruc.2024.101981

Caballero, G. (2021). Las Actividades Lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 57(6), 861-878.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Camillo, J; Cueva, F; Vargas, I. (2020). Cooperative work and significant learning in Mathematics in students university in Lima. *Revista Educação e Formação*, 5(3), 1-13. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=585865676013>

Canaslan-Akyar, B. & Sevimli-Celik, S. (2022). Playfulness of early childhood teachers and their views in supporting playfulness. *Education 3-13*, 50(1), 1-15. DOI. 10.1080/03004279.2021.1921824

Castro, J; Pérez, D. (2023). Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños en el distrito de Penonomé. *Revista científica de Guacamaya*, 8(1), 2616-9711.
<https://portal.amelica.org/ameli/journal/212/2124647008/html/>

Cayo, S. (2022). ¿Cómo estimular el Lenguaje oral de los niños/as con Síndrome de Down en Potosí, Bolivia? *Revista en Ciencias de la Educación y Ciencias Jurídicas*.
<https://revistatribunal.org/index.php/tribunal/article/view/76/62>

Chui Betancur, H. N., Romero Yapuchura, Y. Y. & Pérez Argollo, K. (2024). Recreational activities for psychomotor development in early childhood children. *Retos*, 51, 753–762. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.98154>

1. Matriz de operacionalización de variables **HB**

| Variable de estudio | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de medición |
|----------------------------|--|--|--------------------|---------------------|--------------|---------------------------|
| Actividades lúdicas | Las actividades lúdicas en los niños se pueden conceptualizar como aquellas experiencias que a partir del juego y la participación activa en sí mismo o en grupo, o propuestas por la docente tiene en sí mismo un propósito educativo, social, emocional y recreativo (González y Rodríguez, 2018). | Aunque el objetivo principal es la diversión, la actividad lúdica también puede ser una poderosa herramienta de aprendizaje. Los niños pueden adquirir habilidades sociales, emocionales, cognitivas y motoras mientras participan en juegos y actividades recreativas (Linares, 2022) | Afectiva | Afecto | 1 | Ordinal |
| | | | | Autonomía | 2 | |
| | | | | Emociones | 3 y 4 | |
| | | | Social | Comunicación activa | 5 | |
| | | | | Iniciativa | 6 | |
| | | | | Relaciona | 7 | |
| | | | | Comparte | 8 | |
| | | | Cognitiva | Diferencia | 9 | |
| | | | | Reconoce | 10 | |
| | | | | Encaja | 11 | |

2. Matriz de consistencia

| Nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025. | | | | |
|---|---------------------|---|-----------|--|
| Problema | Variable de estudio | Objetivo General | Hipótesis | Metodología |
| ¿Cuál es el nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025? | Actividades lúdicas | Determinar el nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025. | Implícita | <p>Tipo investigación: Descriptivo simple</p> <p>Diseño investigación: No experimental</p> <p>M ----- O</p> <p>Donde</p> <p>M = niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori</p> <p>O = Nivel de actividades lúdicas</p> <p>Población y muestra.</p> <p>La población muestral estará constituida por 15 niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.</p> <p>Técnicas e instrumentos Técnica</p> <p>La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación.</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p> |
| | | Objetivos Específicos | | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de actividades lúdicas en la dimensión afectiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025. • Identificar el nivel de actividades lúdicas en la dimensión social en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025. • Identificar el nivel de actividades lúdicas en la dimensión cognitiva en niños de cuatro | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025. | | |
|--|--|--|--|--|

3. Instrumento de recojo de información

Ficha de observación

Datos:

Institución: Institución Educativa

Semestre: 2025-II Curso de titulación

Finalidad:

Determinar el nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.

Instrucciones:

Luego de observar atentamente marcaré con una X según corresponda al ítem.

Nombre de la variable. Actividades lúdicas

Escala valorativa:

| VALORACIÓN | | |
|------------|---------|---------|
| Inicio | Proceso | Logrado |
| 1 | 2 | 3 |

| N° | Ítems | inicio | Proceso | Logrado |
|----------------------------|--|--------|---------|---------|
| Dimensión afectiva | | | | |
| 1 | Se relaciona con afecto con sus compañeros de juego | | | |
| 2 | Demuestra autonomía durante el juego. | | | |
| 3 | Reconoce sus emociones durante el juego. | | | |
| 4 | Controla sus emociones durante el juego | | | |
| Dimensión social | | | | |
| 5 | Mantienen la comunicación activa durante el juego | | | |
| 6 | Tiene iniciativa para realizar los juegos. | | | |
| 7 | Se relaciona amablemente con los demás. | | | |
| 8 | Comparte sus juguetes. | | | |
| Dimensión cognitiva | | | | |
| 9 | Diferencia colores, formas y texturas. | | | |
| 10 | Reconoce cuando falta algo en un conjunto de personas u objetos. | | | |
| 11 | Encaja objetos. | | | |

Adaptado de Programa curricular Minedu (2016)

| PARÁMETROS | |
|--------------|-------|
| Nunca | 0-22 |
| Casi Siempre | 23-44 |
| A veces | 45-66 |

Evaluación de Juicio de expertos (mínimo 3 expertos)

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Eva Maribel Romero Guardia

Fecha: octubre 2025 Especialidad: Docente educativa universidad cesar vallejo

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo

Autor del instrumento: Pérez Rodríguez, Yulissa Idania

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Nivel actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote- 2025.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

| Indicadores de evaluación del instrumento | Criterios cualitativos - cuantitativos | Deficiente | Regular | Bueno | Muy Bueno | Excelente |
|---|--|------------|---------|---------|-----------|-----------|
| | | (1-9) | (10-13) | (14-16) | (17-18) | (19-20) |
| Claridad | ¿Está formulado con lenguaje apropiado? | | | 15 | | |
| Objetividad | ¿Está expresado con conductas observadas? | | | 15 | | |
| Actualidad | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad? | | | 15 | | |
| Organización | ¿Existe una organización lógica del instrumento? | | | | 18 | |
| Suficiencia | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad? | | | | 18 | |
| Intencionalidad | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos? | | | | 18 | |
| Consistencia | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios? | | | | 18 | |
| Coherencia | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores? | | | | 18 | |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|-----------|------------|--|
| Propósito | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio? | | | | 18 | |
| Conveniencia | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? | | | | 18 | |
| Sumatoria parcial | | | | 45 | 126 | |
| Sumatoria Total | | 171 (Siendo el puntaje máximo posible 200) | | | | |
| Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005) | | 0.855 (Siendo la valoración máxima en 1) | | | | |

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Chimbote, 08 de octubre del 2025



Dra. Eva Maribel Romero Guardia

Firma del experto
Grado de estudios
DNI 09688690

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: MEZA ROJO BEATRIZ

Fecha: octubre 2025 Especialidad: MAGISTER EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA.

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo

Autor del instrumento: Pérez Rodríguez, Yulissa Idania

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Nivel actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1545 María Montessori, Chimbote- 2025.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

| Indicadores de evaluación del instrumento | Criterios cualitativos - cuantitativos | Deficiente | Regular | Bueno | Muy Bueno | Excelente |
|---|--|------------|---------|---------|-----------|-----------|
| | | (1-9) | (10-13) | (14-16) | (17-18) | (19-20) |
| Claridad | ¿Está formulado con lenguaje apropiado? | | | 15 | | |
| Objetividad | ¿Está expresado con conductas observadas? | | | 15 | | |
| Actualidad | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad? | | | 15 | | |
| Organización | ¿Existe una organización lógica del instrumento? | | | | 18 | |
| Suficiencia | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad? | | | | 18 | |
| Intencionalidad | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos? | | | | 18 | |
| Consistencia | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios? | | | | 18 | |
| Coherencia | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores? | | | | 18 | |
| Propósito | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio? | | | | 18 | |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|-----------|------------|--|
| Conveniencia | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? | | | | 18 | |
| Sumatoria parcial | | | | 45 | 126 | |
| Sumatoria Total | | 171 (Siendo el puntaje máximo posible 200) | | | | |
| Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005) | | 0.855 (Siendo la valoración máxima en 1) | | | | |

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

| Intervalos | Resultados |
|-------------------|-------------------|
| 0,00 – 0,49 | Validez Nula |
| 0,50 – 0,59 | Validez muy baja |
| 0,60 – 0,69 | Validez baja |
| 0,70 – 0,79 | Validez aceptable |
| 0,80- 0,89 | Validez buena |
| 0,90-1,00 | Validez muy buena |

Coefficiente de Validez

$$\boxed{171} \equiv \boxed{0.855}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Chimbote, 08 de octubre del 2025



Firma del experto

Grado de estudios

DNI 32986592

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Carlos Fernando Oliva Ramos

Fecha: octubre 2025 Especialidad: Magister en Educación, Maestro en Educación con mención en docencia y Gestión Educativa

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo

Autor del instrumento: Pérez Rodríguez, Yulissa Idania

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Nivel actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori,
 Chimbote- 2025.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

| Indicadores de evaluación del instrumento | Criterios cualitativos - cuantitativos | Deficiente | Regular | Bueno | Muy Bueno | Excelente |
|--|--|--|---------|---------|-----------|-----------|
| | | (1-9) | (10-13) | (14-16) | (17-18) | (19-20) |
| Claridad | ¿Está formulado con lenguaje apropiado? | | | 15 | | |
| Objetividad | ¿Está expresado con conductas observadas? | | | 15 | | |
| Actualidad | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad? | | | 15 | | |
| Organización | ¿Existe una organización lógica del instrumento? | | | | 18 | |
| Suficiencia | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad? | | | | 18 | |
| Intencionalidad | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos? | | | | 18 | |
| Consistencia | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios? | | | | 18 | |
| Coherencia | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores? | | | | 18 | |
| Propósito | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio? | | | | 18 | |
| Conveniencia | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? | | | | 18 | |
| Sumatoria parcial | | | | 45 | 126 | |
| Sumatoria Total | | 171 (Siendo el puntaje máximo posible 200) | | | | |
| Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005) | | 0.855 (Siendo la valoración máxima en 1) | | | | |

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

| Intervalos | Resultados |
|-------------|-------------------|
| 0,00 – 0,49 | Validez Nula |
| 0,50 – 0,59 | Validez muy baja |
| 0,60 – 0,69 | Validez baja |
| 0,70 – 0,79 | Validez aceptable |
| 0,80- 0,89 | Validez buena |
| 0,90-1,00 | Validez muy buena |

Coeficiente de Validez

$$\boxed{171} \quad \equiv \quad \boxed{0.855}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Chimbote, 08 de octubre del 2025



Firma del experto
Grado de estudios
DNI: 16794681

5. Si se cuenta con la base de datos en SPSS u otro software estadístico, debe ser exportado al formato Excel.

“NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS”



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

| 1. Información del Autor | | | |
|---|---|--|--|
| PEREZ RODRIGUEZ YULISSA IDANIA | | 40813446 | YulissaRodriguez@gmail.com |
| Apellidos y Nombres | | DNI | Correo Electrónico |
| 2. Tipo de Documento de Investigación | | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tesis | <input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional | <input type="checkbox"/> Trabajo Académico | <input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación |
| 3. Grado Académico o Título Profesional ¹ | | | |
| <input type="checkbox"/> Bachiller | <input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional | <input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad | <input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado |
| 4. Título del Documento de Investigación | | | |
| NIVEL DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 1545 MARIA MONTESSORI CHIMBOTE 2025 | | | |
| 5. Programa Académico | | | |
| EDUCACIÓN INICAL | | | |
| 6. Tipo de Acceso al Documento | | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ² (info:eu-repo/semantics/openAccess) | | <input type="checkbox"/> Acceso restringido ³ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*) | |
| (*) En caso de restringido sustentar motivo | | | |



A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar: Chimbote Día 25 Mes 11 Año 2025



 Huella Digital
 Firma

¹ Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SU-NECD-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 8.2.
² Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
³ Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital.
⁴ Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 829.
⁵ En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
⁶ Las Licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
⁷ Según el inciso 1.2.2 del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI, "las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales prestando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente revalorados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio AFINCA".

REPORTE DE SIMILITUD

Nivel de actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1545 María Montessori, Chimbote-2025.

INFORME DE ORIGINALIDAD

| | | | |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| 16% | 16% | % | 11% |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|---|---------------|
| 1 | repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet | 7% |
| 2 | Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante | 4% |
| 3 | repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 4 | hdl.handle.net Fuente de Internet | 1% |
| 5 | repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 6 | publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 7 | alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet | <1% |
| 8 | repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet | <1% |

| | | |
|----|--|------|
| 9 | digibug.ugr.es Fuente de Internet | <1 % |
| 10 | repositorio.uch.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 11 | repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 12 | repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

< 6 words

Excluir bibliografía

Activo