



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de
los niños de inicial en una institución educativa pública,
Carabayllo- 2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Problemas de Aprendizaje

AUTORA:

Huahuasonco Del Castillo, Pilar Norma (orcid.org/0009-0008-4497-4655)

ASESORAS:

Dra. Cadenillas Albornoz, Violeta (orcid.org/0000-0002-4526-2309)

Dra. Napaico Arteaga, Miriam Elizabeth (orcid.org/0000-0002-5577-4682)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A mi madre por ser la persona que me incentivo a seguir estudiando y crecer profesionalmente.

A mi hijo Luis Andre y a mi esposo Luis Alberto, por ser las personas que me brindaron el apoyo

Moral y emocional de manera constante para hacer realidad mis metas de vida.

Agradecimiento

Muy agradecida a mi asesora la Doctora Violeta Cadenillas por estar siempre pendiente hasta el final de cada avance de mi investigación y por los nuevos conocimientos aprendidos junto a ella, en la casa de estudio a la cual formamos parte. U.C.V.

A mis niños por ser parte de esta investigación y por el resultado eficaz que se pudo obtener con los diferentes juegos tradicionales divertidos.

A mi familia por estar siempre conmigo en los momentos más importantes, haciéndome sentir una mujer llena de decisiones para lograr siempre lo que me propongo en mis proyectos profesionales.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CADENILLAS ALBORNOZ VIOLETA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial en una institución educativa pública, Carabayllo-2023", cuyo autor es HUAHUASONCO DEL CASTILLO PILAR NORMA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 30 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CADENILLAS ALBORNOZ VIOLETA DNI: 09748659 ORCID: 0000-0002-4526-2309	Firmado electrónicamente por: CADEALBO el 01-08- 2023 12:41:47

Código documento Trilce: TRI - 0627595



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, HUAHUASONCO DEL CASTILLO PILAR NORMA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial en una institución educativa pública, Carabayllo-2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
HUAHUASONCO DEL CASTILLO PILAR NORMA DNI: 10161506 ORCID: 0009-0008-4497-4655	Firmado electrónicamente por: PHUAHUASONCA20 el 07-08-2023 21:13:32

Código documento Trilce: INV - 1229461

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de gráficos y figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II. MARCO TEÓRICO	14
III. METODOLOGÍA	22
3.1. Tipo y diseño de investigación	22
3.2. Variable y operacionalización	23
3.3. Población (criterios de selección), muestra y muestreo	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
3.5. Procedimientos	26
3.6. Método de análisis de datos	26
3.7. Aspectos éticos	26
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	49

Índice de tablas

Tabla 1	Prueba de KMO	25
Tabla 2	Descriptivos de psicomotricidad	28
Tabla 3	Resultados del pre-postest por variable y dimensiones	28
Tabla 4	Prueba de normalidad	30
Tabla 5	Prueba de rango de Wilcoxon para la psicomotricidad	31
Tabla 6	Prueba de rango de Wilcoxon para la dimensión locomoción	31
Tabla 7	Prueba de rango de Wilcoxon para la dimensión de Equilibrio	32
Tabla 8	Prueba de rango de Wilcoxon para la dimensión de Coordinación	32
Tabla 9	Prueba de rango de Wilcoxon para la dimensión de Esquema corporal	33

Índice de gráficos y figuras

Figura 1 Diagrama sobre el diseño del estudio

22

Resumen

Esta indagación presentó como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023. La metodología fue de tipo aplicada, con diseño preexperimental, la población la conformaron 56 estudiantes y la muestra fue de 16 niños de 5 años. La técnica de investigación utilizada fue la observación y como instrumento se empleó la Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP) elaborado por De la Cruz, Victoria y Mazaira, Carmen. En ese marco, se concluyó que existe diferencia significativa puesto que tras realizar el procedimiento estadístico se obtuvo que el p valor fue $0,000 < \alpha 0,05$. En ese sentido, se precisa que tras emplear los juegos tradicionales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en estudiantes preescolares se logró mejorar la motricidad fina. De igual forma se pudo observar la mejora en los resultados de la prueba de entrada y salida, donde la mayor parte de estudiantes se ubicó en el nivel normal de la psicomotricidad.

Palabras clave: juegos tradicionales, psicomotricidad, locomoción, equilibrio, esquema corporal.

Abstract

The objective of this investigation was to determine the influence of traditional games on the development of psychomotor skills in initial children of a public educational institution in Carabayllo, 2023. The methodology was of the applied type, with a pre-experimental design, the population was made up of 56 students. and the sample was 16 5-year-old children. The research technique used was observation and the Preschool Psychomotricity Assessment (EPP) prepared by De la Cruz, Victoria and Mazaira, Carmen was used as an instrument. Within this framework, it was concluded that there is a significant difference since after performing the statistical procedure it was obtained that the p value was $0.000 < 0.05$. In this sense, it is specified that after using traditional games in the development of learning sessions in preschool students, fine motor skills were improved. In the same way, it was possible to observe the improvement in the results of the entrance and exit test, where most of the students were located at the normal level of psychomotor skills.

Keywords: games traditional, psychomotor, locomotion, balance, body schema.

I. INTRODUCCIÓN

En todo el mundo, la actividad física contribuye a la prevención de muchas enfermedades, como los trastornos del descanso y/o del sueño, la obesidad, la fatiga, entre otras [Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020)], especialmente en infantes, cuyo desarrollo motor está alterado debido al confinamiento tras la pandemia de COVID-19 (Pombo et al., 2023). Esta situación no es ajena en países del África Subsahariana, donde los infantes presentan niveles reducidos de psicomotricidad, por ende, se enfrentan a dificultades para llevar a cabo ciertas acciones (Nampija et al., 2022); por ello se resalta la trascendencia de promover el desarrollo de ejercicios motrices (Rahma & Indah, 2022). Como se aprecia, la escasa psicomotricidad desde temprana edad es una preocupación a nivel internacional por sus efectos en el desarrollo motriz y desenvolvimiento cognitivo, social y afectivo del niño en su entorno.

Es así que estudios en América Latina precisan que, en Ecuador, los discentes de 5 años muestran dificultades en el desarrollo de actividades psicomotrices debido a las dificultades que presentaron durante la pandemia al llevar a cabo las clases de forma remota (Pincay y Cerezo, 2022). Cabe resaltar que la promoción de habilidades motrices va de la mano con el aprendizaje y el bienestar integral del niño; por ende, conlleva a la evitación del sedentarismo y sobrepeso (Saccardo & Suano, 2022). En ese sentido, resulta importante considerar el correcto desarrollo de la psicomotricidad porque es sabido que lo que ocurrido en el lapso del año de vida inicial afecta a otras etapas y procesos vitales.

En lo que respecta al ámbito peruano, en el departamento de Puno, la situación es alarmante debido que el 42% de los infantes solo presentan habilidades psicomotoras básicas, una cifra que apunta a la necesidad de intervenciones educativas específicas (Mamani y Huanca- Arohuanca, 2022). De igual forma, en Piura, el 45% de infantes se encuentra en proceso de lograr desenvolver con actividades motoras adecuadas y el 3% en inicio para alcanzarlo (Vegas et al., 2022). Además, en Lima, se evidencia que el contexto de pandemia, los infantes disminuyeron los niveles de psicomotricidad, debido al aumento del sedentarismo (Chero-Pacheco et al., 2022). Esto demuestra que el desarrollo psicomotor ocupa un lugar importante en la educación de la primera infancia y que existe una fuerte interdependencia entre el desarrollo motor, emocional e

intelectual.

Por otra parte, a nivel institucional, una I.E de la zona rural de Canta de Carabaylo - Lima, tiene muy pocas unidades de estimulación temprana y pocas docentes capacitadas para trabajar la estimulación debida en infantes, mismos que para su edad, presentan retrasos en su desarrollo psicomotriz como limitados movimientos corporales, dificultad para subir escaleras, falta de equilibrio, deficiente coordinación tanto en los brazos como en las piernas, ya que en el trabajo diario no hay experiencias directas y dinámicas que les permitan desarrollar destrezas y habilidades que les ayuden a desarrollar estas actividades.

Dicho esto, el no abordaje de esta problemática implicaría a futuro que el infante no controle adecuadamente sus movimientos corporales, su equilibrio y reflejos, que de cierto modo definen la lateralidad del niño; así también, se vería afectado su nivel cognitivo en cuanto a su capacidad de memoria, atención y concentración, sin desmerecer el desarrollo de la creatividad y su percepción temporal-espacial. Y, por último, el impacto a nivel social y afectivo implicaría problemas para relacionarse con los demás, para afrontar sus miedos y, sobre todo, para conocerse a sí mismo.

La problemática se establece en la siguiente formulación general: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023? Y como preguntas específicas: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción, del equilibrio, de la coordinación y del esquema corporal de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023?

Se justificó teóricamente por abordar una revisión de literatura sobre los constructos en estudio, además de explicar los enfoques teóricos que los fundamentan. La variable independiente juegos tradicionales, se sustenta en la Teoría cognoscitiva de Piaget (1982), destacó al juego o actividades lúdicas como elementos importantes para lograr captar la atención de los infantes, por tanto, lograr un mejor aprendizaje. Por otro lado, la variable psicomotricidad, el enfoque empleado fue la teoría psicocinética de Le Boulch (1986) explicó la relación entre el elemento psíquico y el motor en el individuo y la importancia de desarrollarlos.

También, la justificación metodológica se dio al diseñar una propuesta de

juegos tradicionales sobre el aspecto psicomotriz de niños de inicial, se construyó y validó un programa de sesiones en base a juegos tradicionales, para lo cual se empleó el enfoque cognoscitivo de Jean Piaget; además, se realizó la validación del contenido y confiabilidad de un instrumento.

Aunado con ello, la justificación práctica se fundamentó debido al desarrollo de un programa educativo de juegos tradicionales, el cual realiza su contribución al desarrollo efectivo de la psicomotricidad de infantes, en relación con su aprendizaje, calidad de vida, y relaciones sociales.

En esa línea, el objetivo general fue: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023; y como objetivos específicos los siguientes: Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción, en el desarrollo del equilibrio, en el desarrollo de la coordinación y en el desarrollo del esquema corporal de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.

Finalmente, la investigación sugirió como hipótesis general que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023. Al mismo tiempo, las hipótesis específicas fueron que: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la locomoción, en el desarrollo del equilibrio, en el desarrollo de la coordinación y en el desarrollo del esquema corporal de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En referencia a estudios precedentes en el ámbito nacional, Chacaltana (2023) buscó precisar cómo los juegos tradicionales inciden en la psicomotricidad; el enfoque fue cuantitativo, y diseño pre experimental; el marco muestral estuvo integrado por 24 infantes. Se encontró que antes de la intervención, la media en psicomotricidad fue de 54.8 y después fue de 65.1. Se concluyó que el primer constructo sí recibió influencia del segundo ($p=0.000<0.005$), pero que, a raíz del regreso a la presencialidad en el entorno escolar, para la mayoría de los niños les resultó difícil adaptarse nuevamente.

Asimismo, Coloma (2022) buscó constatar los juegos tradicionales inciden en el desarrollo psicomotor grueso de infantes, es así que la orientación fue cuantificable y el diseño experimental en un marco muestral de 16 discentes. Como hallazgos, se encontró que el 69% se ubicó en proceso tras haberse aplicado el programa basado en 10 juegos tradicionales, el 69% se posicionó en el nivel logrado. Por tanto, se constató la incidencia entre ambos constructos ($p=0,000<0.05$) y sobre todo su significación en la infancia, debido al empleo de herramientas didácticas que posibilitaron la realización de ciertos movimientos, y posibilitando además una mejora en el dominio y esquema corporal.

También, Dominguez (2022) propuso determinar cómo un programa de juegos tradicionales ejerce influencia en la psicomotricidad de 18 discentes, bajo un enfoque cuantificable y diseño pre experimental. Los hallazgos determinaron que el 50 % de los infantes se encontró en un nivel deficiente y después de la intervención de 8 juegos tradicionales, el 72% se ubicó en el nivel bueno. Se concluyó que el desarrollo del programa influyó la mejora de la mencionada capacidad ($p=0.00<0.05$), pues los estudiantes lograron ejercer movimientos con mayor precisión, coordinación y noción de su entorno.

Por otro lado, Tello et al. (2022) propusieron determinar la predominancia de un programa en la psicomotricidad de infantes, por tanto, el enfoque fue de orientación cuantificable, con diseño preexperimental; el marco muestral fue de 25 discentes. Se encontró que solo el 4% de discentes se ubicó en el nivel Logro previsto; no obstante, después de la intervención, el 48% se posicionó en el Logro previsto. Es preciso resaltar Se concluyó que, la intervención pedagógica influyó positivamente en el grupo experimental ($p=0.014<0.05$); puesto que los

estudiantes mostraron mejoras en sus movimientos y actividades.

Por último, a Salazar (2022) pretendió evidenciar que los juegos tradicionales incidían en las habilidades motrices de los infantes, para ello el enfoque elegido fue cuantificable, con diseño experimental; el marco muestral fue de 20 discentes. En los hallazgos, el 65% se ubicó en el nivel inicio antes de la intervención; después de las 11 sesiones con los juegos tradicionales, el 90% se ubicó en el nivel Logrado. Se concluyó que, los juegos sí influyeron en la motricidad gruesa ($p=0.000<0.05$); además del esquema corporal, la coordinación y locomoción, porque implicó un mayor desplazamiento de los estudiantes al momento de ejecutar los juegos.

En lo concerniente al contexto internacional, Quiroz et al. (2023) pretendió determinar el efecto de un programa de juegos tradicionales en habilidades psicomotrices de infantes. Para ello optó por un marco cuantificable y diseño preexperimental; el marco muestral fue de 64 discentes, tras el desarrollo del estudio, se encontró el 72% se ubicó en un nivel bajo de locomoción, sin embargo, luego del programa el nivel de esas habilidades mejoró, es necesario precisar que las sesiones estuvieron conformadas por 12 juegos. Finalmente, se concluyó que el programa coadyuvó al fortalecimiento de la psicomotricidad ($p=0.000$) de forma particular en las habilidades psicomotrices de locomoción, permitiendo que los estudiantes se desplacen con mayor libertad y autonomía en sus actividades deportivas.

Igualmente, Reinoso (2023) buscó precisar si el nivel de las habilidades psicomotrices en infantes, para ello optó por el enfoque cuantificable y diseño descriptivo; la muestra estuvo constituida por 115 discentes. En ese proceso, se encontró que solo el 2% de los discentes ha desarrollado adecuadamente sus habilidades motrices, el resto se encuentra en un proceso de formación. Se concluye que es necesaria la intervención de un programa de refuerzo, debido a que los estudiantes aún presentan limitaciones en su desarrollo motriz, sobretodo en su coordinación, lateralidad y equilibrio propios y de sus demás compañeros de aula.

Igualmente, Junco (2022) buscó constatar la efectividad de un programa de juegos tradicionales en mejora de la expresión corporal que realizan párvulos. Para llevar a cabo ello, la orientación fue cuantificable y el diseño experimental,

aplicado a 15 discentes en dos grupos. Los resultados mostraron que existió eficacia del programa en la mejora de las habilidades psicomotrices ($p=0.000<0.05$), el cual constó de 8 juegos. Se concluyó que, la expresión corporal mejoró como consecuencia del programa.

Asimismo, Sanipatin (2022) propuso programar actividades basadas en juegos tradicionales a fin de que las habilidades psicomotrices se desarrollen más; el enfoque fue cuantificable y diseño pre experimental, además, la muestra fue de 24 discentes. En ese sentido, se precisó que, tras la aplicación del programa basado en 10 juegos tradicionales, del 46% pasó a un 93% de nivel bajo a alto de las mencionadas habilidades. Se concluye que hubo un progreso significativo en la motricidad gracias a los las herramientas didácticas.

Finalmente, Michala y Morales (2022) propusieron fortalecer las habilidades psicomotrices de discentes empleando los juegos tradicionales, para ello se eligió la perspectiva cuantificable y el diseño investigación acción, asimismo, el marco muestral de 18 discentes. Es así que, en los hallazgos se encontró que el 33% de los discentes se encuentra en proceso de desarrollar el equilibrio, asimismo, el 22% se ubicó en proceso de desarrollo de las habilidades visomanuales. Cabe resaltar que para las sesiones de aprendizaje se emplearon un total de 9 juegos. Finalmente, se concluyó que los juegos tradicionales influyeron en la motricidad gruesa sobretodo en el área de equilibrio.

Por otro lado, para la variable juegos tradicionales consideró a la Teoría cognoscitiva de Piaget (1982) la cual destaca al juego o actividades lúdicas como puntos imprescindibles en el proceso de captar la atención de los infantes y así lograr un mejor aprendizaje. Asimismo, detalla que los infantes construyen y crean activamente marcos cognitivos que organicen e interpreten la información para darle sentido al mundo exterior (Yu-Chia, 2021). Por ende, a medida que el niño pasa por su vida, incorpora las experiencias que ha encontrado en sus esquemas existentes (Utku & Ahmet, 2017). Cabe resaltar que la mencionada teoría enfatiza la importancia de la interacción social, identificando juegos, simulaciones y actividades de resolución de problemas como ejemplos de aula constructivista social (Trajkovik et al., 2018). Por tanto, este postulado resulta pertinente para comprender cómo los niños en esta etapa logran desarrollar sus habilidades mediante el empleo de actividades lúdicas tradicionales, por lo que se puede

interpretar que este proceso coloca al discente como un sujeto activo y no como en las metodologías antiguas donde era un ser pasivo. Por ello, los juegos tradicionales se consideran herramientas clave para desarrollar la psicomotricidad de los preescolares y así forjar bases adecuadas para etapas posteriores.

Los juegos tradicionales son considerados como actividades heredadas de los antepasados que deben preservarse porque contienen valores de sabiduría local y favorecen distintos aspectos del desarrollo infantil (Reza & Yanti, 2019). Además, estos juegos han pasado por varias etapas históricas y unifican su expresión a lo largo del tiempo (Lavega, 2021). El contexto, los materiales disponibles y las estaciones determinan dónde y cuándo se juega, qué accesorios se utilizan y qué tipos de juego se necesitan, las normas, expresiones y actitudes sociales y culturales pueden reflejarse en quién juega, cómo juega y cuál es la finalidad del juego (Trajkovik et al., 2018). En ese sentido, se precisa que los juegos tradicionales se definen como el conjunto de actividades adoptadas por la herencia cultural y que guardan un gran valor cultural de épocas antiguas.

En esa misma línea, la importancia de estos juegos se enfoca en que mejoran la salud física, mental y espiritual, además de institucionalizar los valores culturales (Dehkordi, 2017). También, son una forma práctica y efectiva de mejorar la condición física y las habilidades que permiten el movimiento de los discentes de preescolar y de escuela primaria (Guntur et al., 2019). Análogamente, se destacan 4 grandes beneficios para el infante, en lo cognitivo posibilita a que sean más observadores y analíticos; en lo motriz, mejora habilidades motrices; en lo emocional, ayuda al desarrollo de su autoestima, autoconfianza y mejora la creatividad; en lo social, favorece el proceso de socialización (Mendieta et al., 2019). Asimismo, se indica que la integración de los juegos tradicionales en las escuelas puede proporcionar mejores resultados de aprendizaje, no solo en los puntajes de las pruebas, sino también en el interés y la participación, así como en la interacción con el maestro y los compañeros de clase (Trajkovik et al., 2018). En ese sentido, se resalta el gran aporte que logra brindar los juegos tradicionales para con los niños, sobresaltando el aspecto cultural, físico y mental.

Por otro lado, es necesario recalcar al juego como modalidad de intervención en psicomotricidad, puesto que facilita el deseo del niño de aprender motricidad, lo cual les permite absorber rápidamente el aprendizaje (Sultoni et al.,

2018). Asimismo, es clave para aspectos del desarrollo cognitivo y socioemocional como la autorregulación, la resiliencia, el fomento de las amistades, la resolución de problemas y la creatividad (Egan & Pope, 2018). De la misma manera, se define que las acciones que realicen los infantes a través del juego dentro o fuera de su hogar son buenos indicios de una condición de base para aprendizajes de calidad ulteriores (Rosyati et al., 2020). En ese sentido, se detalla que, para desarrollar eficazmente las habilidades motrices, los programas de aprendizaje deben realizarse a través del juego.

Las estrategias empleadas fueron dos, los desplazamientos por el espacio y los desplazamientos y localización en el espacio. En lo que respecta a la primera estrategia, se consideró el módulo Mi cuerpo y sus movimientos con sus respectivas actividades como movimientos corporales, fuerza y resistencia, movimientos motores finos óculo manual y movimientos coordinados de cada parte del cuerpo. En la segunda estrategia, el módulo fue Mi entorno, mis sentidos, abarcando actividades como el uso de los sentidos y desplazamientos por espacio al correr y saltar.

Seguidamente, la variable psicomotricidad, De la Cruz y Mazaira (1998) establecieron que es la aparición de coordinación muscular en procesos como el equilibrio, el reconocimiento de patrones corporales, la coordinación y el movimiento. De igual forma, se refleja en el así también en el desenvolvimiento de las actividades habituales, englobando características orgánicas, motrices y psicológicas de la persona (López et al., 2017). Por ello, se debe promover en la etapa preescolar, pues coadyuva al desarrollo de su lateralidad, manipulación de objetos y expresión oral (Borrego-Balsalobre et al., 2021).

Con respecto al constructo de psicomotricidad, se consideró la teoría psicocinética de Le Boulch (1986), donde el ser humano es como una unidad psicosomática con 2 elementos que se interrelacionan, el primero, el psíquico, referido a la actividad psíquica, que incluye factores cognitivos y emocionales, y el segundo, el motor que constituye la función motora, es decir, el movimiento. Esta teoría se centra en la actividad psíquica y la relación que guarda con la actividad motriz y estudia su interdependencia (Madrona et al., 2019).

Desde esta perspectiva, la psicomotricidad se fundamenta en el psicoanálisis, la psicología, psiquiatría, neurofisiología, y es, por tanto, un enfoque

integral de la educación encaminada a obtener mejores capacidades del sujeto a través del movimiento (Lara & Petrúcia, 2018). Asimismo, la mencionada teoría hace alusión al pleno desarrollo funcional y la adquisición de una conciencia corporal por parte de los discentes a medida que se van desarrollando (Palladino & Pastena, 2015). Por tanto, la teoría detalla que el desarrollo de la psicomotricidad ayuda a mejorar la salud física de los infantes y destaca la importancia de las intervenciones que promueven el desarrollo de la psicomotricidad.

Por ende, es explicar que se dice que un niño tiene una psicomotricidad adecuada si comprende su cuerpo al estar estático o en moviéndose y en relación con el tiempo, el espacio y objetos circundantes; puede expresar físicamente emociones, pensamientos y sentimientos (Ministerio de Educación [Minedu], 2016). Por otra parte, se le conoce como herramienta que posibilita el fortalecimiento de capacidades variadas, destrezas y habilidades corporales del individuo. En la actualidad, se considera en los programas de educación infantil por su importancia en el desarrollo de pequeños, no obstante, no siempre se le otorga el protagonismo correspondiente (Rojo-Ramos et al., 2022). Por lo tanto, la psicomotricidad es el conjunto de interacciones de cognición, de emociones, simbólicas y sensoriomotoras de la existencia y autoexpresión en un ambiente psicosocial.

Aunado con ello, se resalta que el aprendizaje motor en la educación infantil es importante porque favorece el desarrollo de movimientos físicos precisos, ya que las distintas conexiones cerebrales y nerviosas permiten organizar los movimientos entre las modalidades esquelética, muscular y cognitiva (Komaini et al., 2022). El aprendizaje motor crea conexiones neuronales sinápticas que sustentan el entorno motor y diversos procesos relacionados con nuestras funciones cognitivas y ejecutivas (Torres-Moreno et al., 2022). Por otra parte, se dice que la psicomotricidad es beneficiosa por cuanto facilita el adquirir el esquema corporal, promueve su control, alude a que se aborde una variedad de patrones motores y a que se afirme la lateralidad, además del equilibrio y la creación de hábitos de aprendizaje o integración social (Rojo-Ramos et al., 2022).

También, se destaca la importancia del desarrollo psicomotor porque la relación con las áreas cognitiva, afectiva y personal es evidente, por ejemplo, la psicomotricidad fina tiene vínculo con el desarrollo de la escritura de los pequeños

(Martínez et al., 2020). En base a lo mencionado líneas anteriores, se precisa que es muy importante conocer los diversos avances neurocientíficos relacionados con el aprendizaje motor en los niños, centrándose en las nuevas metodologías educativas que deben emplear los docentes para impartir sus clases.

En cuanto a las dimensiones de la psicomotricidad, de acuerdo con De la Cruz y Mazaira (1998) se consideraron las siguientes: La dimensión de la locomoción, son las formas de desplazarse o cambios de posición de los infantes empleando sus propios medios; los ejercicios incluyen andar, correr, saltar y gatear (Kamaruddin et al., 2023). Asimismo, se menciona que la locomoción es más que organizar un patrón de movimiento para progresar hacia adelante, el individuo requiere una comprensión profunda del diseño espacial y su relación con él (Bartonek et al., 2020). En otras palabras, la locomoción hace referencia a la capacidad que presentan los sujetos para movilizarse forma adecuada.

La dimensión del equilibrio, es la habilidad para mantener una posición deseada con un contacto mínimo con la superficie, por ejemplo, estar de pie, descansando o en movimiento, sin perder el equilibrio (Hafidzah & Hendratno, 2019). También se conceptualiza como la integración compleja de los sistemas somatosensorial (visual, vestibular, propioceptivo) y motor (musculoesquelético, muscular, articulaciones de tejidos blandos) cuyo trabajo general está regulado por el cerebro a las respuestas o influencias internas y externas del cuerpo (Lengkana et al., 2020). Entonces, se precisa que el equilibrio hace referencia a la posición fija que vence a la gravedad.

También se encuentra la dimensión de la coordinación, la cual según De la Cruz y Mazaira (1998) es el uso simultáneo de varios músculos, tanto grandes como pequeños, a la forma en que el cuerpo interviene y se organiza al realizar una determinada acción (Iyer et al., 2019). Además, se le conoce las interacciones armoniosas y económicas de los sistemas muscular, esquelético, nervioso y sensorial con el objetivo de producir acciones motoras precisas y equilibradas, así como reacciones adaptadas a situaciones variadas (Santos et al., 2020). En ese sentido, la coordinación se relaciona con la intervención adecuada y armoniosa de todos los grupos musculares.

Finalmente, la dimensión del esquema corporal, el cual evalúa el conocimiento del cuerpo en general y la percepción del mismo, además, de los

criterios de lateralidad (De la Cruz y Mazaira, 1998). Además, esta dimensión se evidencia como la imagen que un sujeto tiene de su cuerpo y el nexo de las partes del cuerpo con su entorno (Nagel et al., 2021). Análogamente, el esquema corporal es importante porque moldea el sentido de la dimensión espacial de las cosas físicas y también la relación del cuerpo con esta dimensión, aunado a ello, desde el punto de vista cinético, el esquema corporal permite que el cuerpo se mueva consciente e inconscientemente (Sunei et al., 2022).

Por otro lado, se encontró que se considera al esquema corporal como aquel que involucra capacidades motoras, habilidades y hábitos, y al decir que los esquemas corporales operan de una manera casi automática, en otras palabras que son colecciones de programas motores, por ejemplo, el paso de las páginas de un libro, al pasar las páginas, no solo están involucradas las partes anatómicas de las manos y los ojos, sino que también se activan los sistemas musculares de todo el cuerpo con el fin de mantener el equilibrio, la postura de lectura y el mantenimiento del texto en el área focal de la visión (Hillesund et al., 2022). En base a lo detallado, se detalla que el esquema corporal, se enfoca en la comprensión del cuerpo en su totalidad y las relaciones que presentan los individuos con su contexto.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.3.1. Tipo de investigación

La indagación fue aplicada debido a que tiene como finalidad intervenir en una realidad para darle solución a una determinada problemática, en este caso, los niveles deficientes de psicomotricidad (Paniagua-Machicao y Condori-Ojeda, 2018). En ese mismo marco, el presente estudio estuvo enmarcado en enfoque cuantitativo ya que se procedió a efectuar un análisis estadístico de los datos recabados (Hernandez-Sampieri & Mendoza, 2018). Cabe resaltar que, este enfoque es el más propicio cuando se pretende estudiar una evaluación del fenómeno.

En lo referente al nivel fue explicativo dado que tiene la característica de evidenciar una causa – efecto entre las variables de estudio (Arias y Covino, 2021). Es así que esta indagación buscó realizar una intervención y constatar su efectividad.

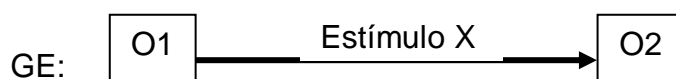
En cuanto al método, fue hipotético deductivo porque se partió de un análisis general para analizar un problema específico, con la finalidad de comprender de forma holística la problemática identificada (Arispe et al., 2020),, como es el caso de esta investigación.

3.3.2. Diseño de la investigación

Se consideró el diseño experimental de clase preexperimental, ya que el sentido de la intervención fue manipular una de las variables con el fin de mejorar su posición (Hernandez- Sampieri y Mendoza, 2018). Análogamente, tuvo un alcance explicativo porque presenta como fin determinar la causalidad y el efecto de los constructos propuestos en la indagación (Arias y Covino, 2021).

Figura 1

Diagrama sobre el diseño del estudio



Donde: GE: Grupo experimental, niños de inicial

O1: Pretest, evaluación anterior a la intervención del programa.

Estímulo X: Programa de estrategias didácticas.

O2: Postest, evaluación posterior a la implementación del programa.

3.2. Variable y operacionalización

Definición conceptual de las variables

Variable independiente: Juegos tradicionales

Juegos tradicionales, definidos por Reza y Yanti (2019) como el conjunto de actividades que fueron heredados por los antepasados, mismas que llevan consigo un conglomerado de valores de sabiduría local, por lo que deben preservarse, además, de que coadyuvan al desarrollo infantil. El programa de juegos tradicionales consiste en un conjunto de estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad.

Variable dependiente: Psicomotricidad

La psicomotricidad, de acuerdo con De la Cruz y Mazaira (1998) hace referencia al conjunto de desplazamientos que se visualizan en procesos como el equilibrio, el reconocimiento de patrones corporales, la coordinación y el movimiento.

Definición operacional de la variable psicomotricidad

La definición operacional nos permitió precisar con claridad la forma en que se midió la variable en mención. Por tanto, la variable fue medida en base a 4 dimensiones: La primera es la locomoción, la cual se considera como las formas de desplazarse o cambios de posición de los infantes empleando sus propios medios; la segunda es el equilibrio, definiéndose como la habilidad para sostenerse en una posición fija haciendo el mínimo contacto con la superficie o como la capacidad de vencer a la gravedad y mantener una posición corporal deseada; la tercera dimensión, es la coordinación, la cual hace referencia al uso simultáneo de varios músculos, tanto grandes como pequeños, es decir, la motricidad fina y la gruesa; y finalmente, la dimensión del esquema corporal, misma que evalúa el conocimiento del cuerpo en general y la percepción del mismo, además, de los criterios de lateralidad.

Aunado a ello, los indicadores considerados para la dimensión locomoción fueron: Caminar, subir y mantenerse en posiciones; para equilibrio: Equilibrarse en diferentes posiciones; para coordinación: Coordinación de piernas, brazos y manos; y, esquema corporal: Conocer el esquema corporal en sí mismo y en otro. Escala de medida: ordinal, donde si el niño lo hace bien el puntaje fue de 2, si tiene dificultad fue 1 y si no lo hace, fue 0.

3.3. Población (criterios de selección), muestra y muestreo

3.3.1. Población

Se entiende como el conjunto de sujetos de interés que reúnen características semejantes y que por tales razones se convierten de interés de análisis (Arias, 2020). Ante ello, la población la conformaron 56 discentes de una I.E. pública de Carabaylo. Cabe resaltar que, se han considerado los siguientes criterios:

Criterios de inclusión

Discentes matriculados en el año escolar 2023.

Discentes que acudan con regularidad a sus clases.

Niños de cinco años de edad.

Criterios de exclusión

Discentes cuyos progenitores no deseen que sus hijos participen de la indagación.

Discentes que presenten discapacidades.

Niños cuya edad oscile entre los tres y cuatro años.

3.3.2. Muestra

La muestra se trata del subgrupo de individuos que es seleccionado por el investigador para ser considerado como participantes en la recopilación de información (Cabezas et al., 2018). En base a ello, la muestra estuvo compuesto por 16 discentes de 5 años de una I.E. pública de Carabaylo.

3.3.3. Muestreo

En lo referente al muestreo, se utilizó el no probabilístico por conveniencia, el cual desde la óptica de Arias (2020) posibilita al investigador establecer ciertos parámetros al momento de determinar a quienes presentan las características para ser partícipes del estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica, se trata del proceso de pasos que decide emplear el investigador en la realización del estudio y cumplimiento de sus objetivos, es así que se empleó la observación porque ayuda a registrar información posterior a un análisis o prueba (Arias, 2020). Cabe destacar que este tipo de técnica es ideal en los estudios con población infantil, debido a que la docente es la encargada de la evaluación de los menores.

Por otro lado, Hernandez-Sampieri y Mendoza (2018) expone que el

instrumento se trata de aquella herramienta o recurso que se emplea para recabar información; asimismo, de manera específica se empleó la lista de cotejo, la cual, de acuerdo a los mismos autores, es considerada como el conjunto de ítems formulados como aseveración, mismo que tienen como finalidad evaluar acciones sobre tareas específicas que asigna el investigador a los estudiantes del estudio. Es así que el instrumento se denominó Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), un manual elaborado por dos investigadoras el año 1998, teniendo como propósito medir el nivel de la psicomotricidad de infantes en base a sus dimensiones (Anexo 05).

Validez

En concordancia a lo anterior, para la escala mencionada, se llevó a cabo la validez de contenido, la cual consiste en involucrar a jueces expertos, cuya tarea es evaluar el contenido de los enunciados que construyen la escala, sobre todo si cumplen con el propósito definido de la evaluación (Mesinger et al., 2023). Para realizar ello, se envió la escala a 3 expertos, donde se obtuvo como resultado el permiso de aplicabilidad del instrumento (Anexo 07).

Tabla 1

Prueba de KMO

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,500
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	,000
	gl	21
	Sig.	1,000
a. Se basa en correlaciones		

Conforme con la variable psicomotricidad, su construcción fue por intermedio del análisis factorial exploratorio. Se observó en la tabla 1 que, el KMO tuvo una puntuación de .500; por lo cual, reflejó la comparación de los coeficientes de correlación. Aunado a ello, la prueba de esfericidad de Bartlett (Chi-cuadrado aproximado = ,000; g.l = 21, Sig. = 1,000) evidenció un grado adecuado de correlación de los ítems. El análisis factorial con el objetivo de la medición psicomotricidad fue mediante de sus 40 ítems y, a su vez, se constituyeron en 8

factores. Por tanto, la prueba fue buena en razón a que la variabilidad de la psicomotricidad resultó en un 92,109% y, al mismo tiempo, el restante fue 7,891% que fueron explicados por otros factores no configurados en esta prueba (Anexo 14). Correspondiente al componente rotado, se obtuvieron valores mayores a .500 en 38 ítems; sin embargo, en la pregunta 38 se obtuvo el valor de .478 y en la pregunta 20 el valor de .405; por lo cual, se estableció que el instrumento no presentó ambigüedades (Anexo 15).

Confiabilidad

En lo correspondiente a la confiabilidad, es demostrar que el instrumento empleado es una herramienta de medición consistente y que al aplicarlo a la muestra una y otra vez, se obtendrán iguales o similares resultados (Paniagua-Machicao y Condori-Ojeda, 2018). Para la variable Psicomotricidad, se empleó Alpha de Cronbach que resultó en 0.802 puntos; evidencia que el instrumento es altamente confiable (Anexo 08).

3.5. Procedimientos

Para la elaboración de la operacionalización de la variable en mención se realizó una exhaustiva búsqueda en libros artículos, donde se logró encontrar la publicación del estudio realizado por dos científicas españolas: De la Cruz y Mazaira (1998), centraron el estudio de los niveles de la psicomotricidad en infantes. Es así que, se empleó la división realizada en dimensiones e indicadores.

En lo que respecta a la recopilación de la información, en primera instancia se pidió permiso al centro educativo, posterior a ello, se organizó una reunión con los padres del aula elegida con el objeto de dar a conocer las intenciones de la investigación. Análogamente, se les solicitar firmar el consentimiento informado a aquellos progenitores que se encuentre en concordancia con lo que se iba a realizar. Después, se programó la fecha de aplicación del pre test, la intervención con las sesiones y finalmente, el postest. Cabe resaltar que para la realizar el programa de juegos tradicionales, se consideraron los datos obtenidos en la prueba de entrada o pretest realizado a los infantes. Ello con la finalidad de tener en cuenta en qué aspectos denotaron deficiencia los infantes.

3.6. Método de análisis de datos

Al haber culminado con la etapa sobre recolección, se procedió al procesamiento. En primer lugar, se vaciaron los datos al programa Microsoft Excel 2019, donde

se realizaron las sumatorias de los puntajes obtenidos en cada una de las dimensiones. Posterior a ello, se importaron los datos al programa SPSS versión 25, donde se emplearon las pruebas estadísticas y se realizaron dos tipos de análisis:

Para el análisis descriptivo, se buscó detallar los niveles de las variables y dimensiones con sus frecuencias y porcentajes, ello para fines de brindar una información más detallada de cómo se encontraron las variables antes de la aplicación de la intervención y cómo quedó después de la misma.

El análisis inferencial, se inició con la prueba de normalidad, para determinar el uso de una prueba estadística paramétrica o no paramétrica. Por tanto, para la normalidad se empleó a Shapiro-Wilk pues la muestra fue menor a 50 discentes, en este caso 16 estudiantes del nivel inicial. Seguido a ello, al tener los resultados se determinó el uso de la prueba no paramétrica Wilcoxon tanto en las variables generales como en las dimensiones, debido a que los resultados del p valor se fueron entre mayores y menores al 0.05.

3.7. Aspectos éticos

El presente acto investigativo fue realizado basado en aspectos éticos que han sido detallados en el Código de ética de la presente casa de estudios UCV (2020), dentro de los cuales se resalta el principio de no maleficencia, buscando que la integridad de los participantes prevalezca; autonomía, el derecho de decisión para ser partícipe de la pesquisa; respeto, hacia la información obtenida, la cual solo se empleó en el contexto científico; el consentimiento informado, cuya función es aprobar la solicitud para el desarrollo y participación del acto; por último, el respeto a la propiedad intelectual.

IV. RESULTADOS

4.1 Estadísticos descriptivos

Tabla 2

Descriptivos de psicomotricidad

Test	Media	Desviación típica	Mediana	Simetría	Curtosis
Pretest	34,63	9,120	36,50	0,178	-,267
Postest	67,19	7,935	69,00	-1,408	,794

En la tabla 2, se evidenció que la media en el pretest obtuvo una puntuación de 34,63 y en el postest alcanzó una puntuación de 67,19; lo cual significó que existió una mejora significativa en el antes y después de la aplicación del programa.

4.2 Resultados descriptivos

Tabla 3

Resultados del pre-postest por variable y dimensiones

		Pretest		Postest	
		N	%	N	%
Psicomotricidad	Retraso	5	31,3	0	0,0
	Nivel medio	10	62,5	3	18,8
	Nivel normal	1	6,3	13	81,3
Locomoción	Retraso	5	31,3	0	0,0
	Nivel medio	9	56,3	3	18,8
	Nivel normal	2	12,5	13	81,3
Equilibrio	Retraso	4	25,0	0	0,0
	Nivel medio	11	68,8	2	12,5
	Nivel normal	1	6,3	14	87,5
Coordinación	Retraso	6	37,5	0	0,0
	Nivel medio	10	62,5	3	18,8
	Nivel normal	0	0,0	13	81,3
Esquema	Retraso	5	31,3	0	0,0
	Nivel medio	10	62,5	3	18,8
	Nivel normal	1	6,3	13	81,3
Total		16	100,0	16	100,0

Se observa que antes de aplicar las sesiones de aprendizaje empleando los juegos tradicionales, el 31.3% del alumnado se encontró en el nivel de retraso de su psicomotricidad, mientras que el 62.5% en un nivel medio y solo el 6.3% en un nivel normal, es decir, existe un considerado grupo de estudiantes que no ha

logrado comprender de forma adecuada su cuerpo en estado estático o en movimiento, además, de no expresar de forma física sus emociones, pensamientos y sentimientos. No obstante, se observa que después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, el 18.8% logró ubicarse en el nivel medio y el 81.3% en el nivel normal, es decir, lograron desarrollar de forma adecuada su lateralidad, manipulación de objetos y expresión oral.

Se visualiza que el 31.5% de los estudiantes se situó en el nivel retraso de la dimensión locomoción antes del desarrollo del mencionado programa, no obstante, el 56.3% se encontró en un nivel medio y solo el 12.5% en nivel normal, evidenciando que los discentes no lograron realizar ejercicios como correr, saltar, caminar o gatear de forma correcta. Sin embargo, después de aplicar la intervención, se visualizó que el 18.8% se encontró en el nivel medio y el 81.3% se ubicó en un nivel normal de la locomoción, dicho de otra forma, la totalidad de la muestra alcanzó el desarrollo óptimo de las habilidades psicomotrices que les permiten movilizarse de forma adecuada.

También, se visualiza que el 25% de los infantes se ubicó en el nivel retraso de la dimensión equilibrio en la prueba de entrada, el 68.8% se encontró en el nivel medio y solo el 6.3% en el nivel normal del desarrollo, en otras palabras, los estudiantes no han logrado mantener una posición adecuada sin tocar el suelo. Cabe destacar que, tras aplicar el programa, se observó que el 12.5% de los estudiantes se encontraron en un nivel medio y el 87.5% en un nivel normal de la dimensión equilibrio, es decir, alcanzaron la integración adecuada de los sistemas visuales, vestibulares y propioceptivos con el sistema motor musculosquelético, muscular y las articulaciones de tejidos blandos.

Por otro lado, el 37.5% del estudiantado se posicionó en el nivel retraso de su coordinación de piernas, brazos y manos, mientras que el 62.5% en el nivel medio. En ese marco, los participantes no han logrado en su totalidad emplear de forma simultánea varios músculos de su cuerpo. No obstante, se aprecia que el 18.8% logró ubicarse en el nivel medio y el 81.3% en el nivel normal tras el desarrollo de las sesiones de aprendizaje empleando la lúdica, evidenciándose en las interacciones armoniosas del sistema muscular, esquelético, nervioso y sensorial lo cual se encuentra relacionado con la realización de actividades motoras precisas y equilibradas.

Se visualiza que el 31.3% de los estudiantes se mostró en el nivel de retraso de la dimensión esquema corporal antes de la implementación del programa basado en juegos tradicionales, el 62.5% en un nivel medio y solo el 6.3% se encontró en un nivel normal, en otras palabras, no todo el alumnado ha logrado tener un conocimiento pleno de su cuerpo en su totalidad. Ahora bien, tras el desarrollo del programa de juegos se evidenció que los alumnos mejoraron las habilidades psicomotrices del esquema corporal, puesto que, el 18.8% de ellos se ubicó en un nivel medio y el 81.3% en un nivel normal. En base a ello, se precisa que los discentes lograron comprender a su cuerpo en su totalidad, además, de relacionarse de forma eficiente con los individuos presentes en su contexto cercano.

Por consiguiente, se aprecia que, en el diagnóstico, gran parte de los infantes se encuentran entre el nivel de retraso y medio de desarrollo de su psicomotricidad. El mismo escenario se pudo apreciar en las dimensiones de cada uno, este es el caso de la locomoción, el equilibrio, la coordinación y el esquema corporal. Por otro lado, después de realizar la intervención con las sesiones de aprendizaje en base a los juegos tradicionales, se observa que la totalidad de infantes logró alcanzar el nivel normal de la psicomotricidad y sus dimensiones, solo algunos se ubicaron en el nivel medio.

4.3 Resultados inferenciales

Tabla 4

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Locomoción pretest	,924	16	,196
Equilibrio pretest	,910	16	,116
Coordinación pretest	,886	16	,048
Esquema pretest	,905	16	,096
Psicomotricidad pretest	,913	16	,129
Locomoción postest	,799	16	,003
Equilibrio postest	,873	16	,030
Coordinación postest	,730	16	,000
Esquema postest	,872	16	,030
Psicomotricidad postest	,778	16	,001

Los valores del pre test y pos test fueron entre mayores y menores a 0.05, por ende, se recurrió el estadístico Wilcoxon para determinar diferencia significativa, es decir, si la aplicación del programa en el estudio fue efectiva o no.

4.4 Contrastación de hipótesis

Tabla 5

Prueba de rango de Wilcoxon para la psicomotricidad

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig
Pretest-Postest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00		
	Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00	-3,522 ^b	,000
	Empates	0 ^c				
	Total	16				

Mediante la prueba de rango de Wilcoxon, se encontró que el usar juegos tradicionales sí influyó en la psicomotricidad, en función a un p valor por debajo del 0.05, por lo cual, si hay diferencia significativa ($p=0.000 < 0.05$). Ante ello, se pudo aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Tabla 6

Prueba de rango de Wilcoxon para la dimensión locomoción

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig
Pretest-Postest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00		
	Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00	-3,521 ^b	,000
	Empates	0 ^c				
	Total	16				

A través de la prueba de rango Wilcoxon, se afirmó que existen diferencias significativas, en función a un p valor por debajo del 0.05 ($p=0.000 < 0.05$). Por lo cual, se pudo aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis.

Tabla 7*Prueba de rango de Wilcoxon para la dimensión de Equilibrio*

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig
Pretest-Postest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00		
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00	-3,423 ^b	,000
	Empates	1 ^c				
	Total	16				

Se encontró que, mediante la prueba de Wilcoxon, las sesiones de aprendizaje basadas en los juegos lograron influir en el equilibrio de los infantes, en consecuencia, del p valor obtenido que fue menor al 0.05. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis alterna y la hipótesis nula quedó rechazada.

Tabla 8*Prueba de rango de Wilcoxon para la dimensión de Coordinación*

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig
Pretest-Postest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00		
	Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00	-3,520 ^b	,000
	Empates	0 ^c				
	Total	16				

Empleando el mencionado estadístico, se determinó que el usar juegos tradicionales sí influyó en la dimensión coordinación, puesto que, el valor obtenido fue menor al establecido ($p=0.000 < 0.05$). En ese sentido, se observó que los niños lograron tener un mejor control de sus movimientos. Por tal, se aceptó la hipótesis alterna, empero la hipótesis nula quedó rechazada.

Tabla 9*Prueba de rango de Wilcoxon para la dimensión de Esquema corporal*

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig
Pretest- Postest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00		
	Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00	-3,531 ^b	,000
	Empates	0 ^c				
	Total	16				

Al comparar las significancias del esquema corporal, durante el pretest y postest a través de Wilcoxon, se pudo evidenciar que el programa de juegos tradicionales influyó significativamente en la mejora del esquema corporal de los estudiantes; debido a que el p- valor fue menor a 0.05. Por lo cual, se aceptó la hipótesis alterna, empero la hipótesis nula quedó rechazada.

V. DISCUSIÓN

Para la contrastación de la hipótesis general, la cual consistió en constatar la influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023 a través de la prueba de Wilcoxon, indicaron que, existe significancia estadística ($p= 0.000 <0.05$) permitiendo aceptar la hipótesis general y afirmar que, los juegos tradicionales influyen sobre el desarrollo de la psicomotricidad. Estos resultados coincidieron con el trabajo realizado por Dominguez (2022), quien concluyó que el desarrollo de su programa basado en juegos tradicionales influyó en el fortalecimiento de la psicomotricidad de los infantes ($p=0.00<0.05$) ya que se observó una mejora en la precisión, coordinación y noción de su espacio.

De igual forma, en el estudio de Chacaltana (2023) evidenció la incidencia de un programa similar en el desarrollo de la psicomotricidad ($p=0.000<0.005$). Así mismo, Quiroz et al. (2023) concluyó que la realización del programa basado en juegos tradicionales logró un efecto de fortalecimiento sobre la capacidad de psicomotricidad ($p=0.000$), ello se percibió en la mejora de su desempeño deportivo. De la misma manera Salazar (2022) también hizo referencia a la influencia de las herramientas lúdicas en la motricidad gruesa de los infantes; así como Junco (2022) afirmó la incidencia positiva de los juegos tradicionales en la psicomotricidad de los estudiantes de nivel inicial.

En ese sentido, para sustentar lo detallado, es menester tomar el aporte teórico de Piaget (1982) en cuya teoría cognoscitiva destaca que el juego es vital para captar la atención del infante, lo cual resulta efectivo de aplicar durante el proceso de aprendizaje, asimismo, potencia la interacción social, identificando juegos, simulaciones y actividades de resolución de problemas como ejemplos de aula constructivista social (Trajkovik et al., 2018). Por tal, el postulado resulta adecuado pues explica que los juegos tradicionales fortalecen habilidades, en este caso, de la psicomotricidad, colocando al infante como un sujeto activo.

En colación a lo anterior, se precisa el uso del aporte teórico de la psicocinética de Le Boulch (1986), refiriendo que mediante el crecimiento de los sujetos se podrá evidenciar el desarrollo funcional y la adquisición de una

conciencia corporal (Palladino & Pastena, 2015). Cabe destacar que, para lograr un adecuado desarrollo de las habilidades mencionadas, es necesario la práctica de actividades relacionadas con el movimiento del cuerpo, entre ellas, y lo que se ha empleado para la presente, son los juegos tradicionales. En ese sentido, al obtener niveles altos de psicomotricidad, el infante podrá mejorar su salud física, además del aspecto cognitivo, social, entre otros.

Además, en los resultados descriptivos, se encontró que, previo al desarrollo de las sesiones de juegos tradicionales, el mayor porcentaje del alumnado obtuvo un nivel medio de psicomotricidad (62.5%) seguido por el nivel de retraso (31.3%), al igual que, en todas sus dimensiones. Ello es entendido en que, las habilidades de locomoción, equilibrio, coordinación y esquema corporal de los infantes aún necesitaban ser reforzadas, para un adecuado desenvolvimiento e interacción física para con su entorno. Posterior a la aplicación de las sesiones, tras la evaluación del post test, se identificó que, el mayor porcentaje de los infantes logró posicionarse en el nivel normal de psicomotricidad (81.3%), seguido por el nivel medio (18.8%), al igual que, en todas sus dimensiones. De tal manera, se evidenció una mejoría en cuanto a la ejecución de las habilidades psicomotrices, tras llevar a cabo las sesiones con los juegos tradicionales. Este resultado coincide con el estudio de Coloma (2022), quien constató previo a aplicar el programa que el mayor porcentaje del alumnado se ubicaba en el nivel en proceso de psicomotricidad (69%).

Por todo lo descrito, se evidencia que los juegos tradicionales, permite a los infantes potencializar sus habilidades psicomotrices, ello sustentado en que, realizar actividades lúdicas en el que se promueva el desplazamiento, coordinación de movimientos corporales, entre otros, fomenta a que el infante integre en su cotidianidad de manera natural y recreativa aspectos que fortalezcan la psicomotricidad. La integración de los juegos tradicionales en las escuelas puede proporcionar mejores resultados de aprendizaje, no solo en los puntajes de las pruebas, sino también en el interés de los niños y su participación, así como en la interacción en clase (Trajkovik et al., 2018).

Respecto a la primera hipótesis específica, los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la locomoción de los niños de inicial de una I.E., se determinó que el p-valor resultó en un índice menor al 0.05 ($p=0.000$), es así que, se acepta la hipótesis específica alterna, afirmando la influencia en la

locomoción, es decir, ayuda en la capacidad para movilizarse de forma adecuada. Análogamente, el estudio de Quiroz et al. (2023) coincidieron con los hallazgos de esta indagación, pues afirma que el aporte de los juegos tradicionales se constata en la mejora de las habilidades motrices básicas de locomoción al pasar de un nivel elemental a un nivel significativo.

Dicho esto, es necesario fundamentar con la teoría psicocinética de Le Boulch (1986), donde los individuos se consideran como una unidad psicosomática con 2 elementos que se interrelacionan, el primero, el psíquico, referido a la actividad psíquica, incluyendo factores cognitivos y emocionales, y el segundo, el motor que constituye la función motora. Además, la psicomotricidad se fundamenta en la psicología, neurofisiología, psiquiatría y psicoanálisis y es, por tanto, un enfoque integral de la educación encaminada a desarrollar las capacidades de los sujetos a través del movimiento (Lara & Petrúcia, 2018). En ese sentido, se precisa la importancia de desarrollar la psicomotricidad en los niños, puesto que se encuentra relacionado con aspectos cognitivos, los cuales son fundamentales en el proceso de crecimiento, asimismo, se resalta la importancia de las intervenciones que se enfoquen en el desarrollo de la misma.

En lo que respecta a los resultados descriptivos de la dimensión locomoción, se encontró antes de la intervención el 31.5% de los estudiantes estuvo en el nivel retraso. No obstante, luego de aplicar la intervención, el 81.3% se ubicó en un nivel normal de la locomoción, es decir, una gran parte de la muestra alcanzó el desarrollo óptimo de las habilidades psicomotrices que les permiten movilizarse de forma adecuada. Tal aseveración se asemeja a la investigación de Tello et al. (2022), donde, tras la implementación de las actividades de juego, el mayor porcentaje de los infantes se ubicó en el nivel de Logro previsto (48%).

En ese marco es necesario resaltar que la locomoción alude a las formas de desplazarse de los infantes empleando sus propios medios, entre los cuales se incluye andar, correr, saltar y gatear (Kamaruddin et al., 2023). Además, la locomoción es más que organizar un patrón de movimiento para progresar hacia adelante, el individuo requiere una comprensión profunda del diseño espacial y su relación con él (Bartonek et al., 2020). En esa línea, se rescata la importancia de desarrollar adecuadamente este tipo de movimientos, ya que, son parte del diario vivir de los sujetos, desde la etapa de infantes hasta la vejez.

En cuanto a la segunda hipótesis específica, los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio de los niños de inicial de una I.E. Los resultados, indicarían un índice de significancia de 0.001, ante lo cual, se acepta la hipótesis específica y se afirma la influencia. Estos resultados coincidieron con los hallazgos de Sanipatin (2022) quien, al incluir la misma intervención, determinó que más del 50% de los estudiantes controlan el equilibrio de su cuerpo a pesar de emplear otros elementos como pelotas, platos o canicas. De igual forma, Salazar (2022) explicó que, al ejecutar el juego tradicional de la Rayuela o el salto de un solo pie, observó que el 70% de sus estudiantes logró mejorar su equilibrio.

Por último, Michala y Morales (2022) refieren que, a raíz de la integración de estrategias lúdicas tradicionales, los estudiantes lograron caminar con mayor seguridad y autonomía, perfeccionando su equilibrio en el desarrollo de actividades. En base a lo detallado, es preciso tomar lo mencionado por Guntur et al. (2019), quien refiere que los juegos tradicionales son importantes debido a que al emplearse logran un efecto positivo en la salud física, mental y espiritual de los niños. Además, son una forma práctica y efectiva de mejorar la condición física y las habilidades básicas de movimiento de los discentes de preescolar y de escuela primaria (Guntur et al., 2019). En ese marco, los juegos tradicionales se consideran herramientas didácticas para fortalecer distintas habilidades básicas, entre ellas el equilibrio.

En lo concerniente a los resultados descriptivos del equilibrio, el 25% de los infantes se ubicó en el nivel retraso en la prueba de entrada. Tras aplicar las sesiones de aprendizaje, el 87.5% en un nivel normal, es decir, alcanzaron la integración adecuada de los sistemas visuales, vestibulares y propioceptivos. Estos hallazgos guardan relación con lo encontrado por Dominguez (2022) donde el 50 % de los infantes se encontró en un nivel deficiente y el 39 % en un nivel regular; después de la intervención, el 72% se ubicó en un nivel bueno, demostrando que las actividades lúdicas elegidas son efectivas para el desarrollo de las capacidades mencionadas.

Es así que, se conoce que el equilibrio es la habilidad para mantener una posición deseada con un contacto mínimo con la superficie, por ejemplo, estar de pie, descansando o en movimiento, sin perder el equilibrio (Hafidzah & Hendratno, 2019). En ese marco, se detalla la importancia de la mencionada capacidad para

que los individuos puedan mantenerse de forma adecuada, venciendo la gravedad.

En relación a la tercera hipótesis específica, los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación. El p-valor resultó en un índice menor al 0.05 ($p=0.000$), de manera que, se acepta la hipótesis específica y se afirma la influencia, explicando que porque ayuda en la intervención adecuada y armoniosa de los grupos musculares. Lo anteriormente descrito coincide con el trabajo de Dominguez (2022) quien sostuvo que el desarrollo del programa de juegos tradicionales influyó en la mejora de la capacidad de psicomotricidad de los infantes ($p=0.00<0.05$) y de forma particular en la coordinación de sus movimientos. Asimismo, coincidió con Salazar (2022) sostuvo que después de realizar la implementación de los juegos tradicionales, observó que sus alumnos tuvieron una mejor precisión en cuanto a la coordinación de sus extremidades, ello en actividades como en la carrera de sacos.

En esa línea, es menester detallar la Teoría cognoscitiva de Piaget (1982) puesto que refiere que el desarrollo del juego ayuda a la construcción y creación activa de marcos cognitivos que organicen e interpreten la información con el propósito de darle sentido al mundo exterior. Yu-Chia, 2021). Por ello, a medida que el infante va creciendo, incorpora las experiencias que ha encontrado en sus esquemas existentes (Utku & Ahmet, 2017). Es así que, se precisa que los juegos tradicionales contribuyen al fortalecimiento de la coordinación debido a que los infantes comenzaron a presentar interacciones armoniosas del sistema muscular, esquelético, nervioso y sensorial.

En cuanto a los resultados descriptivos de la coordinación, el 37.5% de niños se posicionó en el nivel retraso de su coordinación de piernas, brazos y manos. No obstante, se aprecia que el 18.8% se ubicó en el nivel medio y el 81.3% en el nivel normal tras el uso de juegos tradicionales, puesto que los integrantes de la muestra mostraron interacciones armoniosas del sistema muscular, esquelético, nervioso y sensorial lo cual se encuentra relacionado con la realización de actividades motoras precisas y equilibradas. Lo encontrado guarda similitud con el trabajo realizado por Salazar (2022) el 65% se encontró en el nivel inicio antes de la intervención; después, el 90% se ubicó en el nivel Logrado.

A este respecto, la coordinación son las interacciones armoniosas y económicas de los sistemas muscular, esquelético, nervioso y sensorial con el

objetivo de producir acciones motoras precisas y equilibradas, así como reacciones adaptadas a situaciones variadas (Santos et al., 2020). En ese marco, se precisa que los estudiantes necesitan desarrollar estas habilidades debido a que son imprescindibles para su desenvolvimiento en las distintas etapas de su vida.

En la cuarta hipótesis específica, los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del esquema corporal de los niños. Los resultados indican un índice de significancia igual a 0.000, ante lo cual, se acepta la hipótesis específica y se afirma la contribución, es decir, en la comprensión del cuerpo y las relaciones que presentan los infantes con su contexto. Lo anterior detallado concuerda con lo manifestado por Coloma (2022) señaló que la implementación de los juegos favorece el esquema y dominio corporal de los infantes. Asimismo, se encontró similitud con los hallazgos de Salazar (2022) quien, al emplear los juegos tradicionales en clases, denotó que sus estudiantes se desolvieron con mayor facilidad e identificaron con mayor precisión las partes de su cuerpo, así como sus funcionalidades. De igual forma, Reinoso (2023) afirmó que la integración de los juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal fue efectiva, dado que los estudiantes identificaron con mayor precisión su lateralidad y la de sus compañeros.

En el marco de los resultados descriptivos de la dimensión esquema corporal, el 31.3% de los niños se mostró en el nivel de retraso, otras palabras, no todo el alumnado ha logrado tener un conocimiento pleno de su cuerpo en su totalidad. Ahora bien, tras el desarrollo del programa de juegos, se evidenció que los alumnos mejoraron las habilidades psicomotrices del esquema corporal, puesto que, el 18.8% de ellos se ubicó en un nivel medio y el 81.3% en un nivel normal. Lo referido guarda semejanza con el estudio de Sanipatin (2022) donde el 46% pasó a un 93% de nivel bajo a alto de las mencionadas habilidades.

En esa línea, el esquema corporal engloba capacidades motoras, habilidades y hábitos permitiendo que las manos y los ojos operen de forma automática de partes del cuerpo como son las manos y los ojos, así mismo permite que se activen otros sistemas como soporte para mantener la acción equilibrada (Hillesund et al., 2022). En base a ello, se precisa lo trascendental que los discentes logren comprender a su cuerpo en su totalidad, además de poder relacionarse con su entorno adecuadamente.

VI. CONCLUSIONES

Primera

Se determinó que los juegos tradicionales influyen de forma significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de inicial de una I.E.P. de Carabayllo ($p = 0.000 < 0.05$). Es así que, se establece que, mediante el movimiento y el juego, los niños son capaces de desarrollar de mejor forma diversas habilidades.

Segunda

Se estableció que los juegos tradicionales influyen de forma significativa en la locomoción en los niños de inicial de una I.E.P. de Carabayllo ($p= 0.000 < 0.05$). De esta forma, se precisa la importancia del empleo de actividades didácticas en el desarrollo de habilidades psicomotrices como la locomoción, ya que estas implican el movimiento corporal constante.

Tercera

Se precisó que los juegos tradiciones influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños de inicial de una I.E.P. de Carabayllo ($p= 0.000 < 0.05$). Por tanto, se destaca que los juegos tradicionales se consideran herramientas didácticas eficientes para el desarrollo de habilidades básicas relacionadas con orientación y regulación del espacio de los sujetos.

Cuarta

Se estableció que los juegos tradiciones influyen de forma significativa en el desarrollo de la coordinación en los niños de inicial de una I.E.P. de Carabayllo ($p=0.000 < 0.05$), determinando que el juego contribuye en la construcción y creación de marcos cognitivos, dentro de ellos la coordinación.

Quinta

Se precisó que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del esquema corporal en los niños de inicial de una I.E.P. de Carabayllo ($p=0.000 < 0.05$). De esta manera se resalta que el uso de refuerzos externos como los juegos didácticos fortalecerá la conciencia corporal.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Al director, organizar una capacitación anual a los docentes en el uso de estrategias de programas de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad, empleando las estrategias del desplazamiento por el espacio y desplazamientos y localización en el espacio como guía para su desarrollo en clase.

Segunda

A los docentes, considerar la implementación de proyectos que integren actividades que incluya la fuerza y resistencia, movimientos corporales constantes y el uso de los sentidos con la finalidad de fortalecer la locomoción en los estudiantes.

Tercera

A los docentes, trabajar con los juegos tradicionales en las sesiones de clase a fin de fortalecer el equilibrio en los infantes, implementando dentro de su programación actividades de fuerza y resistencia, así como también aquellas que impliquen desplazarse por el espacio mediante carreras o saltos.

Cuarta

A los docentes, enfatizar en el desarrollo integral de las habilidades de coordinación dado que es clave durante la etapa preescolar. Para ello, será necesario el empleo de actividades que incluyan movimientos motores finos-óculo manuales, actividades donde se empleen los sentidos, asimismo, movimientos que coordinen cada parte del cuerpo como los giros de cadera, los brazos, entre otros.

Quinta

A los docentes, estimular y promover el desarrollo del esquema corporal de los infantes de forma lúdica, pues los niños tienden a aprender de forma significativa a través del juego. Para lo cual será necesario emplear talleres basados en estrategias que impliquen movimientos coordinados de cada parte del cuerpo, uso de los sentidos y desplazamientos por el espacio realizando ejercicios de salto o carreras.

REFERENCIAS

- Arias, J. (2020). Proyecto de tesis. Guía para la elaboración. Biblioteca Nacional del Perú.
https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2236/1/AriasGonzales_ProyectoDeTesis_libro.pdf
- Arias, J. y Covino, M. (2021). Diseño y Metodología de la Investigación. Enfoques Consulting EIRL. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Bartonek, A., Guariglia, C., Piccardi, L., & Gugliandolo, M. (2020). Topographical working memory in children and adolescents with motor disabilities. *Cogent Psychology*, 7(1), 1-15. <https://doi.org/10.1080/23311908.2020.1757855>
- Borrego-Balsalobre, F., Martínez-Moreno, A., Morales-Baños, V., & Díaz-Suárez, A. (2021). Influence of the Psychomotor Profile in the Improvement of Learning in Early Childhood Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(23), 1-12.
<https://doi.org/10.3390%2Fijerph182312655>
- Cabezas, E., Andrade, D., y Torres, J. (2018). Introducción a la metodología de la investigación científica. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
<http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>
- Chacaltana, J. (2023). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima – 2022. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú].<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20500.12692/107386>
- Chero-Pacheco, D., Mezarina, R., Alfredo, M.-T., y Silvestre, M. (2022). Limitaciones de la psicomotricidad en la etapa preescolar durante el COVID-19. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22), 187-193.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i22.326>
- Coloma, S. (2022). Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30725>
- De la Cruz, V., y Mazaira, C. (1998). Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar. TEA Ediciones S.A. <https://docplayer.es/94328320->

Evaluacion-psicomotriz-en-preescolar-epp.html

- Dehkordi, M. (2017). The Educational Impact of Traditional Games: The Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children. *International Journal of Science Culture and Sport*, 5(3), 134-139. <https://doi.org/10.14486/IntJSCS659>
- Dominguez, N. (2022). Juegos infantiles en la Psicomotricidad de niños de la Institución Educativa 80503- La Victoria 2018. [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro, Perú]. <http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/20948>
- Egan, S., & Pope, J. (2018). On your bike: Outdoor play in Irish five-year-olds. *Children's Research Digest* *Children's Research Digest*, 5(2). <https://dspace.mic.ul.ie/handle/10395/2595>
- Guntur, D., Muktiani, N., & Suherman, W. (2019). Development of traditional children play based instructional model to optimize development of kindergarteners fundamental motor skill. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 356- 365. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.25289>
- Hafidzah, A., & Hendratno, J. (2019). The Effect of Playing Bridge Beams on the Coordination and Balance of the Body of Early Childhood. *International Journal for educational and vocational studies*, 1(1), 72-74. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i1.1499>
- Hernández - Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta (Sexta ed.). Mc Grau - Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hillesund, T., Schilhab, T., & Mangen, A. (2022). Text Materialities, Affordances, and the Embodied Turn in the Study of Reading. *Front Psychol*, 13(1), 1-9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.827058>
- Iyer, K., Krishnan, H., Moorthy, R., & Pugazhenth, S. (2019). Enhancement of psychomotor skills in children with autism spectrum disorder by employing a mechatronic training kit. *Gruyter Open Access*, 10(1), 1-13. <https://doi.org/10.1515/pjbr-2019-0001>
- Junco, Y. (2022). Efectos del programa de juegos tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de la Escuela "Benigno Rodas Maldonado", Ecuador 2021. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83273/Junco_

HYC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Kamaruddin, I., Tannady, H., & Aina, M. (2023). The Efforts to Improve Children's Motoric Ability By Utilizing The Role of Traditional Games. *Journal on Education*, 5(3), 9736-9740.
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1790>
- Komaini, A., Handayani, S., Sazeli, R., & Novadri, A. (2022). Design of Children's Motor Training Tools Using Sensor-Based Agility Components in Physical Education Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(5), 207-215. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i05.29731>
- Lara, C., & Petrúcia, T. (2018). The psychokinetics of Jean Boulch and body knowledge Physical Education. *Movimento*, 24(3), 1041-1054.
<https://doi.org/10.22456/1982-8918.85386>
- Lavega, P. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Editorial INDE.
<https://elibro.net/es/ereader/bibsipan/177867>
- Lengkana, A., Rahma, A., Nur, M., Mulya, G., Priana, A., & Budi, D. (2020). Static and Dynamic Balance Learning in Primary School Students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6), 469-476.
<https://doi.org/10.13189/saj.2020.080620>
- López, J., Moreno-Rodríguez, R., Alcover, C., & Sanchez, I. (2017). Effects of a Program of Sport Schools on Development of Social and Psychomotor Skills of People with Autistic Spectrum Disorders: A Pilot Project. *Journal of Education and Training Studies*, 5(8), 167-177. <https://doi.org/10.11114/jets.v5i8.2555>
- Madrona, P., Romero, S., Sáez-Gallego, S., & Ordóñez, X. (2019). Psychomotor Limitations of Overweight and Obese Five-Year-Old Children: Influence of Body Mass Indices on Motor, Perceptual, and Social-Emotional Skills. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(3), 1-4. <https://doi.org/10.3390/ijerph16030427>
- Martínez, A., Imbernon, S., & Diaz, A. (2020). The Psychomotor Profile of Pupils in Early Childhood Education. *Sustainability*, 12(6), 1-15.
<https://doi.org/10.3390/su12062564>

- Mamani, D., & Huanca- Arohuanca, J. (2022). Psychomotor Intervention Program in special children of the initial level in southern Peru. *REHUSO*, 7(2), 16-24. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6522797>
- Mendieta, L., Calderón, J., Valverd, M., & Vargas, J. (2019). Incidence of the hopscotch game within the psychomotricity development. *Ciencia y tecnología.*, 22(1), 1-20. <https://doi.org/10.21503/cyd.v22i1.1738>
- Mesinger, D., Ocieczek, A., & Owczarek, T. (2023). Attitudes of Young Tri-City Residents toward Game Meat. Development and Validation of a Scale for Identifying Attitudes toward Wild Meat. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(2), 1247-1255. <https://doi.org/10.3390/ijerph20021247>
- Michala, L., y Morales, B. (2022). Desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del CEI, Luis Cordero, Cuenca – Ecuador. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación, Ecuador]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2744>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Nagel, A., Sunei, M., & Petracovschi. (2021). Development of the body scheme in children in primary education: a systematic narrative review of the influence of an intervention plan on this psychomotor component. *Sciendo*, 14(1), 47-55. <https://doi.org/10.2478/tperj-2021-0005>
- Nampija, M., Mutua, A., Elliott, A., Muthi, J., Abubakar, A., Webb, E., & Atkinson, S. (2022). Low Hemoglobin Levels Are Associated with Reduced Psychomotor and Language Abilities in Young Ugandan Children. *Nutrients*, 14(7), 150-170. <https://doi.org/10.3390/nu14071452>
- Palladino, N., & Pastena, N. (2015). Thought and Body. An Activity of Logic in Primary School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174(12), 3689-3695. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.1165>
- Paniagua-Machicao, F., y Condori-Ojeda, P. (2018). Investigación científica en educación. Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú. <https://www.aacademica.org/cporfirio/5>
- Pincay, S., y Cerezo, B. (2022). Orientación para el desarrollo de la psicomotricidad

- en los niños de 5 a 6 años. *Revista Cognosis*, 7(1), 31-47.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5307>
- Pombo, A., Rodriguez, C., Dos Santos, C., Huster, C., Tortella, P., Fumagalli, & Cordovil, R. (2023). Children's Physical Activity During the COVID-19 Lockdown: A Cross Cultural Comparison Between Portugal, Brazil and Italy. *Perceptual and motor Skills*, 130(2), 1-15.
<https://doi.org/10.1177/00315125231152662>
- Quiroz, J., Borja, J., Hernández, S., y Cuervo, J. (2023). Efecto de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción. *Revista Digital de Educación Física*, 14(80), 43-61.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8732843>
- Rahma, D., & Indah, V. (2022). The effect of manipulative games to improve fundamental motor skills in elementary school students. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology*, 10(1), 24- 37.
<https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- Reinoso, M. (2023). Juegos tradicionales para el desarrollo de la lateralidad en niños de inicial y preparatoria. escuela de educación básica "Ficoa", cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha, año lectivo 2021-2022. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte, Perú].
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13528>
- Reza, E., & Yanti, P. (2019). The implementation of traditional games for early childhood education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 326(1), 1-5. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Rojo-Ramos, J., Gonzáles-Becerra, M., Gómez-Paniagua, S., Carlos-Vivas, J., Acevedo-Duque, Á., & Carmelo, J. (2022). Psychomotor Skills Activities in the Classroom from an Early Childhood Education Teachers' Perspective. *Children*, 9(8), 1214-1218. <https://doi.org/10.3390/children9081214>
- Rosyati, T., Purwanto, M., Gumelar, G., Timorita, R., & Mukharrom. (2020). Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children. *Journal of CriticalReviews*, 7(1), 65-68.
<https://www.jcreview.com/admin/Uploads/Files/61a47697cff5f1.85208696.p df>
- Saccardo, R., & Suano, F. (2022). Childhood obesity: an ecological perspective. *Journal de Pediatria*, 98(1), 38-46. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2021.10.002>

- Salazar, L. (2022). Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N°174 – Huánuco, 2022. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20500.13032/29824>
- Sanipatin, G. (2022). Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia. *Revista observatorio del Deporte*, 8(1), 36-41. <http://bit.ly/3tKfQ6i>
- Santos, C., Bustamante, A., Hedeker, D., & Vasconcelos, O. (2020). A multilevel analysis of gross motor coordination of children and adolescents living at different altitudes: the Peruvian Health and Optimist Growth Study. *Annals of Human Biology*, 47(4), 355-364. <https://doi.org/10.1080/03014460.2020.1742378>
- Sultoni, K., Suherman, A., & Wibowo, R. (2018). Increasing Gross Motor Skill Through Fundamental Skill Development Program. *Journal of Physical Education, Sport*, 7(1), 39-43. <https://doi.org/10.15294/active.v7i1.21415>
- Sunei, M., Petracovschi, S., Bota, E., Almajan-Gutay, B., & Nagel, A. (2022). Relationship between Body Schema and Scholar Maturity: A Study from the National College of Banat in Timisoara, Romania. *Children*, 9(9), 1369-1378. <https://doi.org/10.3390/children9091369>
- Tello, M., Godoy, J., y Perez, L. (2022). Los juegos “Al aire libre” para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial José Carlos Mariategui N° 088 Castillo Grande -Tingo María. [Tesis de segunda especialización, Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, Perú]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20500.13080/7286>
- Torres-Moreno, M., Aedo-Muñoz, C., Hernández, C., Brito, C., & Miarka, B. (2022). Fundamental contributions of neuroscience to motor learning in children: a systematic review. *III SINAL. International Symposium on Physical Activity and Combat Sports*, 18(2), 1-10. <https://doi.org/10.6063/motricidade.25216>
- Trajkovic, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *Plos One*, 13(8), 1-15. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172>

- Universidad César Vallejo. (2020). Código de ética en Investigación. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/11/RCUN%C2%B00262-2020-UCV-Aprueba-Actualizaci%C3%B3n-del-C%C3%B3digo-%C3%89tica-en-Investigaci%C3%B3n-1-1.pdf>
- Utku, K., & Ahmet, A. (2017). Realizing an optimization approach inspired from Piagets theory on cognitive development. *Computer Science*, 6(4), 15-22. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1704.05904>
- Vegas, E., Sandoval, M., Sandoval, J., & Sandoval, J. (2022). Psychomotricity as a strategy for learning in the Jose Andres Razuri Educational Institution. *Ciencia y Educación*, 3(9), 20-39. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/156>
- Yu-Chia, H. (2021). Proceedings of the 7th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR 2021). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 1(1), 1-5. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210519.007>

ANEXOS:

Anexo 01: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala	Nivel y rango
Psicomotricidad	De acuerdo con De la Cruz y Mazaira (1998) hace referencia al conjunto de desplazamientos que se visualizan en procesos como el equilibrio, el reconocimiento de patrones corporales, la coordinación y el movimiento.	La variable se midió a través de la Escala de Psicomotricidad en pre escolar de De la Cruz y Mazaira (1998) bajo las dimensiones de psicomotricidad: locomoción, equilibrio, coordinación y esquema corporal.	Locomoción	Caminar, subir, mantenerse en posiciones	Camina sin dificultad Camina hacia atrás Camina de lado Camina de puntillas Camina en línea recta sobre una cinta Corre alternando movimiento de piernas o brazos Sube escaleras alternando los pies Se mantiene en cuclillas. Se mantiene de rodillas Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas	Ordinal Lo hace bien (2) Tiene dificultad (1) No lo hace (0)	[54-80] = Nivel normal [27-53] = Nivel medio [00-26] = Retraso
			Equilibrio	Equilibrarse en diferentes posiciones	Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda Se mantiene con los dos pies sobre la tabla Anda sobre la tabla alternando los pasos Anda sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado Se mantiene en pie (ojos cerrados) 10 segundos o más		
			Coordinación	Coordinación de piernas, brazos y manos	Salta desde una altura de 40 cm Salta una longitud de 35 a 60 cm Salta una cuerda a 25 cm de altura Salta más de 10 veces con ritmo Salta avanzando 10 veces o más Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer Lanza la pelota con las dos manos Coge la pelota cuando se le lanza con las dos manos Bota la pelota dos veces y la recoge Bota la pelota más de cuatro veces controlándola Coge bolsita de semillas con una mano		

					<p>Corta papel con tijeras Corta papel siguiendo una recta Corta papel siguiendo una curva Puede atornillar una tuerca (rosca) Con los dedos doblados los toca uno a uno con el pulgar</p>		
			Esquema corporal	<p>Conocer el esquema corporal en sí mismo y en otro</p>	<p>Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos Muestra su mano derecha, cuando se le pide Muestra su mano izquierda Toca su pierna derecha con su mano derecha Toca su rodilla derecha con mano izquierda Señala el codo Señala la mano derecha Señala el pie izquierdo</p>		

Anexo 02: Matriz de concordancia de la variable independiente: Juegos tradicionales

Estrategias	Módulo	Actividad	Dimensión a reforzar	Título de sesiones
Desplazamientos por el espacio.	Mi cuerpo y sus movimientos	Movimientos corporales.	Locomoción	SESIÓN 1: "Juego de las sillas"
				SESIÓN 2: "Las Chapadas"
		Fuerza y resistencia.	Equilibrio y locomoción	SESIÓN 3: "Los encostalados"
		Movimientos motores finos óculo manual.	Esquema corporal y coordinación	SESIÓN 4: "Armando la Torre"
				SESIÓN 5: "Derrumbar la torre de latas"
Movimientos coordinados de cada parte del cuerpo	Coordinación	SESIÓN 6: "Ula Hoop"		
Desplazamientos y localización en el espacio.	Mi entorno, mis sentidos	Uso de los sentidos	Locomoción y esquema corporal	SESIÓN 7: "La gallinita ciega"
			Coordinación	SESIÓN 8: "La comba"
		Desplazamientos por espacio al correr y saltar.	Esquema corporal, coordinación y equilibrio	SESIÓN 9: "Rayuela"
			Coordinación y equilibrio	SESIÓN 10: "Carreras de relevos"

Anexo 03: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE: JUEGOS TRADICIONALES				
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Estrategias	Módulos	Sesiones		
<p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción, en el desarrollo de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023?</p>	<p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>(a) Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p> <p>(b). Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p> <p>(c) Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p> <p>(d) Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p>	<p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>(a) Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la locomoción de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p> <p>(b) Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p> <p>(c) Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p> <p>(d) Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del esquema corporal de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.</p>	Desplazamientos por el espacio.	Movimientos corporales.	SESIÓN 1: "Juego de las sillas"		
					SESIÓN 2: "Las Chapadas"		
				Fuerza y resistencia.	SESIÓN 3: "Los encostados"		
				Movimientos motores finos óculo manual.	SESIÓN 4: "Armando la Torre"		
					SESIÓN 5: "Derrumbar la torre de latas"		
				Movimientos de coordinación de las partes del cuerpo.	SESIÓN 6: "Ula Hoop"		
					Uso de los sentidos	SESIÓN 7: "La gallinita ciega"	
				Desplazamientos y ubicación en el espacio.	SESIÓN 8: "La comba"		
					SESIÓN 9: "Rayuela"		
					SESIÓN 10: "Carreras de relevos"		
VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD							
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel			
Locomoción	Caminar, correr mantenerse en posiciones.	1-10	Ordinal Lo hace bien (2)	[54-80] = Nivel normal			
Equilibrio	Equilibrarse en diferentes posiciones	11-16					
Coordinación	Coordinación de piernas	17-22	Tiene dificultad (1)	[27-53] = Nivel medio			
	Coordinación de brazos	23-27					
	Coordinación de manos	28-32					
Esquema corporal	En sí mismo	33-37	No lo hace (0)	[00-26] = Retraso			
	En otro	38-40					

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTO	ESTADÍSTICA
<p><u>Tipo de Investigación:</u> Investigación básica</p> <p><u>Enfoque:</u> Cuantitativo</p> <p><u>Nivel:</u> Preexperimental</p> <p><u>Diseño de Investigación:</u> Experimental</p>	<p><u>Población:</u> Estudiantes de 5 años de la I.E. El Rosario De Jicamarca, Carabayllo- Lima 2023</p> <p><u>Muestra:</u> GE = 20 Estudiantes de 5 años de la I.E. El Rosario De Jicamarca, Carabayllo- Lima 2023. GC = 20 Estudiantes de 5 años de la I.E. El Rosario De Jicamarca, Carabayllo- Lima 2023</p> <p><u>Muestreo</u> No probabilístico</p>	<p>Instrumento: Escala de Psicomotricidad en pre escolar de De la Cruz y Mazaira (1998)</p>	<p>Descriptiva A través de tablas de frecuencia usando el programa SPSS.</p> <p>Inferencial Se realizó la contratación de Hipótesis estadística según análisis de normalidad y con pre y pos prueba.</p>

Anexo 04: Consentimiento informado

Consentimiento Informado

Título de la investigación: Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023

Investigadora:

Propósito del estudio

Se invita a su persona a ser partícipe de la indagación denominada “Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023” en alumnos del nivel inicial. Cabe mencionar que el presente estudio es desarrollado por la estudiante de posgrado del Programa Académico de Maestría en Problemas de Aprendizaje, de la Universidad César Vallejo, del campus Lima – Norte, el cual, cuenta con la aprobación de la autoridad correspondiente y de las personas que presiden la I.E. donde se aplicaron los instrumentos.

Descripción del impacto del problema de la investigación:

Esta indagación tiene por finalidad, desarrollar una intervención pedagógica y didáctica, basada en juegos tradicionales, que logre favorecer el desarrollo de la psicomotricidad de infantes del nivel inicial.

Procedimiento

El procedimiento a realizar en el desarrollo y ejecución de la indagación fue el siguiente:

1. Se empleó la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar donde se recabaron datos personales y algunas preguntas respecto a la indagación inicialmente enunciada.
2. La aplicación de esta encuesta se realizó de forma presencial y contó con una duración aproximada de 20 minutos; asimismo es menester mencionar que los datos personales fueron codificados para salvaguardar la identidad de los sujetos de estudio.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión fue respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informó que los resultados de la investigación se le alcanzó la institucional término de la investigación. No recibió ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin

embargo, los resultados del estudio se pueden convertir en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente confidencial y no fue usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecieron bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo email: Phuahuasonca20@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor, email: cadealbo@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

Anexo 05: Ficha técnica y baremos de la variable de psicomotricidad

Ficha técnica del instrumento de Psicomotricidad

Autor:	Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira
Año:	1998
Tipo de instrumento:	Escala
Administración	Individual
Duración:	35 minutos
Aplicación:	Niños de 3 a 6 años
Validación de constructo	0.500 en la Prueba de KMO
Confiabilidad	0.802 puntos por el coeficiente del Alfa de Cronbach.
Objetivo:	Medir el nivel de la psicomotricidad
Estructura:	El cuestionario consta de 40 ítems con 4 dimensiones: Locomoción Equilibrio Coordinación Esquema corporal

Escala y baremos de la variable de Psicomotricidad

Cuantitativo					Cualitativo
Variable	Dim1	Dim2	Dim3	Dim4	
54-80	14-20	9-12	22-32	12-16	Nivel normal
27-53	7-13	4-8	11-21	5-11	Nivel medio
0-26	0-6	0-3	0-10	0-4	Retraso

Anexo 06: Instrumento de Psicomotricidad



Nº 186 EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD: Hoja de anotación colectiva

Colega: _____
 Curso: _____
 Fecha: _____

NOMBRES DE LOS NIÑOS

Puntuación:
 2: Lo hace bien
 1: Lo hace con alguna dificultad
 0: No lo hace o tiene muchas dificultades para ello.

LOCOMOCIÓN	1. CAMINA SIN DIFICULTAD	
	2. CAMINA HACIA ATRAS	
	3. CAMINA DE LADO	
	4. CAMINA DE PUNTILLAS	
	5. CAMINA EN LINEA RECTA SOBRE UNA CINTA	
	6. CORRE ALTERNANDO MOVIMIENTO DE PIERNAS BRAZOS	
	7. SUBE ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES	
TOTAL LOCOMOCIÓN NIVEL		
POSICIONES	8. SE MANTIENE EN CUCLILLAS	
	9. SE MANTIENE DE RODILLAS	
	10. SE SIENTA EN EL SUELO CON LAS PIERNAS CRUZADAS	
	TOTAL POSICIONES NIVEL	

TEA Ediciones
 Mª Victoria de la Cruz y Mª Carmen Mazola
 Copyright © 1998 by TEA Ediciones, S.A. - Edita: TEA Ediciones, S.A. - Trazo Barandiarán de Salazar, 24, 28038 MADRID. Prohibida la reproducción total o parcial. Toda obra que infrinja los derechos de propiedad intelectual será perseguida legalmente. El precio de venta por el que se vende este libro es de 10,00 €.
 2014

NOMBRES DE LOS NIÑOS

EQUILIBRIO	11. SE MANTIENE SOBRE EL PIE DERECHO SIN AYUDA	
	12. SE MANTIENE SOBRE EL PIE IZQUIERDO SIN AYUDA	
	13. SE MANTIENE CON LOS DOS PIES SOBRE LA TABLA	
	14. ANDA SOBRE LA TABLA ALTERNANDO LOS PASOS	
	15. ANDA SOBRE LA TABLA HACIA ADELANTE, HACIA ATRAS Y DE LADO	
	16. SE MANTIENE EN UN PIE (CUCOS CERRADOS) 10 SEGUNDOS O MAS	
TOTAL EQUILIBRIO NIVEL		
COORDINACIÓN DE PIERNAS	17. SALTA DESDE UNA ALTURA DE 40 cm.	
	18. SALTA UNA LONGITUD DE 35 A 60 cm.	
	19. SALTA UNA CUERDA A 25 cm. DE ALTURA	
	20. SALTA MAS DE 10 VECES CON RITMO	
	21. SALTA AVANZANDO 10 VECES O MAS	
	22. SALTA HACIA ATRAS 5 VECES O MAS SIN CAER	
TOTAL COORDINACIÓN DE PIERNAS NIVEL		

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		NOMBRES DE LOS NIÑOS									
COORDINACIÓN DE BRAZOS	23. LANZA LA PELOTA CON LAS DOS MANOS A 1 m.										
	24. COGE LA PELOTA CUANDO SE LE LANZA CON LAS DOS MANOS										
	25. BOTA LA PELOTA DOS VECES Y LA RECOGE										
	26. BOTA LA PELOTA MAS DE CUATRO VECES CONTROLANDOLA										
	27. COGE LA BOLSITA DE SEMILLAS CON UNA MANO										
TOTAL COORDINACION DE BRAZOS NIVEL											
COORDINACIÓN DE MANOS	28. CORTA PAPEL CON TUERAS										
	29. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA RECTA										
	30. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA CURVA										
	31. PUEDE ATORNILLAR UNA TUERCA (ROSCA)										
	32. CON LOS DEDOS DOBLADOS LOS TOCA UNO A UNO CON EL PULGAR										
TOTAL COORDINACION DE MANO NIVEL											

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		NOMBRES DE LOS NIÑOS									
ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO	33. CONOCE BIEN SUS MANOS, PIES, CABEZA, PIERNAS Y BRAZOS										
	34. MUESTRA SU MANO DERECHA CUANDO SE LE PIDE										
	35. MUESTRA SU MANO IZQUIERDA										
	36. TOCA SU PIERNA DERECHA CON SU MANO DERECHA										
	37. TOCA SU RODILLA DERECHA CON SU MANO IZQUIERDA										
TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO NIVEL											
ESQUEMA CORPORAL EN OTROS	38. SEÑALA EL CODO										
	39. SEÑALA LA MANO DERECHA										
	40. SEÑALA EL PIE IZQUIERDO										
TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN OTROS NIVEL											

Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar

Nombre del niño:

Fecha.....

Edad: 5 años

Elemento	Lo hace bien (2)	Tiene dificultad (1)	No lo hace (0)
Dimensión Locomoción			
1. Camina sin dificultad			
2. Camina hacia atrás			
3. Camina de lado			
4. Camina de puntilla			
5. Camina en línea recta			
6. Corre alternando movimientos			
7. Sube escaleras alternando pies			
8. Se mantiene en cuclillas			
9. Se mantiene de rodillas			
10. Se sienta con piernas cruzadas			
Dimensión Equilibrio			
11. Se mantiene sobre el pie derecho			
12. Se mantiene sobre el pie izquierdo			
13. Se mantiene en la tabla			
14. Anda sobre la tabla, alterna pasos			
15. Anda sobre la tabla, adelante y atrás			
16. Se mantiene en pie, ojos cerrados			
Dimensión Coordinación			
17. Salta desde 40 cm de altura			
18. Salta longitud de 35 a 60 cm			
19. Salta cuerda a 25 cm de altura			
20. Salta diez veces con ritmo			

21. Salta avanzando diez veces			
22. Salta hacia atrás cinco veces			
23. Lanza la pelota a un metro			
24. Coge la pelota con las dos manos			
27. Coge la bolsita con una mano			
28. Corta papel con tijeras			
29. Corta papel siguiendo una recta			
30. Corta papel siguiendo una curva			
31. Puede atornillar una rosca			
32. Toca con el pulgar los dedos doblados			
Dimensión Esquema corporal			
33. Conoce manos, cabezas, piernas			
34. Muestra su mano derecha			
35. Muestra su mano izquierda			
36. Toca pierna derecha con mano derecha			
37. Toca rodilla derecha con mano izquierda			
38. En dibujo, señala codo			
39. En dibujo, señala mano derecha			
40. En dibujo, señala pie izquierdo			

Anexo 07: Evaluación por juicios de expertos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra. Violeta Cadenillas Albornoz
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional (x)
Áreas de experiencia profesional:	Docente investigadora Renacyt
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP)
Autora:	De la Cruz, Victoria y Mazaira, Carmen
Procedencia:	España
Administración:	Individual Infantes de 3 a 6 años
Tiempo de aplicación:	Entre 30 a 40 minutos

Ámbito de aplicación:	Educativo
-----------------------	-----------

Significación:	<p>El cuestionario consta de 18 ítems con 4 dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimensión 1: Locomoción (1-10) - Dimensión 2: Equilibrio (11-16) - Dimensión 3: Coordinación (17-32) - Dimensión 4: Conocimiento del esquema corporal (33-40) <p>Presenta como finalidad identificar el nivel de psicomotricidad que presentan los infantes de 3 a 6 años.</p>
----------------	--

4. Soporte teórico (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP) (De la Cruz y Mazaira, 1998).	Locomoción:	Formas de desplazarse o cambios de posición de los infantes empleando sus propios medios; entre las actividades está el caminar, correr, brincar y gatear. (De la Cruz y Mazaira, 1998)
	Equilibrio	Habilidad para sostenerse en una posición fija haciendo el mínimo contacto con la superficie o como la capacidad de vencer a la gravedad y mantener una posición corporal deseada. (De la Cruz y Mazaira, 1998)
	Coordinación	Es el uso simultáneo de varios músculos, tanto grandes (motricidad gruesa) como pequeños (motricidad fina). (De la Cruz y Mazaira, 1998)
	Conocimiento del esquema corporal:	Evalúa el conocimiento del cuerpo en general y la percepción del mismo, además, de los criterios de lateralidad. (De la Cruz y Mazaira, 1998)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), elaborado por De la Cruz, Victoria y Mazaira, Carmen en el año 1998. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamosbrinde sus observaciones que considere pertinente

1 no cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Locomoción
- Objetivos de la Dimensión: Determinar el nivel de la locomoción en los infantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Caminar, subir, mantenerse en posiciones	Camina sin dificultad	4	4	4	
	Camina hacia atrás	4	4	4	
	Camina de lado	4	4	4	
	Camina de puntillas	4	4	4	
	Camina en línea recta sobre una cinta	4	4	4	
	Corre alternando movimiento de piernas o brazos	4	4	4	
	Sube escaleras alternando los pies	4	4	4	
	Se mantiene en cuclillas.	4	4	4	
	Se mantiene de rodillas	4	4	4	
	Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas	4	4	4	

- Segunda dimensión: Equilibrio
- Objetivos de la Dimensión: Precisar el nivel de equilibrio en los discentes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Equilibrarse en diferentes posiciones	Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda	4	4	4	

	Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda	4	4	4	
	Se mantiene con los dos pies sobre la tabla	4	4	4	
	Anda sobre la tabla alternando los pasos	4	4	4	
	Anda sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado	4	4	4	
	Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más	4	4	4	

•Tercera dimensión: Coordinación

• Objetivos de la Dimensión: Determinar el nivel de la coordinación en las piernas, brazos y manos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Coordinación de piernas, brazos y manos	Salta desde una altura de 40 cm	4	4	4	
	Salta una longitud de 35 a 60 cm	4	4	4	
	Salta una cuerda a 25 cm de altura	4	4	4	
	Salta más de 10 veces con ritmo	4	4	4	
	Salta avanzando 10 veces o más	4	4	4	

	Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer	4	4	4	
	Lanza la pelota con las dos manos	4	4	4	
	Coge la pelota cuando se le lanza con las dos manos	4	4	4	
	Bota la pelotados veces y la recoge	4	4	4	
	Bota la pelota más de cuatro veces controlándola	4	4	4	
	Coge bolsita de semillas con una mano	4	4	4	
	Corta papel con tijeras	4	4	4	
	Corta papel siguiendo una recta	4	4	4	
	Corta papel siguiendo una curva	4	4	4	
	Puede atornillar un atuerca (rosca)	4	4	4	
	Con los dedos doblados toca uno a uno con el pulgar	4	4	4	

•Cuarta dimensión: Esquema corporal

• Objetivos de la Dimensión: Identifica el nivel de conocimiento sobre el esquema corporal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocer el esquema corporal en sí mismo y en otro.	Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos	4	4	4	
	Muestra su mano derecha, cuando se le pide	4	4	4	
	Muestra su mano izquierda	4	4	4	
	Toca su pierna derecha con su mano derecha	4	4	4	
	Toca su rodilla derecha con mano izquierda	4	4	4	
	Señala el codo	4	4	4	
	Señala la mano derecha	4	4	4	
	Señala el pie izquierdo	4	4	4	

Cadenillas A
 Dra. Violeta Cadenillas Albornoz
 CPP: 1009748659

Firma del evaluador
 DNI: 09748659

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra. Norma Agripina Sihuy Maravi
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica (X) Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente investigadora Renacyt
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP)
Autora:	De la Cruz, Victoria y Mazaira, Carmen
Procedencia:	España
Administración:	Individual Infantes de 3 a 6 años
Tiempo de aplicación:	Entre 30 a 40 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativo

Significación:	El cuestionario consta de 18 ítems con 4 dimensiones: - Dimensión 1: Locomoción (1-10) - Dimensión 2: Equilibrio (11-16)
	- Dimensión 3: Coordinación (17-32) - Dimensión 4: Conocimiento del esquema corporal (33-40) Presenta como finalidad identificar el nivel de psicomotricidad que presentan los infantes de 3 a 6 años.

4. Soporte teórico (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP) (De la Cruz y Mazaira, 1998).	Locomoción:	Formas de desplazarse o cambios de posición de los infantes empleando sus propios medios; entre las actividades está el caminar, correr, brincar y gatear. (De la Cruz y Mazaira, 1998)
	Equilibrio	Habilidad para sostenerse en una posición fija haciendo el mínimo contacto con la superficie o como la capacidad de vencer a la gravedad y mantener una posición corporal deseada. (De la Cruz y Mazaira, 1998)
	Coordinación	Es el uso simultáneo de varios músculos, tanto grandes (motricidad gruesa) como pequeños (motricidad fina). (De la Cruz y Mazaira, 1998)
	Conocimiento del esquema corporal:	Evalúa el conocimiento del cuerpo en general y la percepción del mismo, además, de los criterios de lateralidad. (De la Cruz y Mazaira, 1998)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), elaborado por De la Cruz, Victoria y Mazaira, Carmen en el año 1998. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamosbrinde sus observaciones que considere pertinente

1 no cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Locomoción

Objetivos de la Dimensión: Determinar el nivel de la locomoción en los infantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Caminar, subir, mantenerse en posiciones	Camina sin dificultad	4	4	4	
	Camina hacia atrás	4	4	4	
	Camina de lado	4	4	4	
	Camina de puntillas	4	4	4	
	Camina en línea recta sobre una cinta	4	4	4	
	Corre alternando movimiento de piernas o brazos	4	4	4	
	Sube escaleras alternando los pies	4	4	4	
	Se mantiene en cuclillas.	4	4	4	
	Se mantiene de rodillas	4	4	4	
	Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas	4	4	4	

- Segunda dimensión: Equilibrio
- Objetivos de la Dimensión: Precisar el nivel de equilibrio en los discentes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Equilibrarse en diferentes posiciones	Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda	4	4	4	
	Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda	4	4	4	
	Se mantiene con los dos pies sobre la tabla	4	4	4	
	Anda sobre la tabla alternando los pasos	4	4	4	
	Anda sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado	4	4	4	
	Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más	4	4	4	

•Tercera dimensión: Coordinación

• Objetivos de la Dimensión: Determinar el nivel de la coordinación en las piernas, brazos y manos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	Salta desde una altura de 40 cm	4	4	4	
	Salta una longitud de 35 a 60 cm	4	4	4	

Coordinación de piernas, brazos y manos	Salta una cuerda a 25 cm de altura	4	4	4	
	Salta más de 10 veces con ritmo	4	4	4	
	Salta avanzando 10 veces o más	4	4	4	
	Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer	4	4	4	
	Lanza la pelota con las dos manos	4	4	4	
	Coge la pelota cuando se le lanza con las dos manos	4	4	4	
	Bota la pelota dos veces y la recoge	4	4	4	
	Bota la pelota más de cuatro veces controlándola	4	4	4	
	Coge bolsita de semillas con una mano	4	4	4	
	Corta papel con tijeras	4	4	4	
	Corta papel siguiendo una recta	4	4	4	

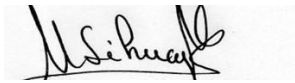
Corta papel siguiendo una curva	4	4	4	
Puede atornillar una tuerca (rosca)	4	4	4	
Con los dedos doblados los toca uno a uno con el pulgar	4	4	4	

•Cuarta dimensión: Esquema corporal

• Objetivos de la Dimensión: Identifica el nivel de conocimiento sobre el esquema corporal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocer el esquema corporal en sí mismo y en otro.	Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos	4	4	4	
	Muestra su mano derecha, cuando se le pide	4	4	4	
	Muestra su mano izquierda	4	4	4	
	Toca su pierna derecha con su mano derecha	4	4	4	
	Toca su rodilla derecha con mano izquierda	4	4	4	

Señala el codo	4	4	4	
Señala la mano derecha	4	4	4	
Señala el pie izquierdo	4	4	4	

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Schmitt', is written on a light-colored rectangular background.

Firma del evaluador DNI 19911015

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éstos sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mg. Robert Christian Ojeda Sigwas
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica() Social(x) Educativa(x) Organizacional()
Áreas de experiencia profesional:	Psicología Educativa universitaria, Psicología Social, e Investigación.
Institución donde labora:	Docente Universitario Universidad Cesar Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años ()

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP)
Autora:	De la Cruz, Victoria y Mazaira, Carmen
Procedencia:	España
Administración:	Individual Infantes de 3 a 6 años

Tiempo de aplicación:	Entre 30 a 40 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación:	<p>El cuestionario consta de 18 ítems con 4 dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimensión 1: Locomoción (1-10) - Dimensión 2: Equilibrio (11-16) - Dimensión 3: Coordinación (17-32) - Dimensión 4: Conocimiento del esquema corporal (33-40) <p>Presenta como finalidad identificar el nivel de psicomotricidad que presentan los infantes de 3 a 6 años.</p>

4. **Soporte teórico** (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP) (De la Cruz y Mazaira, 1998).	Locomoción:	Formas de desplazarse o cambios de posición de los infantes empleando sus propios medios; entre las actividades está el caminar, correr, brincar y gatear. (De la Cruz y Mazaira, 1998)
	Equilibrio	Habilidad para sostenerse en una posición fija haciendo el mínimo contacto con la superficie o como la capacidad de vencer a la gravedad y mantener una posición corporal deseada. (De la Cruz y Mazaira, 1998)
	Coordinación	Es el uso simultáneo de varios músculos, tanto grandes (motricidad gruesa) como pequeños (motricidad fina). (De la Cruz y Mazaira, 1998)
	Conocimiento del esquema corporal:	Evalúa el conocimiento del cuerpo en general y la percepción del mismo, además, de los criterios de lateralidad. (De la Cruz y Mazaira, 1998)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), elaborado por De la Cruz, Victoria y Mazaira, Carmen en el año 1998. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 no cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Locomoción
- Objetivos de la Dimensión: Determinar el nivel de la locomoción en los infantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Caminar, subir, mantenerse en posiciones	Camina sin dificultad	4	4	4	Ninguna
	Camina hacia atrás	4	4	4	Ninguna
	Camina de lado	4	4	4	Ninguna
	Camina de puntillas	4	4	4	Ninguna
	Camina en línea recta sobre una cinta	4	4	4	Ninguna
	Corre alternando movimiento de piernas o brazos	4	4	4	Ninguna
	Sube escaleras alternando los pies	4	4	4	Ninguna
	Se mantiene en cuclillas.	4	4	4	Ninguna
	Se mantiene de rodillas	4	4	4	Ninguna
	Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas	4	4	4	Ninguna

Segunda dimensión: Equilibrio

- Objetivos de la Dimensión: Precisar el nivel de equilibrio en los discentes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Equilibrarse en diferentes posiciones	Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda	4	4	4	Ninguna
	Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda	4	4	4	Ninguna
	Se mantiene con los dos pies sobre la tabla	4	4	4	Ninguna
	Anda sobre la tabla alternando los pasos	4	4	4	Ninguna
	Anda sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado	4	4	4	Ninguna
	Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más	4	4	4	Ninguna

•Tercera dimensión: Coordinación

• Objetivos de la Dimensión: Determinar el nivel de la coordinación en las piernas, brazos y manos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	Salta desde una altura de 40 cm	4	4	4	Ninguna
	Salta una longitud de 35 a 60 cm	4	4	4	Ninguna

Coordinación de piernas, brazos y manos	Salta una cuerda a 25 cm de altura	4	4	4	Ninguna
	Salta más de 10 veces con ritmo	4	4	4	Ninguna
	Salta avanzando 10 veces o más	4	4	4	Ninguna
	Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer	4	4	4	Ninguna
	Lanza la pelota con las dos manos	4	4	4	Ninguna
	Coge la pelota cuando se le lanza con las dos manos	4	4	4	Ninguna
	Bota la pelota dos veces y la recoge	4	4	4	Ninguna
	Bota la pelota más de cuatro veces controlándola	4	4	4	Ninguna
	Coge bolsita de semillas con una mano	4	4	4	Ninguna
	Corta papel con tijeras	4	4	4	Ninguna
	Corta papel siguiendo una recta	4	4	4	Ninguna

	Corta papel siguiendo una curva	4	4	4	Ninguna
	Puede atornillar una tuerca (rosca)	4	4	4	Ninguna
	Con los dedos doblados los toca uno a uno con el pulgar	4	4	4	Ninguna

•Cuarta dimensión: Esquema corporal

• Objetivos de la Dimensión: Identifica el nivel de conocimiento sobre el esquema corporal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocer el esquema corporal en sí mismo y en otro.	Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos	4	4	4	Ninguna
	Muestra su mano derecha, cuando se le pide	4	4	4	Ninguna
	Muestra su mano izquierda	4	4	4	Ninguna
	Toca su pierna derecha con su mano derecha	4	4	4	Ninguna
	Toca su rodilla derecha con mano izquierda	4	4	4	Ninguna

	Señala el codo	4	4	4	Ninguna
	Señala la mano derecha	4	4	4	Ninguna
	Señala el pie izquierdo	4	4	4	Ninguna


MG. ROBERT CHRISTIAN OJEDA SIGUAS
Psicólogo
C.P.P. N° 37877



Firma del evaluador DNI: 41236250

Escala: Psicomotricidad

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,802	40

Interpretación:

El resultado indica que el instrumento (Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar- EPP), es fuertemente confiable con una puntuación de 0.802 puntos.

PROPUESTA DEL PROGRAMA

I. DENOMINACIÓN

Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad.

II. DATOS INFORMATIVOS

- II.1. Ciudad : Carabayllo
- II.2. Institución Educativa : Una I.E. de Carabayllo
- II.3. Tipo de gestión : Público
- II.4. Área : Psicomotricidad
- II.5. Duración del programa : 5 semanas
- II.6. Responsable del programa: Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

III. MARCO REFERENCIAL

La Institución educativa N° 8177 “El rosario de Jicamarca” tiene como misión brindar una educación de calidad, de forma integral e inclusiva, es por ello que para lograrlo cuentan con el apoyo de agentes externos y el involucramiento de toda la comunidad educativa. No obstante, en la actualidad se han evidenciado deficiencias en el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los discentes como limitados movimientos corporales, dificultad para subir escaleras, falta de equilibrio, deficiente coordinación tanto en los brazos como en las piernas. Por tanto, se tiene el propósito de promover y ejecutar un programa que contribuya a esta problemática.

IV. OBJETIVOS

1.1 Objetivo general

Desarrollar la psicomotricidad en los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023.

1.2 Objetivos específicos

Mejorar en el desarrollo de la locomoción de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabayllo, 2023.

Contribuir en el equilibrio de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.

Mejorar la coordinación de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.

Mejorar en el esquema corporal de los niños de inicial de una institución educativa pública de Carabaylo, 2023.

V. BASES TEÓRICAS:

5.1 Teoría cognoscitiva de Jean Piaget

Detalla que el desarrollo cognitivo depende de la relación entre el infante y su entorno (enfoque constructivista), en otras palabras, los infantes construyen y crean activamente esquemas (marcos cognitivos que organizan e interpretan la información) que se esfuerzan por dar sentido al mundo que nos rodea (Yu-Chia, 2021). En ese sentido, a medida que el niño pasa por su vida, incorpora las experiencias que ha encontrado en sus esquemas existentes, sin embargo, a veces la nueva información y experiencias no 'encajan perfectamente', por lo que los niños deben cambiar su forma de pensar o recibir ayuda por parte de su entorno para acomodar el nuevo conocimiento (Utku & Ahmet, 2017).

En ese marco, este postulado posibilita la capacidad de comprender cómo los infantes adquieren, construyen y emplean el conocimiento de forma gradual, pues para este teórico, la reorganización del desarrollo cognitivo es producto de un proceso biológico y de las experiencias que experimentan los infantes durante su crecimiento. Por tanto, este postulado resulta pertinente para comprender cómo los niños en esta etapa logran desarrollar sus habilidades mediante el empleo de actividades lúdicas, por lo que se puede interpretar que este proceso coloca al discente como un sujeto activo. En consecuencia, los juegos tradicionales se caracterizan como una herramienta necesaria en el desarrollo de la motricidad gruesa de los preescolares.

5.2 Teoría psicocinética de Jean Le Boulch

En la presente teoría se torna al individuo o persona como una “unidad psicosomática” con dos componentes, el primero, un componente “psíquico”, referido a la actividad psíquica, que incluye factores cognitivos y emocionales, y el segundo, un componente “motor”, que constituye la función motora, es decir, el movimiento. Esta teoría tiene como fundamento la incidencia entre la actividad psíquica y la actividad motriz, además, estudia su interdependencia (Madrona et al., 2019). Desde este fundamento, la psicomotricidad se sustenta en la psicología, la neurofisiología, la psiquiatría y el psicoanálisis y es, por tanto, un enfoque integral de la educación o terapia encaminada a desarrollar las capacidades de la persona a través del movimiento.

Según Palladino y Pastena (2015) la mencionada teoría hace alusión al pleno desarrollo funcional y la adquisición de una conciencia corporal por parte de los discentes a medida que se van desarrollando, misma que se caracteriza por ser básica e indispensable, tanto en el camino de la orientación espacio-temporal como en el camino de la adquisición lógico-conceptual. Dentro de este estudio, se ha pensado en una propuesta didáctica que combinara todos los puntos destacados concernientes a los juegos tradicionales para un proyecto que favorezca el desarrollo de la psicomotricidad.

En base a lo anterior, se precisa que la teoría hace referencia a que el desarrollo de las habilidades psicomotrices ayuda a fortalecer la salud física de los infantes, misma que posibilita movimientos con ritmo, equilibrio, tonicidad, organización espacio temporal, entre otras, es por ello que resalta la importancia de la implementación de actividades.

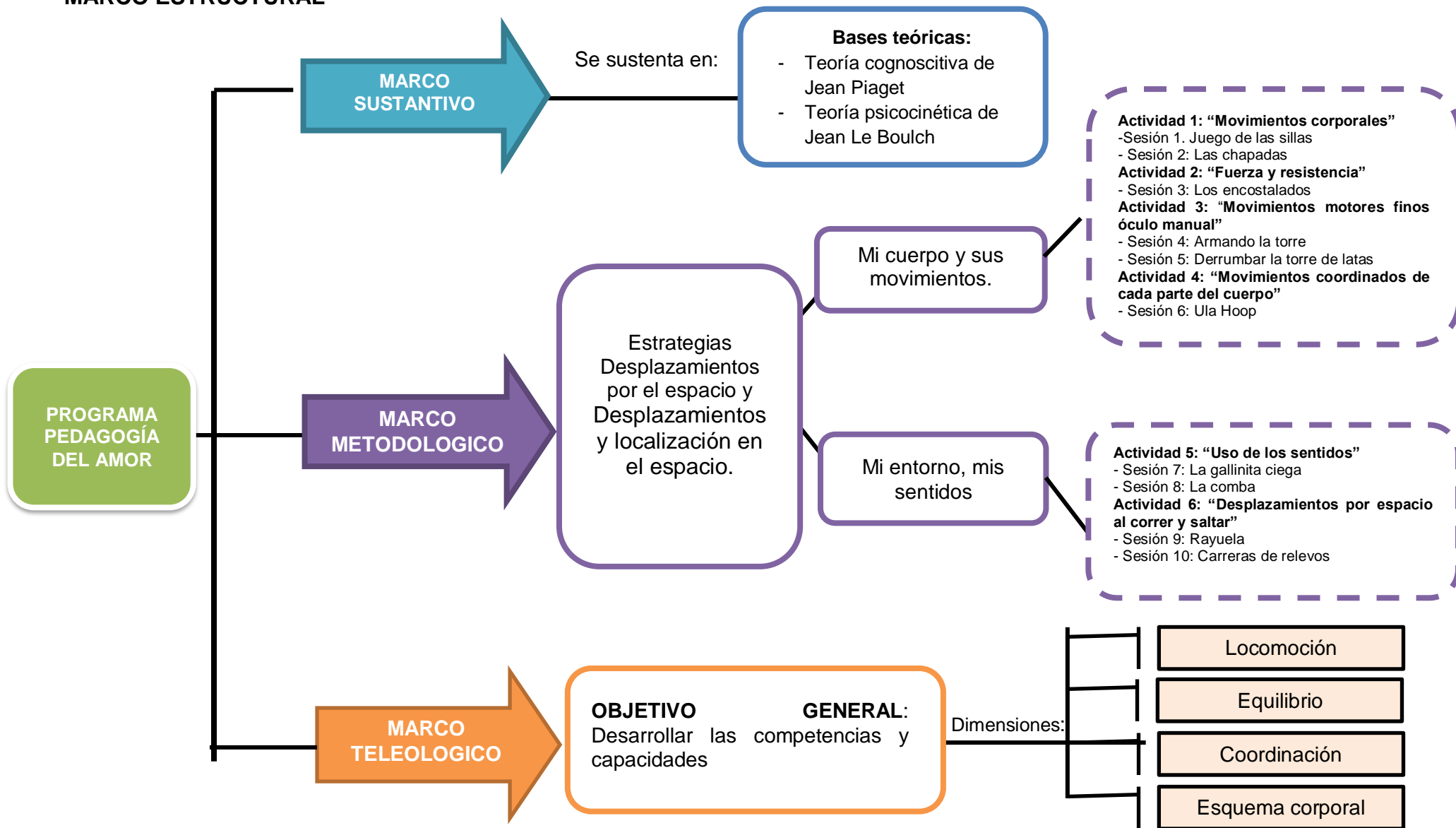
VI. METODOLOGÍA

Esta intervención constó de 10 sesiones, en las cuales se emplearon diversos materiales que posibiliten y armonicen la dinámica pedagógica y lúdica.

Cabe precisar que cada una de las sesiones se estructuraron de acuerdo

contres momentos: Inicio, desarrollo y cierre; asimismo, se tomó en cuenta entodo el desarrollo una evaluación metacognitiva, materializada a través de una ficha de observación.

MARCO ESTRUCTURAL



VII. MATRIZ DE ORGANIZACIÓN DE SESIONES

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	DIMENSIÓN A REFORZAR	PRODUCTO	MATERIALES Y RECURSOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	DURACIÓN	FECHA DE EJECUCIÓN
Evaluando conocimientos previos (Pretest)	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstico antes de la intervención. • Explicación de los propósitos. 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la prueba inicial diagnóstica. • Registro de datos en la guía de observación [REGISTRO G.O]. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de entrada. • Actividades 	<ul style="list-style-type: none"> • Guía de observación [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> • 15/05/2023
SESIÓN 1: “Juego de las sillas”	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos por el espacio. Movimientos corporales. 	Locomoción	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazarse alrededor de las sillas. • [REGISTRO G.O]. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas. • Radio-música infantil. 	<ul style="list-style-type: none"> • [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> • 16/05/2023
SESIÓN 2: “Las chapadas”	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos y ubicación por el espacio. • Movimientos corporales. 	Locomoción	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza por el espacio para atrapar a sus compañeros. • Se desplazan por el espacio para no dejarse atrapar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja A-4 • Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> • 17/05/2023

			<ul style="list-style-type: none"> • [REGISTRO G.O]. 				
SESIÓN 3: “Los encostalados”	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos por el espacio. • Fuerza y resistencia. 	Equilibrio Locomoción	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza saltando por el espacio. • Utiliza el costal para saltar. • [REGISTRO G.O]. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja A-4 • Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> • 18/05/2023
SESIÓN 4: “Armando la torre”	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos motores finos óculo manual. 	Esquema corporal Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar con atención, para poder armar la torre de latas. • [REGISTRO G.O]. 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 latas de leche pintadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> • 19/05/2023
SESIÓN 5: “Derrumbar la torre de latas”	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos motores finos óculo manual. 	Esquema corporal Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza la pelota para tumbar la mayor cantidad de latas. • [REGISTRO G.O]. 	<ul style="list-style-type: none"> • Latas de leche. • Pelota de trapo. 	<ul style="list-style-type: none"> • [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> • 22/05/2023

SESIÓN 6: “Ula Hoop”	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos de coordinación de las diversas partes del cuerpo. 	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Hace girar el ula-ula con las diversas partes del cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ula-Ula. 	<ul style="list-style-type: none"> • [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> • 23/05/2023
			<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un dibujo de la actividad. • [REGISTRO G.O]. 				
SESIÓN 7: “La gallinita ciega”	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos y ubicación por el espacio. • Uso de los sentidos. 	Locomoción Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza en el espacio con los ojos cerrados. • Realización de un dibujo. • Elaboración de la guía de observación . 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 venda o pañoleta. • Hoja bond A-4 • Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> • 24/05/2023
SESIÓN 8: “La comba”	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos y ubicación por el espacio. • Uso de los sentidos. 	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Saltos coordinados. • Elaboración de un dibujo. • [REGISTRO G.O]. 	<ul style="list-style-type: none"> • Liga o elástico para armar la cuerda para saltar. • Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> • 25/05/2023

SESIÓN 9: “Rayuela”	<ul style="list-style-type: none"> Desplazamiento y ubicación en el espacio. Desplazamientos por espacio al correr y saltar. 	Esquema corporal Coordinación Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> Se desplaza con un pie o dos pies saltando por el mundo de los números Mantiene el equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> Tiza para elaborar el mundo de números. Cartillas de números del 1 al 10. 	<ul style="list-style-type: none"> [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> 26/05/2023
			<ul style="list-style-type: none"> [REGISTRO G.O]. 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha para lanzar. 			
SESIÓN 10: “Carreras de relevos”	<ul style="list-style-type: none"> Desplazamientos por espacio al correr y saltar. Desplazamientos y ubicación en el espacio. 	Coordinación Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> Se desplaza para trasladar la posta de un lado al otro del patio. Realiza un dibujo de la actividad. [REGISTRO G.O]. 	<ul style="list-style-type: none"> Posta. 	<ul style="list-style-type: none"> [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> 29/05/2023
Demostrando lo aprendido en el programa. (Postest)	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de la prueba de salida Compartir. 		<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de la prueba de salida. [REGISTRO G.O]. 	<ul style="list-style-type: none"> Prueba de salida 	<ul style="list-style-type: none"> [G.O.] 	<ul style="list-style-type: none"> 15 min 	<ul style="list-style-type: none"> 31/05/2023

VIII. MARCO ADMINISTRATIVO

7.1. Recursos humanos

- Autoridades que presiden la entidad educativa.
- Plan docente.
- Investigadora
- Asesor de investigación

7.2. Servicios

- Fotocopias
- Internet
- Impresiones
- Anillados

7.3. Materiales

- Materiales de oficina
- Papel bond
- Docena de lapiceros
- Lápices de colores y crayones
- Pelotas de trapo
- Liga para saltar
- Panoletas
- Palos de escoba
- Tiza
- Vasos de plástico
- Tarros de leche
- Chapas de botella
- 3 borradores
- Plumones
- Cartones de colores
- Papelotes

IX. MARCO EVALUATIVO

Inicio: Se aplicó el pre-test, para lo cual se empleó la EPP, misma que se encuentra dividida en 4 dimensiones.

Proceso: Desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Salida: Aplicación de la prueba final diagnóstica para constatar qué tan efectivo resulta la ejecución del programa.

X. IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA

Sesión de Aprendizaje N° 01 “Jugamos a las sillas musicales”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabaylo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 16/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.-Se expresa corporalment e	<p>Ejecuta diversidad de acciones y juegos independientes combinando habilidades motrices básicas Expresa sentimientos explorando las posibilidadesdel cuerpo.</p> <p>Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones.</p>	<p>Logra desplazarse mediante una variedad de movimientos dando vueltas a las sillas.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<p>La docente inicia la sesión presentando la melodía</p> <p>“Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k</p> <p>Posterior a ello, les recuerda las normas de convivencia dentro del aula, asimismo, y pregunta.</p> <p>¿Cómo se sienten? ¿Se cansaron? ¿Qué partes de su cuerpo usaron?</p>	<p>-Música.</p> <p>- Reproductor de música.</p>	10´
EJECUCIÓN	<p>A continuación, se les explicó la dinámica del juego “Las sillas musicales”. Este juego consiste en que los discentes dieron vueltas a las sillas al ritmo de la canción y siguiendo las indicaciones de la docente (una mano arriba, las dos manos atrás, caminando hacia atrás, entre otras). Es así que, al compás de la música los discentes se desplazaron alrededor de las sillas y cuando esta se pausó, aseguraron un asiento, hasta llegar a dos participantes. Posteriormente se inició con la etapa de reposo y relajación.</p>	<p>-Sillas.</p> <p>- Reproductor de música.</p>	25´
VERBALIZACIÓN	<p>Se inició un diálogo para realizar preguntas como relacionadas a la percepción del juego y si logran identificar las partes del cuerpo que emplearon para la realización de esa actividad.</p>		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Sesión de Aprendizaje N° 02 “Jugamos a las chapadas”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabaylo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 17/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos independientes combinando habilidades motrices básicas expresando sentimientos explorando las posibilidades del cuerpo.</p> <p>Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se traslada por todo el patio con la finalidad de no ser atrapado.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<p>La docente inicia la sesión presentando la canción “Caminando, caminando”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s</p> <p>Posterior a ello, les recuerda las normas de convivencia dentro del aula, asimismo, les realiza las siguientes preguntas de motivación:</p> <p>¿Alguien puede explicar de qué trató la actividad? ¿Cómo se han sentido al ejecutar la actividad? ¿A quién de ustedes no les gusta correr?</p> <p>Se escuchó la participación de cada uno.</p>	<p>-Música.</p> <p>-Reproductor de música.</p>	10´
EJECUCIÓN	<p>A continuación, se les comentó acerca del juego llamado “Las chapadas”. Este juego consiste en elegir a un compañero para atrapar a sus demás amigos. Cabe resaltar que, el niño que es atrapado asumió seguidamente el rol de atrapar; por lo cual sus compañeros deben de tratar de esconder lo más posible.</p> <p>Al finalizar, se deben realizar ejercicios de relajación y respiración y además graficaron la experiencia en el juego.</p>	<p>-Música.</p> <p>-Reproductor de música.</p> <p>-Hojas bond A-4.</p> <p>-Crayolas y colores.</p>	25´
VERBALIZACIÓN	<p>Finalmente, se conversó con los discentes acerca de la actividad y el dibujo realizado.</p>		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Sesión de Aprendizaje N° 03 “Jugamos a los encostalados”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabayllo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 18/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalment e 	<p>Desempeña diversas acciones y juegos independientes combinando habilidades motrices básicas</p> <p>Expresa sentimientos explorando las posibilidades del cuerpo.</p> <p>Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones.</p>	<p>-Emplea el sacopara poder trasladarse de un punto hacia otro dentro del patio.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	La docente brindó las normas y acuerdos para poder participar, asimismo, se le asignó un saco a cada niño. Cada niño tomó un costal o saco y lo exploró, para luego responder a la siguiente pregunta ¿Tienen una idea de lo que haremos hoy?	-Sacos.	10´
EJECUCIÓN	A continuación, inicia el juego "Encostalados". Este juego consiste en colocarse dentro del costal y saltar con los pies juntos hasta donde está ubicado el punto de llegada y retornaron de la misma forma.	-Saco -Tiza. -Hoja bond A4	25´
VERBALIZACIÓN	Al finalizar, se realizó una serie de preguntas acerca del juego realizado.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Sesión de Aprendizaje N° 04 “Jugamos a armar la torre”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabayllo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 19/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente 	<p>Ejecuta actividades lúdicas independientes combinando habilidades motrices básicas.</p> <p>Expresa sentimientos explorando las posibilidades del cuerpo.</p> <p>Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones.</p>	<p>Coordina motricidad óculo manual al armar la torre de latas.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	La docente brindó las normas y acuerdos para poder participar, asimismo, se le asignó un grupo de latas a cada niño y se les pidió que brinden ideas de los usos que se le podrían dar.	-latas de colores.	10´
EJECUCIÓN	<p>Después de sus comentarios se explica la dinámica de juego donde las indicaciones fueron:</p> <p>Cada equipo formó una fila. Armar una torre de latas con una sola mano. Cada compañero debió realizar la misma actividad de forma ordenada y consecutiva. Al culminar se brindó unos minutos para que traten de regular su respiración y reposar. Posteriormente se les preguntó: ¿Cómo se sienten después de lograr el reto? ¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>Posteriormente, llegaron al aula y graficaron lo que hicieron.</p> <p>Por último, se le realizaron las siguientes preguntas ¿Qué dibujaron? ¿Cómo se sintieron al desplazarse de esa forma?</p>	-Latas. -Hojas. -Colores y crayolas.	25´
VERBALIZACIÓN	Para culminar la actividad se les pidió que opinen sobre lo desarrollado.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Sesión de Aprendizaje N° 05

“Jugamos a derrumbar la torre de latas”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabayllo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 22/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.-Se expresa corporalmente	<p>Ejecuta actividades y juegos independientes combinando habilidades motrices básicas</p> <p>Expresa sentimientos explorando las posibilidades del cuerpo.</p> <p>Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones.</p>	<p>-Coordina la motricidad óculo manual para lograr derrumbar la torre de latas</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	La docente mostró el material empleado en la sesión. Posterior a ello, los niños comentaron acerca de los usos que se le dio a mismo.	-Latas de leche. -Pelotas de trapo.	10´
EJECUCIÓN	<p>Se explica la dinámica del juego "DERRUMBAR LA TORRE DE LATAS"</p> <p>Se conforman dos equipos y, con la ayuda de una pelota, los discentes derrotaron la torre que tuvieron enfrente (con la tiza se debe señalar donde debe armarse la torre), ello desde varios ángulos y/o alturas, quien derrumbe en el menor tiempo posible, fue el equipo vencedor.</p> <p>En una cartulina graficaron cómo se hizo.</p>	-Latas de leche pintadas. -Tiza -Hojas. -Colores. - Cartulina.	25´
VERBALIZACIÓN	Para culminar, en grupos se comentó acerca de las partes del cuerpo empleadas en el juego.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Sesión de Aprendizaje N° 06

“Jugando al Ula Hoop”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabayllo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 23/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.-Se expresa corporalmente	<p>Desarrolla acciones y juegos independientes combinando sus habilidades.</p> <p>Expresa sentimientos explorando las posibilidades del cuerpo.</p> <p>Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones.</p>	<p>-Mover el ula-ulaempleando diversas partes desde su cuerpo.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Una vez explicadas las normas y realizar la presentación, la sesión inicia mostrando a los estudiantes el material a emplear, en este caso "Ula Ula" y se dejó que los discentes lo exploren.	-Ulas- ulas.	10´
EJECUCIÓN	Una vez conformados los equipos, el juego se llama Ula Hoop, y consiste en posibilitar el movimiento de esta herramienta, con las diversas partes del cuerpo, seguidamente el equipo debe replicar los movimientos realizados. Quien bote el Ula Ula o culmine después del tiempo establecido, fue el equipo perdedor. Posteriormente, retornaron al salón para que comenten lo desarrollado.	-Hojas bo ndA-4 -Ulas- ulas. -Colores.	25´
VERBALIZACIÓN	Al finalizar, los discentes tuvieron que dar su opinión acerca de la dinámica llevada a cabo.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

**Sesión de Aprendizaje N° 07 “Jugamos a la
gallinita ciega**

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabaylo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 24/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalment e 	<p>Ejecuta acciones y juegos independientes combinando habilidades motrices básicas</p> <p>Expresa sentimientos explorando las posibilidades del cuerpo.</p> <p>Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones.</p>	<p>-Se desplaza por el área de trabajo con los ojos vendados para atrapar a sus compañeros siguiendo las indicaciones.</p> <p>-Se desplaza por el área de trabajo evitando ser atrapado por su compañero.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	La docente presentó el material principal a emplear en la dinámica (pañoletas). Seguidamente, se repartió una por grupo para que las exploren.	Pañoletas.	10´
EJECUCIÓN	<p>A continuación, se les comentó sobre el juego, donde hubo dos roles, el vidente y los fugitivos. El primero es cuando uno de los estudiantes se venda los ojos y empieza a desplazarse con la finalidad de atrapar a los fugitivos (el resto del equipo). No obstante, la docente fue quien emitió las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejm: Tocar a los compañeros con la mano derecha /saltando en un pie, entre otras. <p>Posterior a los ejercicios de descanso, retornaron al aula y mencionaron qué ejercicios y qué extremidades han empleado en la actividad.</p>	-Pañoletas -Hojas. -Colores y crayolas.	25´
VERBALIZACIÓN	Se cuestionó acerca de los múltiples movimientos que han podido realizar con las pañoletas.	-Dibujos.	10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Sesión de Aprendizaje N° 08

“Jugamos a la comba”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabaylo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 25/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalment e	Ejecuta acciones independientes y lúdicas haciendo uso de diversas habilidades motrices. Expresa sentimientos explorando las posibilidades del cuerpo. Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones.	-Realiza saltos coordinados siguiendo el ritmo de sus compañeros.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Luego de realizar la dinámica de inicio, la docente presentó el material con el objetivo de que ellos exploren y puedan deducir cómo pueden emplearlo.	-Soga para saltar.	10´
EJECUCIÓN	A continuación, se les comentó sobre el juego "LA COMBA", el cual consistió en que dos compañeros sujetan la soga (uno de cada lado) y otro compañero salta al ritmo que sus compañeros le indiquen, el juego se realizó dos o tres veces. Posteriormente se ejecutaron diversos ejercicios de reposo.	-Soga para saltar -Hojas. -Colores y crayolas.	25´
VERBALIZACIÓN	Por último, se inició un pequeño diálogo con los discentes, donde se les realizó preguntas acerca de las partes empleadas en la actividad y su opinión acerca de ello.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Sesión de Aprendizaje N° 09

“Jugamos a la rayuela”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabaylo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 26/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.-Se expresa corporalmente	<p>Realiza acciones y juegos independientes combinando habilidades motrices básicas</p> <p>Expresa sentimientos explorando las posibilidades del cuerpo.</p> <p>Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Lanza la tapita de botella y salta de acuerdo siguiendo la indicación.- Mantiene equilibrio mientras decide adónde lanzar la tapita de botella,

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	La docente brindó las normas y acuerdos para poder participar, asimismo, se les enseñó a los niños las tapas de botella y la tiza con la finalidad de ellos la exploren de la forma que deseen. Asimismo, se les pidió suparticipación sobre lo que observan.	-Tapas de botella. -Tiza.	10´
EJECUCIÓN	A continuación, se les comentó sobre el juego “LA RAYUELA”, el cual consiste en lanzar un elemento pequeño sobre un dibujo previamente hecho (serie de cuadrados o círculos numerados) y alcanzarlo mediante saltos con un solo pie. Al finalizar se realizaron ejercicios de respiración y fueron a la zona de servicios higiénicos. Posteriormente, retornaron al aula para graficar la experiencia.	-Tapas de botella. -Tiza. -Hojas. -Colores y crayolas.	25´
VERBALIZACIÓN	AL concluir se dialogó sobre la actividad, la acción realizada y los sentimientos que experimentaron.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Sesión de Aprendizaje N° 10 “Jugamos a las carreras de relevos”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Institución Educativa pública de Carabayllo

GRADO : 5 años

DOCENTE : Pilar Norma Huahuasonco Del Castillo

FECHA : 29/05/23

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones y juegos independientes combinando habilidades motrices básicas - Expresa sentimientos explorando las posibilidades del cuerpo. - Muestra dominio y mayor control sobre un lado del cuerpo durante las acciones 	<p>Logran trasladarse de un extremo a otro pa ceder la posta.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	La docente muestra las normas de convivencia, asimismo, reparte los palos de escoba con la finalidad de ser explorados y que los discentes comenten sobre ello.	-Palos de escoba de 30 centímetros.	10´
EJECUCIÓN	<p>A continuación, se les comentó sobre el juego “CARRERA DE RELEVOS”, para este juego es muy importante formar grupos y luego dividir a cada equipo frente a frente; de tal manera que, se seda la posta al llegar al frente.</p> <p>Ganó el equipo que traslade las pelotas de trapo de un extremo a otro en el menor tiempo posible.</p> <p>Al finalizar se realizaron ejercicios de respiración y, con la ayuda de sus compañeros realizaron una pancarta.</p>	<p>-Palos de escoba de 30 centímetros</p> <p>-Pelotas de trapo</p> <p>-Hojas.</p> <p>-Colores y crayolas.</p>	25´
VERBALIZACIÓN	Al concluir se agruparon para conversar sobre el juego realizado y sus sensaciones al correr llevando la posta.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Anexo 10: Autorización de realización de investigación



“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

INSTITUCION EDUCATIVA N° 8177 EL ROSARIO DE
JICAMARCA

Carabaylo, 15 de mayo del 2023

AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DEL **TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Por medio del presente documento, Yo, ELENA CÁCERES CARRILLO, identificada con DNI N° 29232078 y representante legal de la I.E. N°8177 “El Rosario de Jicamarca” autorizo a la alumna PILAR NORMA HUAHUASONCO DEL CASTILLO identificada con DNI N° 10161506 a realizar la investigación titulada: “Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial en una institución educativa pública, Carabaylo - 2023” en la institución educativa que dirijo.

ELENA CÁCERES CARRILLO
DIRECTORA

Anexo 11: Curso CONCYTEC

The screenshot shows a web browser window with several tabs open: TRILCE, A1-DISEÑO_Y_DESAR..., Correo: PILAR HUAHU..., WhatsApp, Directorio de Recursos..., and Camila es una niña de... The address bar shows the URL <https://ctivitae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/Login.do>. The page header includes navigation links: INICIO, GUÍA CALIFICACIÓN, RENACYT, and a user profile section for PILAR NORMA HUAHUASONCO DEL CASTILLO with links for Manual de uso and Cerrar Sesión. A 'Modificar Datos Investigador' button is also present.

The main content area is titled 'PERFIL' and features a profile picture of a woman. To the right of the photo is a box titled 'Calificación, Clasificación y Registro de Investigadores' with a 'Solicitar Incorporación' button. Below this is a green box with a checkmark icon and the text 'Conducta Responsable en Investigación', dated 'Fecha: 05/05/2023'.

Below the profile picture, there is a file upload section with a 'Seleccionar archivo' button and the text 'Sin archivos seleccionados'. There are also 'Agregar foto' and 'Eliminar foto' buttons. A 'Resumen' section contains a short text snippet: 'Soy docente del aula de 5 años del nivel inicial. me gusta trabajar con mis niños y aprender cada día mas estrategias para poder'.

The browser's taskbar at the bottom shows several open documents: 'validación de juic...docx', 'validación de juic...docx', and 'Trabajo de Investi...docx'. The system tray on the right shows the date and time as 01:16 on 6/05/2023.

Anexo 12: Base de datos del pretest

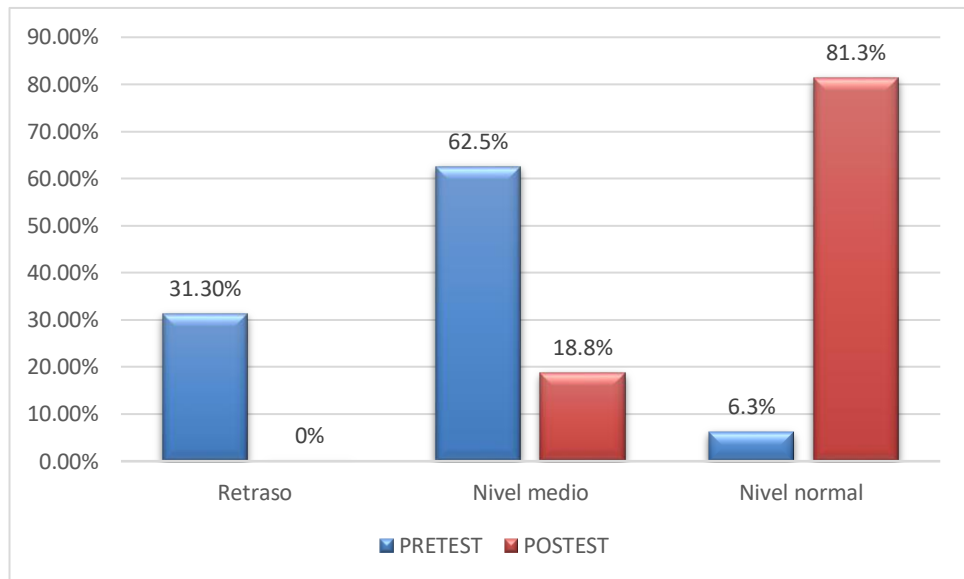
PSICOMOTRICIDAD PRETEST																																																		
N°	Locomoción										D1	NIVEL	Equilibrio						D2	NIVEL	Coordinación												D3	NIVEL	Esquema corporal								D4	NIVEL	VAR	NIVEL				
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10			p11	p12	p13	p14	p15	p16			p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28			p29	p30	p31	p32	p33	p34	p35	p36					p37	p38	p39	p40
1	2	1	0	0	1	1	0	0	1	0	6	Retraso	1	0	1	1	1	0	4	Medio	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	10	Retraso	1	0	0	1	1	0	0	0	3	Retraso	23	Retraso
2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	Medio	1	1	1	0	1	1	5	Medio	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	15	Medio	1	1	1	0	1	0	0	0	4	Retraso	34	Medio
3	2	1	2	0	1	1	1	0	1	1	10	Medio	1	1	0	0	1	0	3	Retraso	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	0	1	0	1	1	1	16	Medio	2	1	1	1	1	1	1	1	9	Medio	38	Medio
4	2	1	2	1	1	0	1	0	1	1	10	Medio	1	1	1	1	1	1	6	Medio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Medio	2	1	1	1	1	1	1	1	9	Medio	41	Medio
5	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	13	Medio	1	1	2	2	2	2	10	Normal	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	19	Medio	2	1	1	2	1	1	2	2	12	Normal	54	Normal
6	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	5	Retraso	1	1	1	1	1	1	6	Medio	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	9	Retraso	1	0	0	1	1	1	0	0	4	Retraso	24	Retraso
7	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	Medio	1	1	1	1	1	1	6	Medio	1	1	1	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14	Medio	2	1	1	1	1	1	1	1	9	Medio	39	Medio
8	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	6	Retraso	1	1	1	1	1	2	7	Medio	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Medio	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Medio	39	Medio
9	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	Medio	1	0	1	1	0	0	3	Retraso	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	9	Retraso	1	1	0	1	0	1	1	1	6	Medio	25	Retraso
10	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6	Retraso	2	1	1	1	1	2	8	Medio	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	16	Medio	2	1	1	1	1	1	1	1	9	Medio	39	Medio	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Medio	1	0	1	1	1	2	6	Medio	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	10	Retraso	2	1	0	1	1	1	1	1	8	Medio	34	Medio
12	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	Medio	2	1	1	1	1	1	7	Medio	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	0	0	1	16	Medio	1	1	0	1	0	1	1	0	5	Retraso	39	Medio	
13	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	14	Normal	1	0	1	0	1	0	3	Retraso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Medio	2	2	1	1	1	2	1	1	11	Medio	45	Medio
14	2	1	1	0	1	1	0	1	0	0	7	Medio	1	0	1	1	1	0	4	Medio	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	8	Retraso	1	0	0	1	0	1	0	0	3	Retraso	22	Retraso
15	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	4	Retraso	1	0	1	1	0	1	4	Medio	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	11	Medio	1	0	0	1	1	0	0	1	4	Retraso	23	Retraso	
16	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	14	Normal	1	0	1	0	0	1	3	Retraso	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	9	Retraso	2	1	1	1	1	1	1	1	9	Medio	35	Medio

Anexo 13: Base de datos del postest

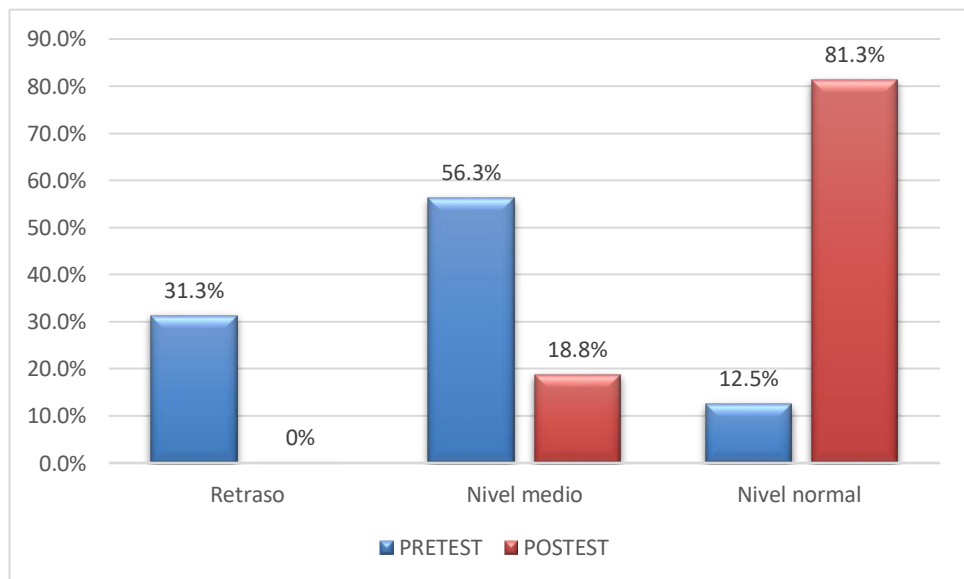
PSICOMOTRICIDAD POSTEST																																																		
N°	Locomoción										D1	NIVEL	Equilibrio						D2	NIVEL	Coordinación										D3	NIVEL	Esquema corporal								D4	NIVEL	VAR	NIVEL						
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10			p11	p12	p13	p14	p15	p16			p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26			p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33	p34					p35	p36	p37	p38	p39	p40
1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	18	Normal	1	2	2	2	2	2	11	Normal	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	Normal	72	Normal					
2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	Normal	2	1	2	2	2	2	11	Normal	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	11	Medio	67	Normal							
3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	18	Normal	1	1	2	2	1	1	8	Medio	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	14	Normal	69	Normal						
4	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	18	Normal	2	2	2	2	2	1	11	Normal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Normal	76	Normal				
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	Normal	2	1	2	1	2	2	10	Normal	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	15	Normal	71	Normal					
6	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	14	Normal	2	1	1	2	2	1	9	Normal	1	2	1	1	0	2	1	2	1	1	1	2	1	1	0	1	18	Medio	1	2	2	1	2	1	1	2	12	Normal	53	Medio
7	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	13	Medio	1	2	2	1	2	2	10	Normal	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Normal	69	Normal				
8	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	18	Normal	2	1	2	2	2	2	11	Normal	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	Medio	69	Normal			
9	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	14	Normal	1	1	1	1	1	1	6	Medio	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Normal	50	Medio				
10	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	17	Normal	2	2	2	2	2	2	12	Normal	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	14	Normal	72	Normal			
11	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	13	Medio	1	2	1	2	1	2	9	Normal	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Normal	67	Normal			
12	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	18	Normal	2	1	2	2	1	2	10	Normal	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	11	Medio	69	Normal			
13	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	Normal	2	1	2	2	2	2	11	Normal	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Normal	74	Normal		
14	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	12	Medio	1	2	1	2	1	2	9	Normal	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Normal	53	Medio			
15	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	17	Normal	2	2	1	2	2	2	11	Normal	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	Normal	71	Normal			
16	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	18	Normal	1	2	2	2	1	2	10	Normal	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Normal	73	Normal		

Anexo 14: Figuras de los resultados del pre y postest

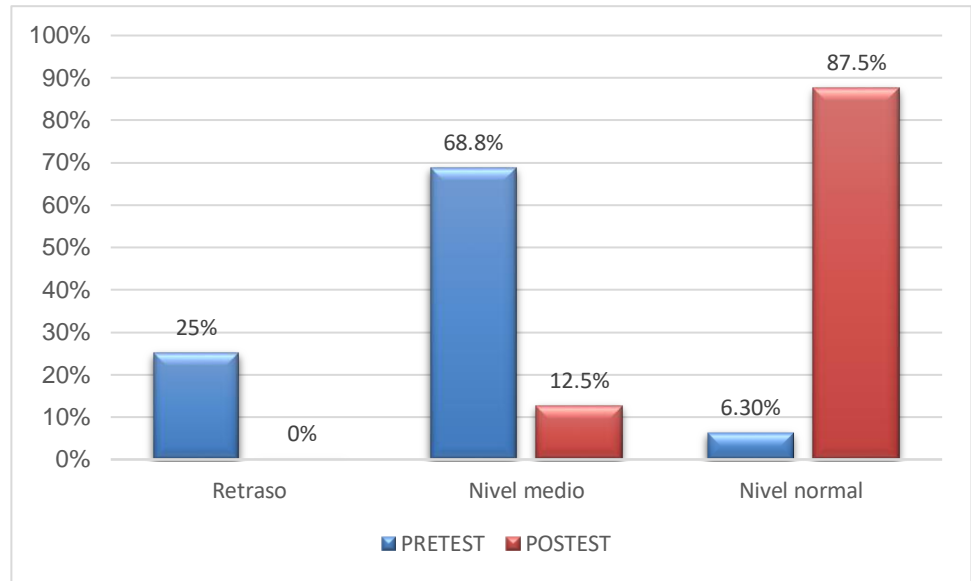
Nivel de la psicomotricidad en el pretest y postest



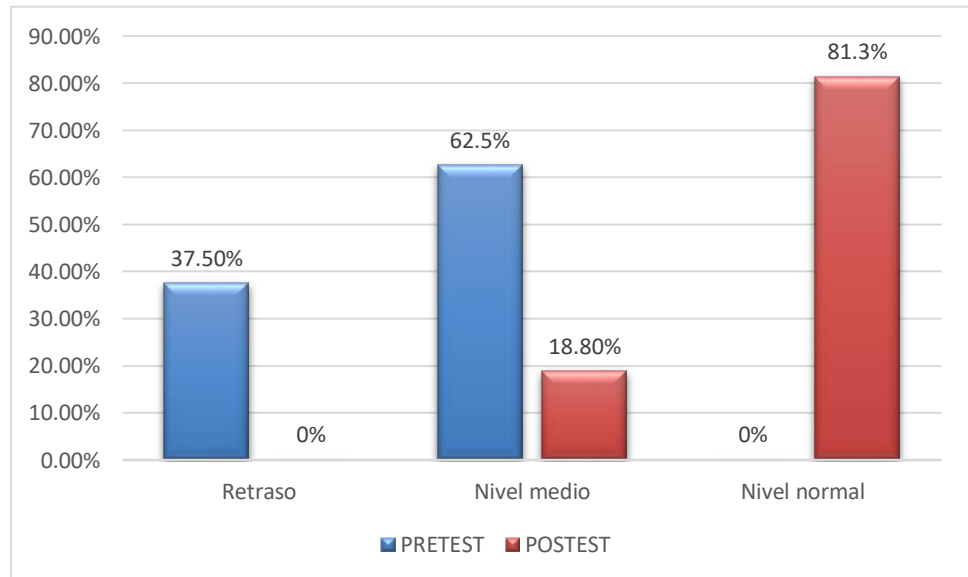
Nivel de la locomoción pretest y el postest



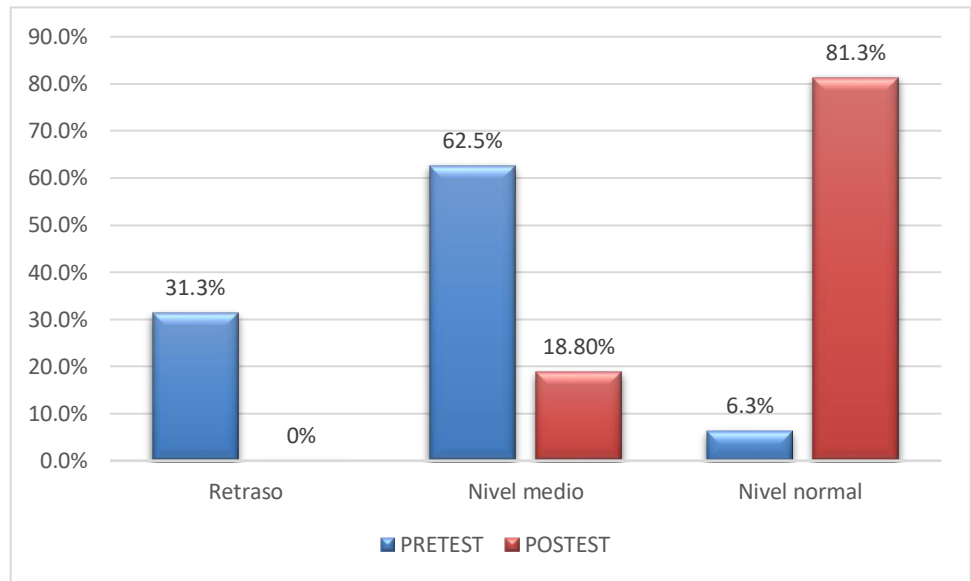
Nivel del equilibrio en el pretest y postest



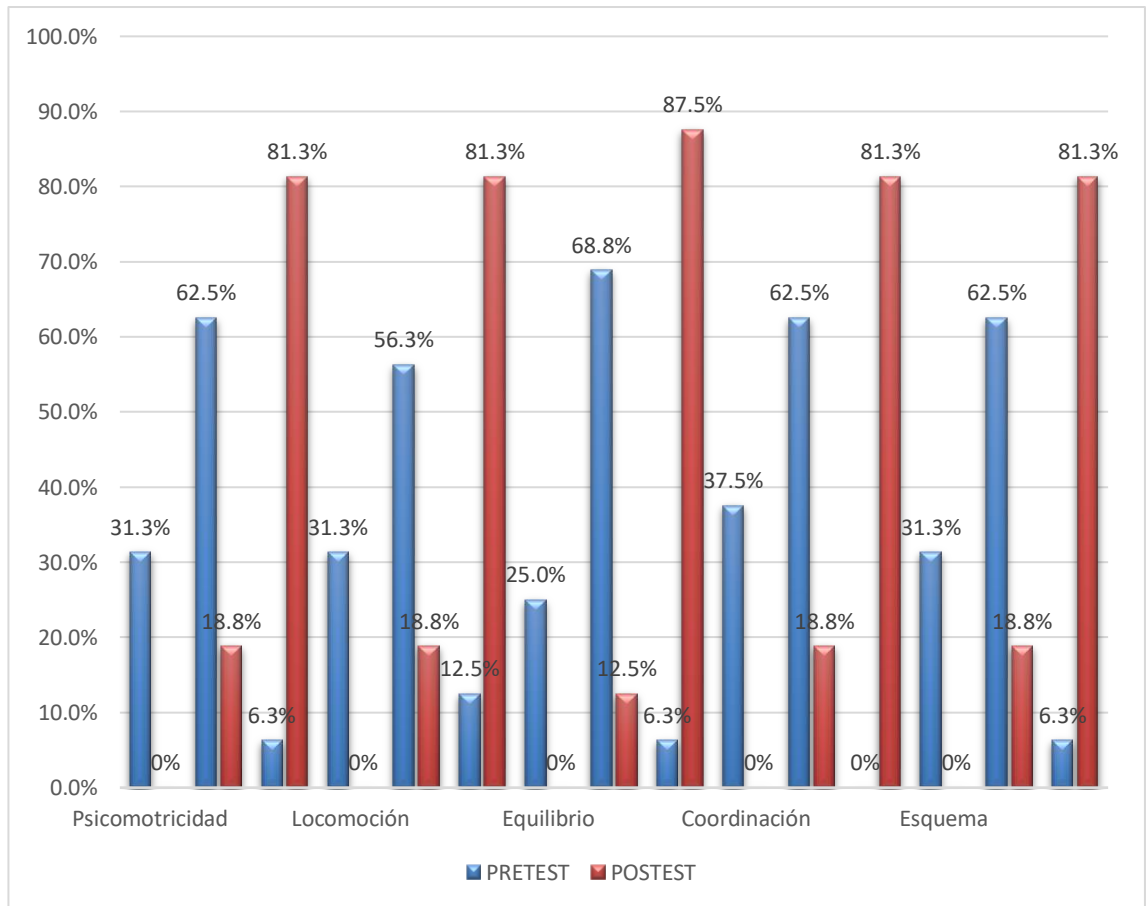
Nivel de la coordinación en el pretest y postest



Nivel del esquema corporal en el pretest y postest



Resultados del pre-postest por variable y dimensiones



Anexo 15: Evidencias de ejecución del programa

N° 01 “Jugamos a las sillas musicales”



N° 02 “Jugamos a las chapadas”



N° 03 "Jugamos a los encostalados"



N° 04 “Jugamos a armar la torre”



N° 05“Jugamos a derrumbar la torre de latas”



N° 06 "Jugando al Ula Hoop"



N° 07 “Jugamos a la gallinita ciega”



N° 08 “Jugamos a la comba”



N° 09 "Jugamos a la rayuela"



N°10“Jugamos a las carreras de relevos”



Anexo 14: Validez de constructo

Componente	Varianza total explicada								
	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	15,999	39,997	39,997	15,999	39,997	39,997	9,377	23,442	23,442
2	4,991	12,479	52,475	4,991	12,479	52,475	6,947	17,367	40,809
3	4,140	10,350	62,825	4,140	10,350	62,825	5,335	13,338	54,147
4	3,681	9,202	72,027	3,681	9,202	72,027	4,081	10,203	64,350
5	2,738	6,845	78,873	2,738	6,845	78,873	3,578	8,946	73,296
6	2,258	5,645	84,518	2,258	5,645	84,518	2,609	6,523	79,819
7	1,532	3,830	88,347	1,532	3,830	88,347	2,555	6,388	86,207
8	1,505	3,762	92,109	1,505	3,762	92,109	2,361	5,902	92,109
9	,916	2,290	94,400						
10	,700	1,750	96,150						
11	,532	1,329	97,479						
12	,448	1,120	98,599						
13	,323	,808	99,407						
14	,187	,467	99,874						
15	,050	,126	100,000						
16	1,688E-15	4,220E-15	100,000						
17	4,172E-16	1,043E-15	100,000						
18	3,554E-16	8,886E-16	100,000						
19	3,060E-16	7,651E-16	100,000						
20	2,468E-16	6,170E-16	100,000						
21	1,161E-16	2,903E-16	100,000						
22	7,197E-17	1,799E-16	100,000						

23	4,065E-17	1,016E-16	100,000
24	2,742E-17	6,855E-17	100,000
25	2,165E-17	5,413E-17	100,000
26	5,016E-18	1,254E-17	100,000
27	-6,246E-19	-1,561E-18	100,000
28	-8,126E-18	-2,031E-17	100,000
29	-1,430E-17	-3,576E-17	100,000
30	-2,443E-17	-6,109E-17	100,000
31	-3,754E-17	-9,385E-17	100,000
32	-5,513E-17	-1,378E-16	100,000
33	-1,915E-16	-4,787E-16	100,000
34	-2,277E-16	-5,694E-16	100,000
35	-2,336E-16	-5,840E-16	100,000
36	-3,223E-16	-8,057E-16	100,000
37	-4,927E-16	-1,232E-15	100,000
38	-6,833E-16	-1,708E-15	100,000
39	-1,309E-15	-3,273E-15	100,000
40	-2,133E-15	-5,332E-15	100,000

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Anexo 15: Componente rotado

Matriz de componente rotado ^a								
	Componente							
	1	2	3	4	5	6	7	8
VAR00019	,935							
VAR00013	,935							
VAR00030	,935							
VAR00010	,935							
VAR00008	,935							
VAR00005	,935							
VAR00021	,698				-,344		,356	,353
VAR00033	,698				-,344		,356	,353
VAR00014	,622						,387	
VAR00031	,564				,369	,403		
VAR00038	,478	,416	-,411	-,425				
VAR00023		,958						
VAR00017		,958						
VAR00039		,958						
VAR00035		,958						
VAR00004		,715					,417	
VAR00024	,558	,678			,313			
VAR00002		,572	,474					,387
VAR00018	,410		,855					
VAR00016	,410		,855					
VAR00036	,410		,855					

VAR00040	,410		,855				
VAR00003			,573		,463		
VAR00022		,381	,514		-,325	,490	
VAR00001			,334	,809			
VAR00015			,334	,809			
VAR00006			,334	,809			
VAR00028				,667	-,498		
VAR00029				,624	,456		,388
VAR00012					,944		
VAR00009					,944		
VAR00025	,360			-,396	,637	,301	
VAR00026	,461					,666	
VAR00027		,581				,625	
VAR00037		,581				,625	
VAR00020		,369	,358		,405	,342	
VAR00011						,876	
VAR00032			,370		,341	,670	
VAR00034							-,935
VAR00007	,496			-,342			,555

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.^a

a. La rotación ha convergido en 19 iteraciones.
