



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO PROGRAMA  
ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

Juegos psicomotores para el desarrollo cognitivo en preescolares de  
una Institución Educativa Tumbes, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Olivos Velasquez, Vicqui Roczana (orcid.org/0009-0009-7459-401X)

**ASESORES:**

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

Mg. Vélez Sancarranco Miguel Alberto (orcid.org/0000-0002-5557-2378)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**PIURA-PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

Dedico con todo cariño mi tesis a mi familia por su apoyo incondicional su constante ayuda a lo largo de mi vida, pues sin ellos no habría logrado mi objetivo que me está permitiendo crecer de manera personal y profesional, para poder brindar lo mejor de mí a mis estudiantes.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Institución Educativa del nivel Inicial, a los padres de familia y a los estudiantes y a la Universidad que me dieron la oportunidad, de crecer de manera profesional; por su apoyo y por los copiosos conocimientos que me han otorgado, que han permitido convertirme en ser un profesional en lo que tanto me apasiona.

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, IRENE MERINO FLORES, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "JUEGOS PSICOMOTORES PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN PREESCOLARES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TUMBES, 2023", cuyo autor es OLIVOS VELASQUEZ VICQUI ROCSANA, 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.

PIURA, 28 de Diciembre del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
IRENE MERINO FLORES <b>DNI:</b> 40918909 <b>ORCID:</b> 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 28-12- 2023 21:58:09

Código documento Trilce: TRI - 0711473

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, OLIVOS VELASQUEZ VICQUI ROCSANA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "JUEGOS PSICOMOTORES PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN PREESCOLARES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TUMBES, 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.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
VICQUI ROCSANA OLIVOS VELASQUEZ <b>DNI:</b> 00374452 <b>ORCID:</b> <a href="https://orcid.org/0009">https://orcid.org/0009</a> –	Firmado electrónicamente por: VOLIVOSVE77 el 28-12-2023 22:30:38

Código documento Trilce: TRI - 0711335



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización	14
3.3 Población, muestra y muestreo	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5 Procedimientos	16
3.6 Método de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	39

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Desarrollo cognitivo en preescolares (DCP)	18
<b>Tabla 2</b> <i>Prueba de normalidad</i>	19
<b>Tabla 3</b> <i>Resultados del desarrollo cognitivo preescolares (DCP).</i>	20
<b>Tabla 4</b> <i>Significancia de desarrollo cognitivo en preescolares (DCP)</i>	20
<b>Tabla 5</b> <i>Resultados simbólica.</i>	22
<b>Tabla 6</b> <i>Significancia simbólica.</i>	22
<b>Tabla 7</b> <i>Resultados del pensamiento intuitivo (PI).</i>	24
<b>Tabla 8</b> <i>Significancia del pensamiento intuitivo.</i>	24

## RESUMEN

El objetivo principal del estudio fue determinar si los juegos psicomotores influyen en el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023. Se utilizó un diseño experimental de alcance preexperimental de enfoque cuantitativo y de tipo aplicada. La muestra estuvo constituida por 14 estudiantes de preescolar. Los resultados muestran que el valor de significancia ( $\text{sig.}=024<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en la dimensión simbólica de preescolares de una institución educativa. Asimismo, el valor de significancia ( $\text{sig.}=018<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en el pensamiento intuitivo del desarrollo cognitivo de preescolares de una institución educativa. Se concluye que el valor de significancia ( $\text{sig.}=009<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa.

Palabras clave: juegos psicomotores, desarrollo cognitivo, pensamiento intuitivo.

## ABSTRACT

The main objective of the study was to determine if psychomotor games influence cognitive development in preschoolers at an educational institution Tumbes, 2023. A pre-experimental scope experimental design with a quantitative and applied approach was used. The sample consisted of 14 preschool students. The results show that the significance value ( $\text{sig.}=024<0.05$ ) allows us to establish that the psychomotor games program has had a significant influence on the symbolic dimension of preschoolers in an educational institution. Likewise, the significance value ( $\text{sig.}=018<0.05$ ) allows us to establish that the psychomotor games program has had a significant influence on the intuitive thinking of the cognitive development of preschoolers of an educational institution. It is concluded that the significance value ( $\text{sig.}=009<0.05$ ) allows us to establish that the psychomotor games program has had a significant influence on the cognitive development in preschoolers of an educational institution.

Keywords: psychomotor games, cognitive development, intuitive thinking.

## I. INTRODUCCIÓN

En los niños en etapa preescolar, el desarrollo cognitivo alude a los cambios y avances en cómo perciben, piensan y comprenden el mundo a su alrededor. Durante este período, evolucionan notablemente en su capacidad para absorber información, concentrarse, recordar, razonar y aplicar el pensamiento en diversas situaciones (Sanchez, 2023).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (Unesco) ha realizado estudios a escala global, resaltando la trascendencia del periodo que se extiende a partir del nacimiento hasta los 8 años. En esta etapa, el cerebro de los pequeños experimenta un notable crecimiento, representando un periodo crucial para su desarrollo educativo. Es una fase que puede ser aprovechada para fortalecer su formación, ya que se presenta como un momento lleno de oportunidades para el aprendizaje. Sin embargo, pese a su importancia, los datos del año 2021 muestran una realidad desafiante en cuanto a políticas educativas, donde solo un 22% de los países que son parte de las Naciones Unidas han establecido como obligatoria la educación en este nivel preescolar. A ello se suma que únicamente el 45% de estos estados garantiza, al menos, un año de formación preescolar de manera gratuita. Es aún más sorprendente que sólo 46 naciones, en todo el mundo, hayan incluido en su marco legal la provisión de educación preescolar como un servicio tanto gratuito como obligatorio (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura[Unesco], 2022).

En América Latina y el Caribe (ALC), la situación del desarrollo infantil es preocupante. Se estima que alrededor de 3.6 millones de pequeños, con edades comprendidas entre los tres y cuatro años, no alcanzan los niveles esperados en su desarrollo cognitivo, físico y emocional acorde a su grupo etario. Esta problemática es aún más resaltante cuando se considera que la región de ALC registra tasas de desigualdad que superan, desfavorablemente, a las de cualquier otra zona geográfica del planeta. Esta disparidad evidencia la urgente necesidad de intervenciones y políticas que ayuden a brindar las condiciones adecuadas de vida y formación educativa de los niños en estos países (Hartwig, 2020).

A nivel del país, el estudio del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) destaca la relevancia de la función simbólica (Fs) en el

crecimiento cognitivo, haciendo referencia a los diferentes símbolos que los niños emplean para las representaciones de objetos o conceptos. En este sentido, a partir de los 8 meses, se espera que los pequeños entiendan que los objetos continúan existiendo, aunque no los vean. A los 2 años, comienzan a demostrar la Fs y, al llegar a los cinco años, ya muestran una habilidad avanzada para participar en juegos representativos y usar signos no estándar para ilustrar sus vivencias. En este escenario, la educación materna parece influir en esta capacidad, donde el 50,9% de niños de 24 - 36 meses cuyas madres tienen una educación superior muestran habilidades avanzadas de representación en juego y dibujo, comparado con el 42,4% de aquellos cuyas madres tienen una educación primaria o inferior (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2022).

Los informes de la Unesco y del INEI, junto con las preocupaciones sobre América Latina, resaltan la importancia crucial del desarrollo infantil temprano, en particular, la etapa de 0 a 8 años. A pesar de la evidente necesidad de potenciar la educación en esta fase vital, la respuesta global ha sido insuficiente, con una minoría de países asegurando educación preescolar obligatoria y gratuita. América Latina enfrenta retos adicionales con altas tasas de desigualdad y un significativo número de niños que no han alcanzado el desarrollo esperado. Además, el estudio del INEI sugiere una interacción entre la educación materna y el desarrollo cognitivo de los niños, poniendo en relieve la necesidad de políticas educativas integrales y enfocadas a lograr su desarrollo.

La etapa preescolar es un período crítico en el desarrollo cognitivo, y la introducción de estrategias pedagógicas adecuadas es esencial para garantizar un crecimiento óptimo. En una Institución Educativa de Tumbes, se ha observado que, a pesar de la implementación de diversos métodos pedagógicos, persisten desafíos relacionados con el desarrollo cognitivo de los estudiantes preescolares, los niños no han desarrollado habilidades fundamentales en áreas como el razonamiento, la memoria y la atención, que serán la base de su aprendizaje futuro. En este sentido, se ha planteado que los juegos psicomotores podrían desempeñar un papel vital en la promoción de dicho desarrollo, integrando el movimiento con el aprendizaje y proporcionando un medio atractivo y efectivo para la enseñanza. Por lo tanto, se plantea la pregunta: ¿Cómo los

juegos psicomotores influyen en el desarrollo cognitivo en preescolares de una Institución Educativa Tumbes, 2023

La justificación teórica radica en la confluencia de estas dos perspectivas esenciales: la propuesta por Piaget sobre las etapas del desarrollo cognitivo y la importancia del juego, y la visión de Delgado sobre la relevancia de la psicomotricidad en el aprendizaje. Ambas teorías, al ser incorporadas y contrastadas, ofrecieron una sólida base teórica que exploró cómo la implementación de juegos psicomotores en una institución educativa logró ser fundamental para potenciar el desarrollo cognitivo de preescolares. La justificación metodológica radica, en la imperativa necesidad de un diseño cuidadoso, coherente y sistemático. El programa y el instrumento propuestos fueron sometidos a pruebas piloto, validaciones y ajustes, asegurando que se adaptaran adecuadamente al objetivo de mejorar el desarrollo cognitivo de los preescolares mediante juegos psicomotores. La justificación práctica se situó en la capacidad para generar un cambio positivo y tangible en la educación preescolar en una Institución Educativa de Tumbes. Al centrarse en juegos psicomotores, se propuso una estrategia lúdica y efectiva que, además de potenciar el desarrollo cognitivo, pudo mejorar la motivación, el disfrute y el compromiso de los niños con su propio proceso de aprendizaje. La justificación social se centró en su potencial para modificar, a través de la educación, la vida de los niños preescolares en Tumbes y, por extensión, el futuro de la comunidad en su conjunto. Al centrarnos en el desarrollo cognitivo de los más jóvenes, estamos sembrando las bases para una sociedad más justa, equitativa y próspera.

El objetivo general consiste en: determinar si los juegos psicomotores influyen en el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023. Objetivos específicos: determinar si los juegos psicomotores influyen en la dimensión simbólica del desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023; determinar si los juegos psicomotores influyen en la dimensión pensamiento intuitivo del desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023;

Hipótesis general: los juegos psicomotores influyen significativamente en el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Guayaquil Ecuador, Burgos et al.,(2023) Los niños ingresan por primera vez al aula para iniciar su educación formal durante la etapa de Educación Inicial del proceso educativo. Debido al predominio de enfoques pedagógicos convencionales entre los docentes de preescolar, existen obstáculos que se presentan en el desarrollo motor de los niños, a pesar de que el preescolar es el primer nivel de instrucción. Generalmente se reconoce que el juego es una técnica muy exitosa para dar a los niños una educación completa en movimiento, así como para la adquisición de información relevante y el desarrollo de habilidades motoras. Este objetivo se puede lograr brindando a los niños oportunidades para colaborar en una variedad de actividades físicas, como correr, saltar y escalar. El objetivo fue examinar los puntos de vista sobre la influencia que tienen los juegos psicomotores en el desarrollo de las habilidades motoras. La metodología que incorpora un enfoque cualitativo, así como un tipo de investigación documental. Los hallazgos arrojan luz sobre el hecho de que los procesos de desarrollo motor y cognitivo de los niños son decisivos e influyen en el curso de su crecimiento físico durante la infancia. Los juegos de psicomotricidad, por otro lado, proporcionan un lugar para la enseñanza y el aprendizaje que resulta a la vez entretenido, ameno y estimulante. Ayudan en el desarrollo de los dominios motores, físicos, sociales, cognitivos y psicológicos del bebé. En conclusión, la técnica pedagógica de la Educación Física incorpora una variedad de tácticas e instrumentos que no sólo fomentan un estilo de vida saludable, sino que también maximizan el proceso de desarrollo motor.

España, Serrabona, (2023) Los investigadores ilustran la manera en que las prácticas psicomotoras crean un espacio de interacción directa con los niños, proporcionándoles los recursos necesarios para comprender la existencia del otro y la propia, a través de la conexión física, el diálogo tonal, el placer derivado del movimiento y el juego. Este estudio tiene como finalidad destacar las estrategias y herramientas metodológicas aplicables en el soporte a niños con autismo, con el objetivo de potenciar sus capacidades de interacción social. De manera más específica, se busca inducir un estado interno de bienestar en la relación del niño con su entorno, incentivándolo a emplear recursos que faciliten la comunicación. El contenido de esta investigación se estructura en formato de artículo. Para el niño con autismo, es crucial formar una percepción integrada de

su propio cuerpo, visualizándolo como una entidad única y completa. Este proceso es esencial para su desarrollo integral. La incapacidad para formar una autopercepción precisa y para reconocerse a sí mismo, impide al niño establecer una imagen clara del otro y empatizar con él.

Bolivia, Chirinos et al., (2023) Este estudio se centra en analizar las estrategias pedagógicas implementadas por instructores de natación durante la enseñanza, con el objetivo principal de potenciar los componentes de la psicomotricidad en niños pequeños, tanto dentro como fuera del agua, en las escuelas de iniciación del Complejo de Piscinas Bolivarianas en Barquisimeto-Lara. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, siguiendo el paradigma interpretativo y la metodología fenomenológica. Se trabajó con cinco docentes especializados en iniciar a los niños en la natación y con los distintos estudiantes que participan en esta disciplina específica. Se procedió a realizar un análisis, interpretación y sistematización de la información recabada, aplicando la técnica de triangulación para contrastar y clasificar los relatos de los actores sociales. Los hallazgos del estudio revelaron ciertas deficiencias en el desarrollo de los elementos de la psicomotricidad. No obstante, se observó una tendencia a integrar a los niños en juegos, actividades y ejercicios adaptativos en el entorno acuático, con un enfoque especial en la mejora de la psicomotricidad.

Machala - Ecuador Lema, (2023) El objetivo es evaluar la gestión que realizan los docentes en el contexto de la promoción del pensamiento abstracto como proceso cognitivo. En nuestro estudio utilizamos tanto fuentes bibliográficas como trabajo de campo, el cual se realizó mediante una estrategia de investigación mixta, que incluyó un diseño descriptivo y no experimental. La encuesta se administró en forma de cuestionario. La información más importante recopilada sugiere que la gran mayoría de los educadores que trabajan en el campo en cuestión no fomentan el pensamiento abstracto en sus alumnos de manera aceptable. Esto se desprende de las dimensiones e indicadores que se detallan a continuación. Los estudiantes reportan que sus profesores no ponen mucho esfuerzo en desarrollar sus habilidades mentales (autoconfianza, capacidad analítica y capacidad de razonamiento), según el 82,27 por ciento de los encuestados. El 92,20% de los estudiantes cree que los docentes no los incentivan a desarrollar habilidades en el área de la imaginación gráfica, que

engloba las habilidades de trabajar con la imaginación y la creatividad, así como el trabajo con el espacio. Finalmente, en cuanto al tema del compromiso con los juegos (habilidades sociales, lingüísticas y cognitivas), el 78,72% de los encuestados cree que los instructores no enfatizan el desarrollo de estas cualidades en sus lecciones.

Cotabambas – Perú Juro et al., (2023) El objetivo considerado fue evaluar la influencia que tienen las habilidades psicomotrices de los niños en su desarrollo físico durante el transcurso de sus años preescolares en la ciudad de Palcaro-Cotabambas. Se seleccionaron al azar veinte niños en edades de 3,4 y 5 años sirvieran como muestra. Los intereses del investigador guiaron la selección de estos jóvenes, que se hizo de manera deliberada y de una manera que no implicaba azar. Los niños de 3, 4 y 5 años constituyeron el grupo demográfico analizado para este estudio. Como referencia, nos referimos a los parámetros del modelo tanto antes como después de realizar el experimento. Mediante la prueba no paramétrica de Shapiro-Wilk se obtuvo un valor de 0.600, lo que demostró que el 60% de las muestras presentaron la presencia de la primera variable en la variable dependiente. Este hallazgo fue respaldado por el hecho de que no hubo una relación significativa entre las dos variables. Con un valor de  $p$  de 0,05, los hallazgos mostraron significancia y este valor, junto con el hecho de que los resultados mostraron significancia, se utilizó para determinar si los hallazgos mostraron significancia o no. Se concluye que los efectos de la psicomotricidad tendrán un impacto significativo en el desarrollo físico de cada niño del primer nivel en Palcaro-Cotabambas para todo el año 2022. Se encontró que los niños que se encontraban en la etapa inicial del programa La institución educativa Palcaro, que estaba ubicada en la provincia de Cotabambas - Apurmac, tenían mayores posibilidades de crecimiento corporal cuanto más participaban en actividades psicomotrices. Los resultados arrojan el papel vital de la psicomotricidad en el desarrollo infantil.

Callao – Lima Trigueros et al., (2023) El propósito fue determinar el grado en que estudiantes de primer año de secundaria del Callao presentan relación entre sus funciones ejecutivas y su bienestar psicológico. El estudio se realizó en una institución educativa del Callao, la cual fue seleccionada como sede para la investigación. Durante el curso de esta investigación, se utilizó una estrategia metodológica de naturaleza empírica, correlacional y razonablemente sencilla.

La investigación cuenta con la participación de 216 estudiantes de secundaria que se encontraban matriculados en un establecimiento educativo. De conformidad con la Constitución, la institución de que se trata podrá encontrarse en la provincia del Callao. La encuesta fue el enfoque que se utilizó, y los resultados también lo fueron. El cuestionario EFECO y la escala de bienestar psicológico (BIPSI) Como resultado de los hallazgos que demostraron una conexión significativa entre el funcionamiento y los procesos ejecutivos psicológicos. Los hallazgos mostraron que existe una conexión sustancial entre el funcionamiento y los procesos ejecutivos psicológicos. En conclusión, existió una correlación significativa e inequívoca entre el funcionamiento ejecutivo y el bienestar intelectual y psicológico de estas personas. Se demostró que esta conexión estaba relacionada con el grado en que los niños participaban en actividades extracurriculares.

Arequipa - Perú Laura-colque et al.,(2021) Comparar el desarrollo cognitivo en niños y niñas se eligió como objetivo de este estudio. Según sexo, zona de residencia y ubicación en Arequipa (Perú), se encuestó a mujeres que viven en regiones rurales y urbanas. La capacidad de hablar dos idiomas. Sujetos y métodos: se examinaron un total de 140 jóvenes, siendo los varones el 52,8% y las mujeres el 47,2% de la muestra. El 50 por ciento de la población es monolingüe, el 50 por ciento es bilingüe y el 50 por ciento vive en áreas urbanas. La edad promedio es de 76 meses. y cincuenta por ciento en entornos más remotos. El Cuestionario de Madurez Neuropsicológica Infantil (CUMANIN) fue desarrollado por. Portellano et al. (2000) fue la referencia que se utilizó. El resultado final es: es en este punto donde se puede encontrar el cociente de madurez neuropsicológica. un nivel alto que es típico en toda la muestra. En términos de estructura y organización espacial, las niñas demostraron un mayor grado. desarrollo neurológico y psicológico que los hombres. Los niños que hablaban más de un idioma obtuvieron resultados mucho más altos en el nivel expresivo. lengua en comparación con los monolingües, teniendo una magnitud de impacto algo significativa. Además de esto, los niños que viven en Los resultados de quienes viven en regiones urbanas son mucho más altos que los de quienes viven en áreas rurales en términos de fluidez verbal, lectura y escritura. divergencias notables y amplias repercusiones de la magnitud del

impacto. La conclusión es que la ubicación de la vivienda es un factor determinante. Al comparar el desarrollo cognitivo de niños bilingües y monolingües, se da preferencia a aquellos que hablan dos idiomas. funciones como la fluidez verbal, la lectura y la escritura son más probables para quienes provienen de ubicaciones metropolitanas.

Vista a través del prisma del desarrollo psicomotor, se puede comprender la evolución de la persona humana (Arias & Benavides, 2021; Llorca, 2002). Esto se debe a que, tan pronto como nace un bebé, tiene contacto físico con el mundo exterior a través del cuerpo y comienza a sentir curiosidad por su entorno (Comellas & Perpinyá, 2003; Soriano, 2020). Adquieren conocimiento y comprensión de su entorno a través de la percepción y manipulación de las cosas (Ñahui et al., 2022), así como de los movimientos que son capaces de realizar a medida que pasa el tiempo y el individuo adquiere más habilidades motoras, la visión del individuo mejorará, se volverá más consciente de las personas y las cosas que lo rodean, podrá recoger los objetos deseados y aprender sobre las formas y funciones de esos objetos (García & Fernández, 1994; Reina, 2020). Podrán moverse y reubicarse mejor, su forma de andar y su capacidad para caminar, correr y saltar les permitirán ser independientes y tomar control de su entorno, y podrán realizar mejor sus tareas (Brito & Mosquera, 2017; Vásquez, 2022). El desarrollo del niño, tanto en su personalidad como en su conducta, está influenciado de alguna manera por el movimiento (Apan-Araujo et al., 2020; Ponce, 2015). Los niños pequeños aprenden a través de una variedad de vías diferentes, pero una de las más importantes es el movimiento (León et al., 2021; Loli & Silva, 2006). El movimiento ayuda al crecimiento intelectual de la persona y potencia su capacidad para resolver dificultades (Ibáñez, 2009; Ñique, 2020).

Delgado (2011) menciona que, el juego se define como una actividad inherente al ser humano, una conducta que se manifiesta a lo largo de la historia, en todas las edades y culturas, y que incluso puede observarse en algunos mamíferos. Para las personas, el juego asume un papel fundamental en su desarrollo, especialmente en lo que concierne a su interacción social, dado que les brinda la oportunidad de practicar y experimentar comportamientos sociales sin enfrentar consecuencias negativas. Además, el juego se posiciona como una

herramienta esencial para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas (Delgado, 2011). Asimismo, refiere que los juegos psicomotrices son actividades diseñadas para promover su desarrollo integral del niño, tanto físico como cognitivo y social, a través de la exploración activa y el juego en grupo, con relación a las dimensiones de los juegos psicomotrices señala las siguientes: La afectivo-emocional, se comprende como el proceso de expresar y regular las emociones y percepciones a través de experiencias y juegos. Este aspecto es esencial para garantizar la estabilidad emocional en los niños, ya que contribuye significativamente al fortalecimiento de su autoestima y a la consolidación de su identidad y concepto de sí mismos. En otras palabras, se trata de la capacidad de manifestar y gestionar las emociones y sensaciones de manera apropiada, principalmente a través del juego, lo que tiene un impacto crucial en el desarrollo emocional y la percepción que los niños tienen de sí mismos. La social. se refiere a la capacidad de los niños para relacionarse y comunicarse efectivamente con sus compañeros mientras participan en actividades que implican el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas. En esta dimensión, los niños aprenden a convivir y a colaborar con otros al seguir y respetar las reglas y normas de juego, lo que les permite adaptarse y establecer relaciones interpersonales saludables durante la práctica de estas actividades. En resumen, se trata de la capacidad de interactuar de manera positiva y cooperativa con sus pares mientras participan en juegos que fomentan su desarrollo psicomotor. La cultural, se refiere a la manera en que los niños adquieren y transmiten tradiciones, valores y conocimientos relacionados con su entorno y cultura a través de la actividad lúdica. Durante el juego, los niños imitan elementos de su entorno, adaptándose, explorando y conociendo el mundo que los rodea. Esto implica que los juegos psicomotrices se convierten en una herramienta fundamental para que los niños interioricen y se conecten con aspectos culturales, como tradiciones, prácticas y valores, mientras desarrollan sus habilidades motoras y cognitivas. En resumen, la dimensión cultural en juegos psicomotrices se trata de cómo los niños absorben y comparten aspectos culturales a través de su participación activa en el juego. La creativa, se refiere a la estimulación y desarrollo de la inteligencia creativa y la imaginación. Durante el juego, los niños tienen la oportunidad de cultivar su capacidad de generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y explorar mundos imaginarios. Además, a través del juego, los niños

aprenden a diferenciar entre la fantasía y la realidad, lo que les permite experimentar y expresar su creatividad de manera segura y libre. En resumen, la dimensión creativa en juegos psicomotrices se centra en fomentar la creatividad y la imaginación de los niños, alentándolos a desarrollar su pensamiento innovador y a distinguir entre lo imaginario y lo real.

La cognitiva, se refiere a la estimulación y el fortalecimiento de las habilidades mentales y cognitivas. Estos juegos funcionan como una especie de gimnasia para el cerebro de los niños, ya que contribuyen al desarrollo de la capacidad de abstracción en el pensamiento, lo que implica la creación de representaciones mentales y la resolución de problemas de manera abstracta. Además, estos juegos facilitan el dominio del lenguaje y promueven la aparición del juego simbólico, lo que significa que los niños pueden representar situaciones imaginarias y desarrollar habilidades lingüísticas y de representación mental. En resumen, la dimensión cognitiva en juegos psicomotrices se enfoca en el enriquecimiento de las habilidades mentales de los niños, incluyendo la abstracción, el lenguaje y el juego simbólico. La sensorial, se refiere a la exploración y desarrollo de las percepciones sensoriales y las habilidades motoras del niño a través de la actividad lúdica repetida. Durante estos juegos, el niño tiene la oportunidad de descubrir y afinar sus sentidos, como el tacto, la vista, el oído y el equilibrio, al tiempo que mejora sus habilidades motrices, como la coordinación y el control de movimientos. En resumen, esta dimensión se centra en el enriquecimiento de las experiencias sensoriales y la mejora de las habilidades físicas a través de la repetición de juegos psicomotrices. En la motora, se refiere al proceso de adquirir un entendimiento profundo del propio cuerpo, conocido como esquema corporal, y al desarrollo de las habilidades psicomotoras a través de la participación en actividades lúdicas. Estos juegos fomentan la coordinación dinámica global del cuerpo, lo que implica el control y la sincronización de movimientos en diversas actividades. En resumen, esta dimensión se enfoca en el fortalecimiento de la conciencia corporal y el desarrollo de habilidades motoras a través de la práctica de juegos psicomotrices.

García-Valcércel et al., (2018). Desde una perspectiva filosófica y epistemológica, el desarrollo cognitivo es un proceso complejo y multifacético a través del cual los individuos adquieren, organizan y aplican los conocimientos (Agostini et al., 2019; Nogueira, 2013). Filosóficamente se han

propuesto diversas teorías para explicarlo: el racionalismo, que manifiesta que es parte innata del conocimiento y se despliega a través de la razón; el empirismo, que aporta que todo conocimiento nace de una experiencia que vivimos sensorialmente; y el constructivismo, que considera que el conocimiento forma parte de una construcción activa del sujeto (Custodio & Cano, 2017; Guangasi, 2015). Epistemológicamente, diferentes perspectivas también influyen en cómo entendemos el desarrollo cognitivo: el objetivismo busca una comprensión verdadera y objetiva del mundo; el subjetivismo enfatiza la variabilidad individual y contextual de la construcción del conocimiento (Granda-Azcarraga et al., 2023; Medina-Cepeda & Delgado, 2020). El interaccionismo ve el conocimiento como parte de la interacción entre el sujeto y objeto; y el pragmatismo evalúa el conocimiento en términos de su utilidad y aplicabilidad práctica. Juntas, estas disciplinas proporcionan un marco teórico para comprender y conceptualizar cómo los seres humanos aprenden, piensan y se relacionan con el mundo, lo que impacta profundamente nuestras prácticas educativas y nuestra comprensión del aprendizaje (Ortiz et al., 2020; Perero, 2020).

En cuanto a la variable desarrollo cognitivo tomaremos la teoría de desarrollo cognitivo, según la perspectiva de Piaget (1979) quien menciona que, se refiere a un proceso intrínseco y bien definido que promueve la reorganización del conocimiento en un individuo. Este proceso se distingue por la aparición de experiencias significativas que conducen a la reestructuración del marco de pensamiento innato de la persona. En esencia, se trata del camino mediante el cual las personas ajustan y modifican su comprensión del mundo a medida que enfrentan nuevas experiencias, lo que resulta en una transformación en la forma en que piensan, razonan y comprenden su entorno.

Para estudiar las dimensiones del desarrollo cognitivo se tendrá en consideración la etapa preoperacional de Piaget el cual, menciona dos dimensiones: La simbólica, que la definir como la capacidad que adquiere un niño para crear representaciones mentales de objetos o conceptos en su mente, incluso cuando dichos objetos no están físicamente presentes en su entorno inmediato. En otras palabras, se trata de la habilidad del niño para imaginar, simbolizar y pensar en cosas que no están a la vista, lo que implica un paso crucial en su desarrollo cognitivo al permitirle abordar el mundo de una manera

más abstracta y conceptual. Esta capacidad simbólica sienta las bases para el pensamiento abstracto, el lenguaje, la resolución de problemas y la comprensión de conceptos abstractos.(Piaget, 1979). El pensamiento intuitivo, durante esta etapa, el niño tiende a buscar respuestas a sus preguntas constantemente y, en su búsqueda, cree que tiene un conocimiento completo, aunque no emplea un pensamiento racional o lógico para expresarlo. En otras palabras, en esta fase, los niños confían en su intuición y creen que saben las respuestas a sus preguntas, pero su razonamiento aún no se basa en una comprensión lógica o en la aplicación de reglas abstractas. Es una etapa en la que prevalece la creencia en la propia intuición y la falta de pensamiento racional estructurado (Piaget, 1979).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1 Tipo de investigación

La evolución de las capacidades cognitivas represento una esfera de intervención primordial. En este contexto, la implementación de juegos psicomotrices pudo constituir una estrategia pedagógica revolucionaria para potenciar la cognición de los educandos. Por consiguiente, el estudio adopto una naturaleza aplicada, orientada a la resolución de problemas inminentes en el escenario educativo actual. La metodología cuantitativa se seleccionó como el vehículo más apropiado para la obtención de mediciones objetivas, fundamentando la recolección de datos en un proceso sistemático, que fue el precursor de una subsiguiente evaluación estadística meticulosa (Ñaupas et al., 2018).

##### 3.1.2 Diseño de investigación

A través de un diseño experimental, el presente estudio se propuso explorar el impacto de la aplicación de juegos psicomotrices sobre la progresión de las habilidades cognitivas de los educandos. Se clasifico como un estudio preexperimental, en vista de que se centró en un único grupo de sujetos de estudio, sin la presencia de un grupo control para comparar los efectos producidos por la intervención psicomotriz. Se caracterizo por su naturaleza longitudinal, dado que se monitorizo la trayectoria del desarrollo cognitivo de los participantes durante un intervalo temporal establecido. La investigación se definió en el estrato explicativo, pues persiguió ir más allá de la identificación de patrones correlaciones, con la finalidad de descifrar las dinámicas causales que determinaron el modo y la razón por la cual los juegos psicomotrices potenciaron las facultades cognitivas de los alumnos.

Se detalla el diseño

<b>Grupo</b>	<b>Pretest</b>	<b>Experto</b>	<b>Posttest</b>
muestra	O1	Programa	O2

Dónde:

G = (Estudiantes preescolares)

O<sub>1</sub>= Pretest

X = (Programa)

O<sub>2</sub>= Postest

### **3.2 Variables y operacionalización**

#### **Variable independiente: juegos psicomotrices**

##### **Definición conceptual**

Delgado (2011) menciona que, el juego se define como una actividad inherente al ser humano, una conducta que se manifiesta a lo largo de la historia, en todas las edades y culturas, y que incluso puede observarse en algunos mamíferos. Para las personas, el juego asume un papel fundamental en su desarrollo, especialmente en lo que concierne a su interacción social, dado que les brinda la oportunidad de practicar y experimentar comportamientos sociales sin enfrentar consecuencias negativas.

##### **Operacionalización de la variable**

Se aplicó un programa que se llevó a cabo en una institución educativa de Tumbes durante el año 2023. Consistió en una serie de 10 talleres, cada uno con una duración de 30 minutos.

##### **Indicadores**

Programa

##### **Escala de medición**

Programa

#### **Variable dependiente: desarrollo cognitivo**

Piaget (1979) menciona que, se refiere a un proceso intrínseco y bien definido que promueve la reorganización del conocimiento en un individuo. Este proceso se distingue por la aparición de experiencias significativas que conducen a la reestructuración del marco de pensamiento innato de la persona. En esencia, se

trata del camino mediante el cual las personas ajustan y modifican su comprensión del mundo a medida que enfrentan nuevas experiencias, lo que resulta en una transformación en la forma en que piensan, razonan y comprenden su entorno.

### **Operacionalización de la variable**

La variable fue estudiada mediante la aplicación de una ficha de observación sobre el desarrollo cognitivo de los estudiantes de preescolar.

### **Indicadores**

Imitación de acciones adultas, uso de objetos como, expresión a través de dibujos, reconocimiento de símbolos cotidianos, comprensión de metáforas simples, predicción de secuencias lógicas, clasificación de objetos por categorías, identificación de diferencias y similitudes.

### **Escala de medición**

Ordinal.

## **3.3 Población, muestra y muestreo**

### **3.3.1 Población y muestra**

Al contar con una muestra pequeña la población también fue la muestra conformada por 14 estudiantes de preescolar, es un aula de 3 años que la conformaron 8 niños y 7 niñas.

### **3.3.2 Muestreo**

En la presente investigación se implementó una estrategia de muestreo no aleatorio de tipo intencional, la cual dependió de la competencia y discernimiento analítico del investigador en la elección de los sujetos a ser estudiados. Este procedimiento se definió por la exclusión de prácticas de selección aleatoria y la omisión de modelos probabilísticos y estadísticos en la identificación de la muestra, relegando la utilización de técnicas cuantitativas en la composición de la misma (Córdova, 2019).

### **Criterios de inclusión**

Se incluyo a los estudiantes que su participación fue consentida por sus padres.

### **Criterios de exclusión**

Estudiantes que no acudieron a la escuela por enfermedad o permiso.

### **3.3.3 Unidad de análisis**

Estudiantes de preescolar.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La metodología aplicada incluyó la técnica de observación directa como medio para adquirir conocimientos sobre las manifestaciones comportamentales específicas de la muestra dentro de su entorno natural de estudio.

El instrumento que se utilizó fue ficha de observación sobre el desarrollo cognitivo de los estudiantes, su uso requirió de procesos de validez (juicio de expertos) y confiabilidad (prueba piloto), asimismo, se realizó la prueba de V de Aiken para la validez de contenido obteniendo un valor de 0,97, y el Alfa de Cronbach para la confiabilidad alcanzando un valor significativo de 8,60.

Para la variable independiente se utilizó el programa, titulado "Juegos Psicomotores para el Desarrollo Cognitivo en Preescolares", que se llevó a cabo en una institución educativa de Tumbes durante el año 2023. Por lo que consistió en una serie de 10 talleres, cada uno con una duración de 30 minutos. Las actividades y metodologías empleadas estuvieron perfectamente alineadas y adaptadas a las capacidades y necesidades de los niños en edad preescolar, asegurando así una experiencia de aprendizaje efectiva y apropiada. A lo largo de todo el programa, se puso un énfasis en mantener elevados los niveles de entusiasmo y motivación entre los pequeños participantes, con el objetivo de fomentar un ambiente positivo y propicio para el aprendizaje y desarrollo cognitivo.

### **3.5 Procedimientos**

Iniciar una investigación científica exigió primero obtener una autorización formal de la institución educativa en la que se plantó efectuar el estudio. Este proceso preliminar implicó la elaboración y sumisión de un esquema detallado de la investigación propuesta a las autoridades pertinentes, articulado mediante un documento de introducción formal. La integridad del instrumento de recolección de datos creado para la investigación necesitó de una verificación rigurosa de su validez y fiabilidad. Para lograr este objetivo, se planificó pruebas piloto, consultas con expertos en la materia y análisis estadísticos preliminares

para asegurar que el instrumento pueda capturar información precisa y relevante. La adquisición del consentimiento informado es un paso no negociable, el cual se formalizó a través de la recolección de firmas de los responsables legales de los sujetos menores de edad. Una vez que se confirmó la rigurosidad del método y se establecieron las protecciones éticas, se llevaron a cabo la contrastación de hipótesis. En la fase final de la investigación, la presentación de los hallazgos se convirtió en un componente crítico. La representación de los datos mediante tablas es una herramienta pedagógica para simplificar la interpretación, posibilitando la identificación de patrones y correlaciones significativas que se desprendieron del estudio.

### **3.6 Método de análisis de datos**

En la fase preliminar de la evaluación cuantitativa, la utilización de técnicas de estadística descriptiva fue esencial para establecer un entendimiento profundo y detallado de las características esenciales inherentes al conjunto de datos recopilados. Este procedimiento inicial propuso un análisis detallado de las características fundamentales de los datos, configurando de este modo un perfil detallado y representativo de la distribución de los datos. Posteriormente, para asegurar la adecuación de los métodos estadísticos paramétricos subsiguientes, se realizó la prueba de Shapiro-Wilk. Avanzando en la metodología, la aplicación de técnicas de estadística inferencial se convirtió crítico para proyectar los descubrimientos obtenidos a partir de la muestra hacia la población general.

### **3.7 Aspectos éticos**

En los aspectos éticos, es fundamental un reconocimiento apropiado a las contribuciones intelectuales previas, se realizó una comunicación detallada y transparente con los participantes acerca de los objetivos, procedimientos y posibles impactos de la investigación garantizando que el consentimiento otorgado se basó en un conocimiento cabal y claro del estudio. Asimismo, se implementaron protocolos que aseguren que la investigación se realice dentro de un marco ético que privilegie el respeto, la integridad y la responsabilidad científica.

#### IV. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Desarrollo cognitivo en preescolares (DCP)*

Variables	Prueba	Alto		Medio		Bajo		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Desarrollo cognitivo	Pre/test	2	13%	2	13%	10	74%	14	100%
	Pos/test	12	88%	2	12%	0	0%	14	100%

Nota: Comparativo de Pre y Postest de desarrollo cognitivo en preescolares.

Inicialmente, los resultados del pretest indican que una gran mayoría de los preescolares, específicamente el 74% (10 de un total de 14), se encontraban en un nivel bajo de desarrollo cognitivo en preescolares. Posteriormente a su aplicación, los resultados del postest muestran un aumento significativo en el nivel de desarrollo cognitivo, con un 88% (12 de 14) de los preescolares alcanzando un nivel alto. Para llevar a cabo una evaluación de los datos recogidos en la investigación, primero observamos los datos del pretest, que revelaron que la gran mayoría de los niños, es decir, aproximadamente tres cuartas partes de ellos, mostraban un nivel bajo de desarrollo cognitivo. Este dato inicial es crucial porque establece una línea de base sobre la condición cognitiva de los preescolares antes de cualquier intervención o programa aplicado. La significancia de este hallazgo inicial radica en su capacidad para resaltar áreas de enfoque y necesidad en el ámbito del desarrollo cognitivo en la etapa preescolar. Un nivel bajo en esta etapa puede tener implicaciones a largo plazo en el aprendizaje y el desarrollo general de los niños. Esto enfatiza la necesidad de estrategias educativas y de desarrollo temprano dirigidas a fomentar habilidades cognitivas en esta etapa crucial. Tras la aplicación del programa o intervención, los resultados del postest mostraron un cambio notable. Una notable elevación en la cantidad de niños que alcanzaron un nivel alto de desarrollo cognitivo indica una mejora notable en sus habilidades cognitivas. Este cambio, donde ahora la gran mayoría de los niños se sitúan en un nivel alto, es un indicador de la efectividad del programa o las estrategias implementadas.

**Tabla 2**  
*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Desarrollo cognitivo preescolares	,897	14	,027
D1- simbólica	,808	14	,014
D2- pensamiento intuitivo	,757	14	,021

La regla de decisión establece que, si el valor p iguala o excede 0,05, la hipótesis nula (H0) se conserva; en contraste, se descarta si es menor. El test de Shapiro-Wilk, al revelar una distribución anormal en los datos, motivó la selección de la Prueba de Rangos de Wilcoxon para el análisis subsiguiente.

## Hipótesis general

Ha: Los juegos psicomotores influyen significativamente en el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023.

**Tabla 3**

*Resultados del desarrollo cognitivo preescolares (DCP).*

		Rangos		
		Nº	X	Σ
DCP /pos-test	- Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00
DCP /pre-test	Rangos positivos	14 <sup>b</sup>	4,66	49,50
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	14		

**Tabla 4**

*Significancia de desarrollo cognitivo en preescolares (DCP)*

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	DCP/pre-test – DCP/pos-test
Z	-2,457 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,009

Wilcoxon

El valor de significancia ( $\text{sig.}=009<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa. Lo que indica que Ha es aceptada, mientras que H0 es rechazada. La investigación indica con firmeza que los ejercicios y juegos que implican movimiento y coordinación son fundamentales para el progreso intelectual de los infantes preescolares. Esta hipótesis se fundamenta en la noción de que las actividades físicas combinadas con el juego fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de temprana edad, una idea que encuentra amplio respaldo en las áreas de la enseñanza y la psicología evolutiva. La evaluación de los datos resalta una tendencia importante en el crecimiento intelectual de los infantes en la etapa preescolar. La inexistencia de desenlaces negativos y el predominio de resultados favorables después de aplicar juegos psicomotores revelan una mejora considerable en su desarrollo cognitivo. Este

enfoque, más que detallar cifras exactas, se concentra en la dirección general que demuestran los resultados, la cual sugiere un progreso en el desarrollo de sus capacidades cognitivas. El valor de significancia indica que es poco probable que estos cambios sean resultado del azar. Lo que determina que los juegos psicomotores tienen un efecto real y tangible en el desarrollo cognitivo de los preescolares.

### Hipótesis específica 1

Ha: Los juegos psicomotores influyen significativamente en la dimensión simbólica del desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023.

**Tabla 5**

*Resultados simbólica.*

		Rango			
Post simbólica	-	Rangos negativos	Nº	X	Σ
Pret_simbólica		Rangos positivos	0 <sup>a</sup>	0,00	00,00
		Empates	12 <sup>b</sup>	4,24	47,36
		Total	2 <sup>c</sup>		
			14		

**Tabla 6**

*Significancia simbólica.*

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Post simbólica - Pret simbólica
Z	-2,423
Sig. asintótica (bilateral)	,024

Wilcoxon

El valor de significancia (sig.=024<0,05) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en la dimensión simbólica de preescolares de una institución educativa. La aceptación de Ha se basa en la observación de una mejora notable en la aptitud de los niños para asimilar y manejar conceptos simbólicos tras participar en actividades psicomotoras, El rechazo de H0 se fundamenta en la presencia de resultados positivos significativos y la ausencia de resultados negativos en el estudio. De acuerdo al análisis realizado los juegos psicomotores tienen una influencia notable en el aspecto simbólico del desarrollo cognitivo en niños preescolares. Esta hipótesis se fundamenta en el concepto de que los juegos y ejercicios no solamente mejoran las destrezas motoras y cognoscitivas elementales, sino que también amplían la habilidad de los pequeños para comprender y generar símbolos, lo cual es esencial para la comunicación y el razonamiento abstracto en seres humanos.

La evaluación de los datos muestra una marcada inclinación hacia mejoras en la post-intervención con juegos psicomotores, evidenciando un progreso en la habilidad de los niños para procesar y utilizar conceptos simbólicos. La falta de resultados negativos y la notable presencia de resultados positivos reflejan un incremento en la competencia de los niños para interpretar y manejar símbolos, un elemento crítico en el desarrollo cognitivo durante los años preescolares. Un valor de significancia determina que es menor que el umbral, convencional apunta a que estos cambios no son aleatorios, sino atribuibles a la intervención con juegos psicomotores. Este hallazgo complementa y fortalece la interpretación de que los juegos psicomotores son efectivamente beneficiosos para el desarrollo simbólico.

## Hipótesis específica 2

Ha: Los juegos psicomotores influyen significativamente en la dimensión pensamiento intuitivo del desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023.

**Tabla 7**  
*Resultados del pensamiento intuitivo (PI).*

		Rango		
		Nº	X	Σ
Post_ PI- Pret_ PI	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0,00	00,00
	Rangos positivos	13 <sup>b</sup>	4,15	45,81
	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	14		

**Tabla 8**  
*Significancia del pensamiento intuitivo.*

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Post_ PI - Pre_ PI
Z	-2,122
Sig. asintótica (bilateral)	,018

Wilcoxon

El valor de significancia ( $\text{sig.}=.018 < 0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en el pensamiento intuitivo del desarrollo cognitivo de preescolares de una institución educativa. La confirmación de Ha se basa en la constatación de avances en la habilidad de los niños para asimilar y emplear el pensamiento intuitivo, una competencia esencial para un desarrollo cognitivo completo. Por otro lado, desechar H0 implica descartar la suposición de que los juegos psicomotores carecen de una influencia relevante en el pensamiento intuitivo de los niños preescolares. Según la interpretación de los datos, la hipótesis se basa en el concepto que los juegos y ejercicios físicos son esenciales no únicamente para el progreso de destrezas motrices y cognitivas específicas, sino igualmente para impulsar un tipo de pensamiento más intuitivo y menos anclado en el razonamiento lógico formal. La ausencia de rangos negativos y la presencia de rangos positivos sugieren que los juegos

psicomotores potencian esta dimensión del desarrollo cognitivo. Esta mejora en el pensamiento intuitivo es crucial, dado que la intuición tiene un rol fundamental en cómo los niños perciben y entienden el mundo, toman decisiones y resuelven problemas de manera creativa y espontánea. La inexistencia de desenlaces negativos junto con la presencia de resultados positivos apunta a que los juegos psicomotores mejoran este aspecto del desarrollo cognitivo. Además, la significancia estadística indica que estos cambios no son aleatorios, sino directamente atribuibles a la implementación de juegos psicomotores.

## V. DISCUSIÓN

El análisis del objetivo general del estudio arrojó como resultado que el valor de significancia ( $\text{sig.}=009<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en el desarrollo cognitivo en prescolares de una institución educativa. Desde España, Serrabona (2023) destaca la eficacia de los ejercicios psicomotores en el apoyo a niños con autismo, enfatizando su potencial para mejorar las habilidades de interacción social y la formación de una imagen positiva del propio cuerpo. Este enfoque promueve un entendimiento integral del bienestar del niño, vinculando la percepción corporal con su desarrollo general. En Bolivia, Chirinos et al. (2023) analizan las estrategias pedagógicas en la enseñanza de la natación, enfocadas en fortalecer la psicomotricidad infantil. A pesar de ciertas limitaciones, se observa una tendencia positiva hacia la integración de actividades lúdicas en el entorno acuático que fomentan la psicomotricidad.

Por otro lado, Lema (2023) en Machala, Ecuador, Destaca la relevancia crucial de la administración educativa en la promoción del pensamiento abstracto entre los estudiantes. Los hallazgos sugieren una necesidad de mejorar la integración de actividades lúdicas en el aula para fomentar habilidades mentales avanzadas, creatividad y competencias sociales y cognitivas. En Cotabambas, Perú, Juro et al. (2023) evalúan el impacto de las habilidades psicomotoras en el desarrollo físico de niños preescolares. Los resultados indican que la participación activa en actividades psicomotoras tiene un efecto significativo en su desarrollo físico. Finalmente, Trigueros et al. (2023) en Callao, Lima, exploran la relación del bienestar psicológico y las funciones ejecutivas en estudiantes, descubriendo una correlación significativa, especialmente influenciada por la participación en actividades extracurriculares. Además, Laura-colque et al. (2021) en Arequipa, Perú, demuestran que los niños bilingües y aquellos de entornos urbanos muestran mayor competencia en habilidades verbales y literarias.

La investigación presenta evidencia que los programas de juegos psicomotores ejercen una notable influencia en el desarrollo cognitivo de niños en edad preescolar, con resultados que destacan su impacto significativo en esta área. El estudio resalta particularmente la utilidad de estos ejercicios en el apoyo a niños

con autismo, destacando su efectividad en mejorar las habilidades de interacción social y en el fomento de una autoimagen positiva. Este enfoque subraya la importancia de entender el bienestar infantil de manera integral, relacionando la percepción corporal con el desarrollo global del niño. Además, el estudio revela que la implicación activa en actividades psicomotoras tiene un papel esencial en el desarrollo físico de los niños preescolares. Igualmente, se analiza la conexión entre el bienestar mental y las capacidades de gestión en los alumnos observando una correlación significativa, influenciada ampliamente por la participación en actividades extracurriculares.

Asimismo, el análisis muestra que niños bilingües y aquellos criados en entornos urbanos demuestran habilidades verbales y literarias superiores, sugiriendo que dichos contextos ofrecen ventajas en el desarrollo del lenguaje y capacidades cognitivas. En su totalidad, estos hallazgos destacan la relevancia de los juegos psicomotores y las actividades físicas en el desarrollo multifacético de los niños, abarcando desde lo cognitivo y físico hasta lo social y emocional. Esto implica que dichas actividades no sólo son valiosas para el crecimiento físico, sino que también son cruciales para la formación de habilidades sociales, emocionales y cognitivas, preparando a los niños para una variedad de desafíos en su desarrollo futuro.

Teóricamente ofrece una perspectiva integral sobre el desarrollo psicomotor y cognitivo, particularmente en la infancia, y su interacción con el juego como un medio para la adquisición de conocimiento y el fomento de desarrollos de destrezas. (Llorca, 2002; Arias & Benavides, 2021) la teoría psicomotora de la evolución humana postula que la interacción inicial de un infante con su entorno es principalmente física y sensorial. Conforme el niño crece, estas interacciones evolucionan, permitiéndole explorar y comprender su entorno de manera más compleja (Comellas & Perpinyá, 2003; Soriano, 2020). Este proceso está asociado con la evolución en el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, lo que facilita interacciones cada vez más sofisticadas con el mundo circundante (García & Fernández, 1994; Reina, 2020). (Delgado, 2011) el juego es reconocido como una actividad intrínsecamente humana, esencial a través de todas las edades y culturas. Su importancia radica en la promoción del desarrollo social, permitiendo a los

individuos participar en comportamientos sociales sin miedo a repercusiones negativas. Los juegos psicomotores, en particular, son enfatizados por su capacidad para promover el crecimiento completo del niño en aspectos sociales, cognitivos y físicos. (García-Valcércel et al., 2018) este enfoque proporciona un marco teórico para entender cómo los seres humanos aprenden y se relacionan con su entorno. Se consideran diversas teorías, como el racionalismo, empirismo, constructivismo, objetivismo, subjetivismo, interaccionismo y pragmatismo, cada una aportando una visión única sobre la adquisición y aplicación del conocimiento. (Piaget, 1979) se centra en la reorganización del conocimiento como un proceso fundamental y distintivo, destacando la etapa preoperacional. Esta fase es crucial por su énfasis en la capacidad simbólica y el pensamiento intuitivo, fundamentales para el desarrollo del lenguaje, el pensamiento abstracto y la resolución de problemas.

El examen del impacto de los juegos psicomotores en la evolución cognitiva de los infantes en sus primeros años muestra que estas actividades son clave para un crecimiento armónico y completo. El estudio subraya la importancia crítica de integrar el juego y las actividades psicomotoras durante las primeras fases de la educación de los niños pequeños, evidenciando su función crucial en el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales en la niñez temprana. Además, los hallazgos sugieren que tales actividades lúdicas son herramientas altamente efectivas para desarrollar habilidades indispensables en la interacción social, un elemento vital en el comienzo del desarrollo infantil. Al incorporar juegos psicomotores en el contexto educativo, no solo se enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que se promueve una estrategia de desarrollo más amplia y variada, equipando a los niños para enfrentar una gama diversa de desafíos y experiencias a medida que avanzan en su crecimiento. Se enfatiza que estas actividades fomentan la innovación y el proceso de decisión, competencias cruciales en el desarrollo completo de los niños. Por lo tanto, la inclusión de juegos psicomotores en la educación infantil no solo propicia un avance cognitivo y emocional óptimo, sino que también capacita a los niños para el éxito y la flexibilidad en sus futuros contextos educativos y sociales.

En el primer objetivo el valor de significancia ( $\text{sig.}=0,024<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en la dimensión simbólica de prescolares de una institución educativa. Coincide con Piaget (1979) define la dimensión simbólica como la capacidad que adquiere un niño para crear representaciones mentales de objetos o conceptos en su mente, incluso cuando dichos objetos no están físicamente presentes en su entorno inmediato. En otras palabras, se trata de la habilidad del niño para imaginar, simbolizar y pensar en cosas que no están a la vista, lo que implica un paso crucial en su desarrollo cognitivo al permitirle abordar el mundo de una manera más abstracta y conceptual. Esta capacidad simbólica sienta las bases para el pensamiento abstracto, el lenguaje, la resolución de problemas y la comprensión de conceptos abstractos.

Delgado (2011) menciona que, el juego se define como una actividad inherente al ser humano, una conducta que se manifiesta a lo largo de la historia, en todas las edades y culturas, y que incluso puede observarse en algunos mamíferos. Para las personas, el juego asume un papel fundamental en su desarrollo, especialmente en lo que concierne a su interacción social, dado que les brinda la oportunidad de practicar y experimentar comportamientos sociales sin enfrentar consecuencias negativas. Además, el juego se posiciona como una herramienta esencial para la adquisición de habilidades, capacidades y destreza. La investigación subraya la relevancia esencial de los juegos psicomotores en el fomento de capacidades cognitivas y sociales en los infantes durante sus primeras etapas de desarrollo. Estos juegos, al proporcionar un ambiente seguro y al mismo tiempo estimulante, son fundamentales para el enriquecimiento educativo de niños en edad preescolar. Contribuyen significativamente a mejorar la calidad del aprendizaje en estas etapas tempranas y son vitales para promover un desarrollo integral, cubriendo diversas áreas del crecimiento infantil. Además, el aprendizaje activo que estos juegos promueven conduce a una mayor interacción y compromiso de los niños en su proceso educativo, lo que resulta en una asimilación más efectiva de conceptos y habilidades.

La implementación de juegos psicomotores no se limita a estimular el desarrollo físico; también tiene un impacto positivo en el fortalecimiento de

capacidades tales como el razonamiento crítico, la inventiva y las competencias sociales. Estos elementos son fundamentales para un desarrollo saludable y equilibrado en todas las dimensiones del crecimiento de un niño. De esta manera, los juegos psicomotores se convierten en una herramienta esencial no solo para el aprendizaje básico, sino también para el desarrollo de capacidades complejas que son cruciales en el día a día y futuro de los niños. Su rol va más allá de lo educativo, incidiendo de manera positiva en la formación integral del individuo desde una edad temprana.

En el segundo objetivo el valor de significancia ( $\text{sig.}=018<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en el pensamiento intuitivo del desarrollo cognitivo de prescolares de una institución educativa. Coincidiendo con Piaget (1979) refiere que el pensamiento intuitivo, durante esta etapa, el niño tiende a buscar respuestas a sus preguntas constantemente y, en su búsqueda, cree que tiene un conocimiento completo, aunque no emplea un pensamiento racional o lógico para expresarlo. En otras palabras, en esta fase, los niños confían en su intuición y creen que saben las respuestas a sus preguntas, pero su razonamiento aún no se basa en una comprensión lógica o en la aplicación de reglas abstractas. Es una etapa en la que prevalece la creencia en la propia intuición y la falta de pensamiento racional estructurado. Delgado (2011) asimismo, refiere que los juegos psicomotrices son actividades diseñadas para promover su desarrollo integral del niño, tanto físico como cognitivo y social, a través de la exploración activa y el juego en grupo, con relación a las dimensiones de los juegos psicomotrices señala las siguientes: La afectivo-emocional, se comprende como el proceso de expresar y regular las emociones y percepciones a través de experiencias y juegos. Este aspecto es esencial para garantizar la estabilidad emocional en los niños, ya que contribuye significativamente al fortalecimiento de su autoestima y a la consolidación de su identidad y concepto de sí mismos.

Los juegos psicomotores son esenciales en el crecimiento cognitivo y emocional de los niños en sus años preescolares. Estas actividades no solo potencian las habilidades de intuición, sino que también son cruciales en el desarrollo emocional y social, sentando las bases para un entendimiento lógico más

profundo y un razonamiento estructurado en fases futuras de su crecimiento. Por lo tanto, son elementos clave para asegurar un desarrollo holístico, armónico y saludable durante los años fundamentales de la infancia. Estas actividades lúdicas proporcionan un entorno enriquecedor donde los niños pueden explorar y aprender de manera natural, lo que facilita una mejor adaptación a los entornos sociales y académicos. Al fomentar habilidades como la creatividad y la empatía, los juegos psicomotores contribuyen a moldear individuos bien redondeados, capaces de navegar con éxito en sus interacciones sociales y desafíos académicos. Además, al integrar el movimiento físico, estos juegos apoyan el desarrollo motor y físico, esencial para la salud general del niño.

## VI. CONCLUSIONES

1. Se concluye que el valor de significancia ( $\text{sig.}=009<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa. La investigación indica con firmeza que los ejercicios y juegos que implican movimiento y coordinación son fundamentales para el progreso intelectual de los infantes preescolares.
2. Se determina que el valor de significancia ( $\text{sig.}=024<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en la dimensión simbólica de preescolares de una institución educativa. De acuerdo al análisis realizado los juegos psicomotores tienen una influencia notable en el aspecto simbólico del desarrollo cognitivo en niños preescolares. Esta hipótesis se fundamenta en el concepto de que los juegos y ejercicios no solamente mejoran las destrezas motoras y cognoscitivas elementales, sino que también amplían la habilidad de los pequeños para comprender y generar símbolos, lo cual es esencial para la comunicación y el razonamiento abstracto en seres humanos.
3. Se concluyo que el valor de significancia ( $\text{sig.}=018<0,05$ ) permite establecer que el programa de juegos psicomotores ha tenido una influencia significativa en el pensamiento intuitivo del desarrollo cognitivo de preescolares de una institución educativa. Según la interpretación de los datos, la hipótesis se basa en el concepto que los juegos y ejercicios físicos son esenciales no únicamente para el progreso de destrezas motrices y cognoscitivas específicas, sino igualmente para impulsar un tipo de pensamiento más intuitivo y menos anclado en el razonamiento lógico formal.

## VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al director asegurar que la escuela tenga los recursos y espacios adecuados para llevar a cabo estos juegos. Esto puede implicar la adquisición de materiales específicos o la adaptación de áreas al aire libre y espacios interiores para actividades físicas y lúdicas. Asimismo, Alentar y participar en investigaciones adicionales sobre los beneficios de los juegos psicomotores. Esto podría incluir colaboraciones con instituciones académicas o expertos en educación para profundizar en el conocimiento y mejorar continuamente las prácticas educativas.
2. Se recomienda a los docentes a trabajar en equipo con otros docentes para intercambiar ideas, compartir recursos y estrategias efectivas. La colaboración puede enriquecer el programa y ofrecer una experiencia más diversa a los niños. De tal manera, se le invita a participar en formaciones específicas sobre juegos psicomotores que consiste en el juego que realiza el niño de manera libre el cual le da funcionalidad a los materiales que se encuentran en su entorno logrando el desarrollo simbólico y de esta manera entender mejor cómo integrar estas actividades en el aula. Buscar recursos y capacitaciones que abordan técnicas y estrategias innovadoras en este ámbito.
3. Se recomienda a los docentes fomentar la curiosidad y la exploración en los estudiantes. Informarles que es apropiado realizar preguntas y explorar respuestas mediante la experimentación y el juego. Asimismo, recordarles la importancia de escuchar y seguir instrucciones durante los juegos. Esto no solo garantiza su seguridad, sino que también les ayuda a comprender y participar plenamente en las actividades. De igual manera, enseñarles que está bien cometer errores y que pueden aprender de ellos. Aclarar que cada equivocación representa una chance de progreso y perfeccionamiento.

## REFERENCIAS

- Agostini, C. S., Daura, F. T., & Laudadio, J. (2019). The school community as a means for the social emotional development of the students. A case study in the Argentine Republic. *Estudios Pedagógicos*, 45(3), 31–49.  
<https://doi.org/10.4067/S0718-07052019000300031>
- Apan-Araujo, K. C., Soriano-Porras, D. M., Martínez-Téllez, R. I., & Romero-Rodríguez, G. (2020). La psicomotricidad como una herramienta del juego terapéutico implementada en un centro de estimulación multisensorial. *Revista de Educación Básica*, 4(11), 11–16.  
<https://doi.org/10.35429/jbe.2020.11.4.11.16>
- Arias, V., & Benavides, E. (2021). Evaluación de la psicomotricidad en niños menores de 3 años durante la teleeducación en tiempos de confinamiento. Psychomotricity evaluation in children under 3 years of age during the tele-education in times of confinement. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 12493–12505.
- Brito, G. C., & Mosquera, A. C. (2017). Nivel psicomotriz en preescolares de la Unidad Educativa Kennedy mediante la “Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolares” Cuenca 2017. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca]. In *Universidad de Cuenca*.  
[http://192.188.48.14/bitstream/123456789/29750/1/PROYECTO\\_DE\\_INVESTIGACION.pdf](http://192.188.48.14/bitstream/123456789/29750/1/PROYECTO_DE_INVESTIGACION.pdf)
- Burgos, A. D. J., Perlaza, E. A. A., Vargas, R. M. P., Paredes, E. C. A., Morales, F. B. R., & Peralta Machado, J. D. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(302), 205–224.  
<https://doi.org/10.46642/efd.v28i302.3916>
- Chirinos, S., Prieto, F., & Chávez, R. (2023). *Psicomotricidad en los niños del nivel de inicial de natación “percepciones educativas de los docentes de educación física y entrenadores*. 15, 20–32.
- Comellas, M., & Perpinyá, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: Recursos pedagógicos*. Grupo Planeta.

- Córdova, B. I. (2019). *El proyecto de investigación cuantitativa*. Editorial: San Marcos.
- Custodio, N., & Cano, C. M. (2017). Efectos de la música sobre las funciones cognitivas. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 80(1), 60.  
<https://doi.org/10.20453/rnp.v80i1.3060>
- Delgado, L. I. (2011). *El juego Infantil y su Metodología* (E. PARANINFO (ed.); ES).  
[https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9\\_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- García-Valcércel, A., Muñoz-Repiso, & Tejedor, T. F. (2018). *Valoración del trabajo colaborativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos escolares con alto nivel TIC*. 34, 155–176.  
<https://doi.org/10.15581/004.34.155-175>
- García, N. J., & Fernández, V. F. (1994). *Juego y psicomotricidad*. Ciencias de la Educación Preescolar y Especial.
- Granda-Azcarraga, Pomes, C. M., & Caceres, Z. F. (2023). *nArrAtive disCourse And pArents' story telling At home to presChool Children who present lAnguAge impAirment*. 111–128. <https://doi.org/10.1590/1980-54702023v29e0219>
- Guangasi, L. (2015). *Las técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo artístico en los niños de los primeros años de educación inicial de la Escuela Paulo Freire*. Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato.
- Hartwig, E. (2020). Orientaciones programáticas sobre la importancia de la calidad en la educación para la Primera Infancia en América Latina y Caribe. *Unicef*, 53. <https://www.unicef.org/lac/media/11061/file/Importancia-Calidad-Educacion-Inicial-ALC.pdf>
- Ibáñez, P. (2009). *Psicomotricidad en el preescolar*. Cuba: Nueva Era.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2022). *Desarrollo infantil temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad*.  
[https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1840/libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1840/libro.pdf)

- Juro, L. M. Á., Cama, C. G., Villena, C. Y. M., Huamanñahui Chipana, M. R., Mamani, R. A., & Rimascuca, Rodríguez, I. K. (2023). Implicancias de la psicomotricidad en el desarrollo corporal en niños de nivel inicial Palcaro - Cotabambas, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 839–858. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4435](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4435)
- Laura-colque, M., Arias-gallegos, W. L., & Rivera, R. (2021). Neuropsychological development in bilingual and monolingual children from urban and rural areas from Arequipa region. *Neuro-Psiquiat*, 61(1), 11–22. <https://www.scielo.cl/pdf/rchnp/v61n1/0717-9227-rchnp-61-01-0011.pdf>
- Lema, R. R. A. (2023). El razonamiento abstracto un proceso cognitivo clave en la formación docente de educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 2067–2088. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4569](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4569)
- León, C. A., Mora, M. L., & Tovar, V. G. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 33(1), 1–13. <https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v9n1/2007-7890-dilemas-9-01-00033.pdf>
- Llorca, L. M. (2002). La psicomotricidad como propuesta de intervención educativa (1ª parte). In *La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento* (pp. 6–13). <https://psicomotricitatgirona.files.wordpress.com/2013/05/psicomotricidad-como-propuesta-de-intervencic3b3n-educativa-miguel-llorca.pdf>
- Loli, G., & Silva, Y. (2006). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad*. Bruño.
- Medina-Cepeda, N. M., & Delgado, J. R. (2020). Crucigrama como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de la matemática universitaria. *CienciAmérica*, 9(1), 11–33. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i1.243>
- Ñahui, R. F., Casimiro, U. F., Sanabria, B. M., Arévalo, C., & Soto, D. (2022). *BASIC MOTOR SKILLS IN PERUVIAN UNIVERSITY STUDENTS*. 14(4), 1–23. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n4/2218-3620-rus-14-04-182.pdf>
- Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Novoa, R. E., & Villagómez, P. A. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.

- Ñique, E. C. A. (2020). Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en estudiantes de 5 años de la I.E. San José Obrero-Huacho 2020. In *Repositorio - UCV*. Tesis de Maestría, Universidad Cèsar Vallejo.
- Nogueira, C. (2013). *Dificultades del lenguaje oral y/o la comunicación* [Universidad FASTA]. <https://core.ac.uk/download/pdf/49225822.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura[Unesco]. (2022). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia*. <https://www.unesco.org/es/articulos/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia>
- Ortiz, D. D. C., Ruperti, L. E. M., Cortez, M. M. E., & Varas, S. A. C. (2020). Language and communication important components for the development of child well-being. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 4(16), 450–460. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.128>
- Perero, A. V. E. (2020). El aporte de las neurociencias en la educación. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. [PDF] eumed.net
- Piaget, J. (1979). *Psicología de la Inteligencia*. Buenos Aires: Psique.
- Ponce, L. G. del R. (2015). *Desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas del primer año de educación básica*. Tesis de Maestría.
- Reina, P. I. I. (2020). Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de 5 años de la escuela particular “Señor de la Justicia” Guayaquil, 2020 [Tesis de Maestría, Universidad Cèsar Vallejo]. In *Repositorio - UCV*. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57124/Reina\\_PII-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57124/Reina_PII-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sanchez, R. H. (2023). Classification Strategies in Preschool Children. *Revista Guillermo de Ockham*, 21(1), 31–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.21500/22563202.5569>
- Serrabona, M. J. (2023). Psychomotor therapy: a relational look. *Revista de Psicoterapia*, 34(125), 1–6. <https://doi.org/10.5944/rdp.v34i125.37816>
- Soriano, A. E. N. (2020). La Psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en los niños de 4 años de un CEI de Guayaquil-2020. In *Repositorio - UCV*.

Trigueros, N., Toledo, R., Siesquén, D., Capcha, M., & Arias-Gonzales, J. (2023). Executive functions and psychological well-being in high school students. *Revista Innova Educación*, 5(1), 77–87.  
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05.005>

Vásquez, Z. C. G. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. In *Universidad César Vallejo*.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97611/Vásquez\\_ZCG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97611/Vásquez_ZCG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS

### Anexo 1: Tabla de matriz de operacionalización de variables

Variables de Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Items	Escala De Medición	
Juegos psicomotores variable Independiente:	Delgado (2011) menciona que, el juego se define como una actividad inherente al ser humano, una conducta que se		Afectivo-emocional				
	manifiesta a lo largo de la historia, en todas las edades y culturas, y que incluso puede observarse en algunos mamíferos. Para las personas, el juego asume un papel fundamental en su desarrollo, especialmente en lo que concierne a su interacción social, dado que les brinda la oportunidad de practicar y experimentar comportamientos sociales sin enfrentar		Social			Programa	
	consecuencias negativas.						
Desarrollo cognitivo en preescolares variable dependiente	Piaget (1979) refiere a un proceso intrínseco y bien definido que promueve la reorganización del conocimiento en un individuo. Este proceso se distingue por la aparición de experiencias significativas que conducen a la reestructuración del marco de pensamiento innato de la persona. En esencia, se trata del camino mediante el cual las personas ajustan y modifican su comprensión del mundo a medida que enfrentan nuevas experiencias, lo que resulta en una transformación en la forma en que piensan, razonan y comprenden su entorno.		Simbólica	Imitación de Acciones Adultas	1	Ordinal	
				Uso de Objetos como	2		
				Juego de Roles	3		
				Expresión a través de Dibujos	4		
				Comprensión de Imágenes	5		
				Creación de Historias con Juguetes	6		
				Uso de Palabras para Representar Objetos o Acciones	7		
				Reconocimiento de Símbolos Cotidianos	8		
				Uso Creativo de Materiales	9		
			Pensamiento intuitivo	Pensamiento intuitivo	Comprensión de Metáforas Simples		10
			Resolución de Problemas		11		
			Uso de la Lógica en Juegos		12		
			Predicción de Secuencias lógicas		13		
			Comprensión de Causa y Efecto		14		
			Reconocimiento de Patrones		15		
			Clasificación de Objetos por Categorías		16		
			Uso de la Memoria para Resolver Problemas		17		
			Expresión de Pensamientos e Ideas		18		
			Comprensión de Conceptos Temporales		19		
	Identificación de Diferencias y Similitudes	20					

## Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

<b>FICHA DE OBSERVACION DE DESARROLLO COGNITIVO PARA NIÑOS DE 3 AÑOS</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Instrucciones para el Observador:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observe al niño en diferentes situaciones y contextos para evaluar su desarrollo cognitivo.</li> <li>Marque la opción que mejor describa la frecuencia con la que el niño muestra cada comportamiento o habilidad.</li> <li>Trate de ser lo más objetivo posible en sus observaciones.</li> </ul> </li> </ul>						
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>			<b>Escala de respuestas</b>			
<b>DESARROLLO COGNITIVO EN PREESCOLARES</b>			<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">Siempre (3)</td> <td style="text-align: center;">A veces (2)</td> <td style="text-align: center;">Nunca (1)</td> </tr> </table>	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)				
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN 1: SIMBÓLICA</b>					
<b>1</b>	<b>Imitación de Acciones Adultas:</b> Observar si el niño imita acciones de adultos en su juego simbólico.					
<b>2</b>	<b>Uso de Objetos como Símbolos:</b> Verificar si el niño utiliza objetos para representar otros en su juego.					
<b>3</b>	<b>Juego de Roles:</b> Observar si el niño asume diferentes roles en su juego.					
<b>4</b>	<b>Expresión a través de Dibujos:</b> Evaluar si el niño es capaz de expresar ideas o emociones a través de dibujos.					
<b>5</b>	<b>Comprensión de Imágenes:</b> Observar si el niño comprende lo que representan las imágenes en libros o ilustraciones					
<b>6</b>	<b>Creación de Historias con Juguetes:</b> Evaluar si el niño crea historias o escenarios con sus juguetes					
<b>7</b>	<b>Uso de Palabras para Representar Objetos o Acciones:</b> Observar si el niño usa palabras para representar objetos o acciones, aunque estos no estén presentes.					
<b>8</b>	<b>Reconocimiento de Símbolos Cotidianos:</b> Evaluar si el niño reconoce símbolos cotidianos como señales de tránsito o logos de tiendas.					
<b>9</b>	<b>Uso Creativo de Materiales:</b> Observar si el niño utiliza materiales de formas creativas y simbólicas					
<b>10</b>	<b>Comprensión de Metáforas Simples:</b> Evaluar si el niño comprende metáforas simples en historias o conversaciones.					
<b>DIMENSIÓN 2: Pensamiento intuitivo</b>						
<b>11</b>	<b>Resolución de Problemas Simples:</b> Observar si el niño puede resolver problemas simples de manera intuitiva					
<b>12</b>	<b>Uso de la Lógica en Juegos:</b> Evaluar si el niño utiliza la lógica de forma intuitiva en sus juegos.					
<b>13</b>	<b>Predicción de Secuencias Lógicas:</b> Observar si el niño es capaz de prever secuencias lógicas en historias o juegos.					
<b>14</b>	<b>Comprensión de Causa y Efecto:</b> Evaluar si el niño comprende la relación de causa y efecto en situaciones cotidianas.					
<b>15</b>	<b>Reconocimiento de Patrones:</b> Observar si el niño puede reconocer y repetir patrones simples.					
<b>16</b>	<b>Clasificación de Objetos por Categorías:</b> Evaluar si el niño clasifica objetos según categorías lógicas.					
<b>17</b>	<b>Uso de la Memoria para Resolver Problemas:</b> Observar si el niño utiliza su memoria para resolver problemas.					
<b>18</b>	<b>Expresión de Pensamientos e Ideas:</b> Evaluar si el niño expresa sus pensamientos e ideas de forma clara.					
<b>19</b>	<b>Comprensión de Conceptos Temporales:</b> Observar si el niño comprende conceptos temporales básicos como antes, después, mañana, hoy.					
<b>20</b>	<b>Identificación de Diferencias y Similitudes:</b> Evaluar si el niño puede identificar diferencias y similitudes entre objetos o situaciones.					

## FICHA TÉCNICA

<b>Nombre del instrumento:</b>	Ficha de observación de desarrollo cognitivo para niños de 3 años
<b>Fecha de Creación:</b>	Octubre-2023
<b>Autor(es):</b>	Olivos Velásquez, Vicqui Rocsana
<b>Procedencia</b>	Tumbes – Perú
<b>Administración</b>	Individual
<b>Tiempo de aplicación</b>	25 minutos
<b>Número de Ítems/Preguntas:</b>	20 preguntas
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Educación
<b>Significación:</b>	El instrumento está diseñado de acuerdo con las siguientes dimensiones: Simbólica Pensamiento intuitivo
<b>Objetivo:</b>	Medir el nivel desarrollo cognitivo en niño de tres años
<b>Edades:</b>	3 años
<b>Escala de Respuestas:</b>	Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
<b>Confiabilidad:</b>	Prueba piloto - alfa de Cronbach
<b>Validez contenida</b>	Evaluación por juicios de cinco expertos, se utilizó la V Aiken para que sustente la validez
<b>Niveles</b>	Nivel alto Nivel medio Nivel alto

**Estadísticas de fiabilidad**

Alpha	
Cronbach	N de elementos
,860	20

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	46,60	52,489	,629	,787
P2	47,00	59,556	,159	,814
P3	46,90	55,211	,480	,797
P4	46,90	58,100	,318	,806
P5	46,50	59,167	,343	,805
P6	46,80	52,844	,639	,787
P7	47,00	59,556	,159	,814
P8	46,90	55,211	,480	,797
P9	46,90	58,100	,318	,806
P10	46,50	59,167	,343	,805
P11	46,80	52,844	,639	,787
P12	46,90	55,211	,480	,797
P13	46,90	58,100	,318	,806
P14	46,50	59,167	,343	,805
P15	46,80	52,844	,639	,787
P16	46,90	58,100	,318	,806
P17	46,50	59,167	,343	,805
P18	46,80	52,844	,639	,787
P19	46,80	52,844	,639	,787
P20	47,00	55,111	,445	,799

## V de Aiken

FICHA DE OBSERVACIÓN DE DESARROLLO COGNITIVO PARA NIÑOS DE 3 AÑOS

Dimensiones	N°	Claridad					Prom	V Aiken	Coherencia					Prom	V Aike	Relevancia					Prom	V Aike	Prom	V Aiker		
		Juez N°1	Juez N°2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N°2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N°2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5					Aike	Globa
		D1	1	4	4	4			4	4	4	1.0	4			4	4	4	4	4.0					1.0	4
2	4		4	4	3	3	3.6	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	3.80	0.93		
3	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
4	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	3	4	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98		
5	4		4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	3.87	0.96		
6	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98		
7	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	3	3	4	3.6	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.87	0.96		
8	4		4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98		
9	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.93	0.98		
D2	10	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	3	3	3.6	0.9	3.73	0.91		
	11	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	12	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	13	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.87	0.96		
	14	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	3	4	3	3.6	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.87	0.96		
	15	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	3.93	0.98		
	16	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98		
	17	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	3	4	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98		
	18	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	3	3	3.6	0.9	3.87	0.96		
	19	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.87	0.96		
	20	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	3.93	0.98		
							3.92	0.97						3.92	0.97						3.89	0.96	3.91	0.97		

Fórmula V Aiken

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$$

Tomado de:  
Penfield, R. D. y Giacobbi, P.R. (2004). Applying a score confidence interval to Aiken's item content-relevance index. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 8 (4), 213-225.

X: Promedio de las calificaciones de los jueces  
l: Valor mínimo en la escala de calificación del instrumento  
K: Rango (diferencia entre el valor máximo y mínimo de la escala de calificación)

Escala de calificación

- 1: No cumple con criterio
- 2: Bajo nivel
- 3: Moderado nivel
- 4: Alto nivel

Rango (K) = (4-1) = 3

El instrumento validado tiene una validez (V = 0.97) "muy buena" debido a que existe concordancia entre las validaciones realizada por los jueces.

## Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos



### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de habilidades socioemocionales". 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:	Dr. Higinio Wong Aitken		
Grado profesional:	Maestría ( )	Doctor	( X )
Área de formación académica:	Clinica ( )	Social	( )
	Educativa ( )	Organizacional	( X )
Áreas de experiencia profesional:	Organizacional, Estadística, MIC,		
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo, Univ Privada del Norte		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( )		
	Más de 5 años ( X )		
Experiencia en Investigación Psicométrica:			

#### 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:	Cuestionario de habilidades socioemocionales
Autora:	Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual/colectiva
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa de Sullana
Significación:	El cuestionario tiene 17 ítems divididos en tres dimensiones: Las estrategias de ajuste, la conducta expresiva emocional y el desarrollo de las relaciones sociales. Las respuestas son en escala de Likert (totalmente de acuerdo, Neutral y totalmente en desacuerdo)

#### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Factores de riesgo	Las estrategias de ajuste	Se refieren a los métodos que los niños aprenden para gestionar y expresar sus emociones de manera adaptativa a lo largo de su desarrollo.
	La conducta expresiva emocional	Se refiere a cómo muestran sus emociones a través de su comportamiento, comunicación verbal y no verbal, y respuestas emocionales en la escuela. Esto incluye expresar alegría, tristeza, enojo u otras emociones en interacciones con compañeros y maestros.
	El desarrollo de las relaciones sociales	Se refiere a la evolución de las habilidades sociales y la comprensión emocional en niños en edad primaria y secundaria.

**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario "habilidades socioemocionales", elaborado por Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> 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.
<b>COHERENCIA</b> 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.
<b>RELEVANCIA</b> 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:** Cuestionario de habilidades socioemocionales

- Primera dimensión: Las estrategias de ajuste
- Objetivos de la Dimensión: medir las estrategias de ajuste en estudiante

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación Emocional y manejo de estrés	Reconozco mis emociones en situaciones de estrés o desafío.	4	4	4	
	Utilizo estrategias efectivas para manejar el estrés y la ansiedad.	4	4	4	
Establecimiento de Metas y estabilidad	Establezco metas personales y trabajo de manera constante para lograrlas.	4	4	4	
	Me adapto fácilmente a situaciones nuevas o cambiantes.	4	3	4	
Comunicación y Resolución de Conflictos	Comunico mis emociones y resuelvo conflictos con mis compañeros de manera efectiva.	4	4	3	
	Mantengo una actitud positiva frente a los desafíos y veo las dificultades como oportunidades de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: La conducta expresiva emocional
- Objetivos de la Dimensión: medir la conducta expresiva emocional en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión de Emociones Positivas y Expresión de Emociones Negativas	Expreso mis emociones positivas, como la alegría y el entusiasmo, de manera abierta.	4	4	4	
	Expreso mis emociones negativas, como la tristeza o la frustración, de manera abierta y honesta.	4	4	4	
	Comunico mis emociones de manera efectiva a las personas que me rodean.	4	3	4	
	Puedo controlar mis emociones cuando es necesario, evitando explosiones emocionales.	4	4	3	
	Utilizo gestos y expresiones faciales para comunicar mis emociones de manera efectiva.	4	4	4	

- Tercera dimensión: El desarrollo de las relaciones sociales
- Objetivos de la Dimensión: medir el desarrollo de las relaciones sociales en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Empatía y comunicación	Puedo entender los sentimientos y necesidades de los demás.	4	4	4	
	Soy capaz de comunicarme de manera efectiva con mis amigos y compañeros.	4	4	4	
	Sé cómo resolver conflictos de manera pacífica y constructiva.	4	3	4	
	Disfruto trabajando en equipo y colaborando con otros.	4	4	3	
	Muestro tolerancia y respeto hacia personas con diferentes culturas, creencias y opiniones.	4	4	4	
	Tengo la capacidad de construir y mantener amistades sólidas y saludables.	4	4	4	

Dr. Higinio Wong Aitken

Firma del evaluador

Firmado por: 01b cdf51-c5ae-46ee-b16e-5f71ee4a2d50

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de habilidades socioemocionales". 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

<b>Nombre del juez:</b>	Julio Antonio Rodríguez Azabache	
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( X )	Doctor ( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clinica ( )	Social ( )
	Educativa ( X )	Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Estadística	
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )	Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b>	Si	

### 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)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Cuestionario de habilidades socioemocionales
<b>Autora:</b>	Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik
<b>Procedencia:</b>	Perú
<b>Administración:</b>	Individual/colectiva
<b>Tiempo de aplicación:</b>	10 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Institución Educativa de Sullana
<b>Significación:</b>	El cuestionario tiene 17 ítems divididos en tres dimensiones: Las estrategias de ajuste, la conducta expresiva emocional y el desarrollo de las relaciones sociales. Las respuestas son en escala de Likert (totalmente de acuerdo, Neutral y totalmente en desacuerdo)

### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Factores de riesgo	Las estrategias de ajuste	Se refieren a los métodos que los niños aprenden para gestionar y expresar sus emociones de manera adaptativa a lo largo de su desarrollo
	La conducta expresiva emocional	Se refiere a cómo muestran sus emociones a través de su comportamiento, comunicación verbal y no verbal, y respuestas emocionales en la escuela. Esto incluye expresar alegría, tristeza, enojo u otras emociones en interacciones con compañeros y maestros.
	El desarrollo de las relaciones sociales	Se refiere a la evolución de las habilidades sociales y la comprensión emocional en niños en edad primaria y secundaria.

**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario "habilidades socioemocionales", elaborado por **Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> 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.
<b>COHERENCIA</b> 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.
<b>RELEVANCIA</b> 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:** Cuestionario de habilidades socioemocionales

- Primera dimensión: Las estrategias de ajuste
- Objetivos de la Dimensión: medir las estrategias de ajuste en estudiante.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación Emocional y manejo de estrés	Reconozco mis emociones en situaciones de estrés o desafío.	4	4	4	
	Utilizo estrategias efectivas para manejar el estrés y la ansiedad.	4	4	4	
Establecimiento de Metas y adaptabilidad	Establezco metas personales y trabajo de manera constante para lograrlas.	4	4	4	
	Me adapto fácilmente a situaciones nuevas o cambiantes.	4	4	4	
Comunicación y Resolución de Conflictos	Comunico mis emociones y resuelvo conflictos con mis compañeros de manera efectiva.	4	4	4	
	Mantengo una actitud positiva frente a los desafíos y veo las dificultades como oportunidades de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: La conducta expresiva emocional
- Objetivos de la Dimensión: medir la conducta expresiva emocional en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión de Emociones Positivas y Expresión de Emociones Negativas	Expreso mis emociones positivas, como la alegría y el entusiasmo, de manera abierta.	4	4	4	
	Expreso mis emociones negativas, como la tristeza o la frustración, de manera abierta y asertiva.	4	4	4	
	Comunico mis emociones de manera efectiva a las personas que me rodean.	4	4	4	
	Puedo controlar mis emociones cuando es necesario, evitando explosiones emocionales.	4	4	4	
	Utilizo gestos y expresiones faciales para comunicar mis emociones de manera efectiva.	4	4	4	

- Tercera dimensión: El desarrollo de las relaciones sociales
- Objetivos de la Dimensión: medir el desarrollo de las relaciones sociales en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Empatía y comunicación	Puedo entender los sentimientos y perspectivas de los demás.	4	4	4	
	Soy capaz de comunicarme de manera efectiva con mis amigos y compañeros.	4	4	4	
	Sé cómo resolver conflictos de manera pacífica y constructiva.	4	4	4	
	Disfruto trabajando en equipo y colaborando con otros.	4	4	4	
	Muestro tolerancia y respeto hacia personas con diferentes culturas, creencias y opiniones.	4	4	4	
	Tengo la capacidad de construir y mantener amistades sólidas y saludables.	4	4	4	

  
 Julio Antonio Rodríguez Asatoche  
 Firma del Director de la Oficina de Estadística  
 DNI: 18093328

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de habilidades socioemocionales". 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

<b>Nombre del juez:</b>	MIRTHA MERCEDES FERNÁNDEZ MANTILLA		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctor	( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clinica ( )	Social	( )
	Educativa ( X )	Organizacional	( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Investigación campo clínico, educativo y organizacional		
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo, Universidad Católica de Trujillo		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )		
	Más de 5 años ( X )		
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b>	Los artículos publicados en revistas indexadas dan la experiencia, así como asesor de tesis en pre y pos grado en investigación psicométrica, certifican la experiencia docente.		

### 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)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Cuestionario de habilidades socioemocionales
<b>Autora:</b>	Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik
<b>Procedencia:</b>	Perú
<b>Administración:</b>	Individual/colectiva
<b>Tiempo de aplicación:</b>	10 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Institución Educativa de Sullana
<b>Significación:</b>	El cuestionario tiene 17 ítems divididos en tres dimensiones: Las estrategias de ajuste, la conducta expresiva emocional y el desarrollo de las relaciones sociales. Las respuestas son en escala de Likert (totalmente de acuerdo, Neutral y totalmente en desacuerdo)

### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Factores de riesgo	Las estrategias de ajuste	Se refieren a los métodos que los niños aprenden para gestionar y expresar sus emociones de manera adaptativa a lo largo de su desarrollo
	La conducta expresiva emocional	Se refiere a cómo muestran sus emociones a través de su comportamiento, comunicación verbal y no verbal, y respuestas emocionales en la escuela. Esto incluye expresar alegría, tristeza, enojo u otras emociones en interacciones con compañeros y maestros.
	El desarrollo de las relaciones sociales	Se refiere a la evolución de las habilidades sociales y la comprensión emocional en niños en edad primaria y secundaria.

**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario "habilidades socioemocionales", elaborado por **Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> 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.
<b>COHERENCIA</b> 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.
<b>RELEVANCIA</b> 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:** Cuestionario de habilidades socioemocionales

- Primera dimensión: Las estrategias de ajuste
- Objetivos de la Dimensión: medir las estrategias de ajuste en estudiante.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación Emocional y manejo de estrés	Reconozco mis emociones en situaciones de estrés o desafío.	4	4	4	
	Utilizo estrategias efectivas para manejar el estrés y la ansiedad.	4	4	4	
Establecimiento de Metas y adaptabilidad	Establezco metas personales y trabajo de manera constante para lograrlas.	4	4	4	
	Me adapto fácilmente a situaciones nuevas o cambiantes.	4	4	4	
Comunicación y Resolución de Conflictos	Comunico mis emociones y resuelvo conflictos con mis compañeros de manera efectiva.	4	4	4	
	Mantengo una actitud positiva frente a los desafíos y veo las dificultades como oportunidades de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: La conducta expresiva emocional
- Objetivos de la Dimensión: medir la conducta expresiva emocional en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión de Emociones Positivas y Expresión de Emociones Negativas	Expreso mis emociones positivas, como la alegría y el entusiasmo, de manera abierta.	4	4	4	
	Expreso mis emociones negativas, como la tristeza o la frustración, de manera abierta y asertiva.	4	4	4	
	Comunico mis emociones de manera efectiva a las personas que me rodean.	4	4	4	
	Puedo controlar mis emociones cuando es necesario, evitando explosiones emocionales.	4	4	4	
	Utilizo gestos y expresiones faciales para comunicar mis emociones de manera efectiva.	4	4	4	

- Tercera dimensión: El desarrollo de las relaciones sociales
- Objetivos de la Dimensión: medir el desarrollo de las relaciones sociales en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Empatía y comunicación	Puedo entender los sentimientos y perspectivas de los demás.	4	4	4	
	Soy capaz de comunicarme de manera efectiva con mis amigos y compañeros.	4	4	4	
	Sé cómo resolver conflictos de manera pacífica y constructiva.	4	4	4	
	Disfruto trabajando en equipo y colaborando con otros.	4	4	4	
	Muestro tolerancia y respeto hacia personas con diferentes culturas, creencias y opiniones.	4	4	4	
	Tengo la capacidad de construir y mantener amistades sólidas y saludables.	4	4	4	

Firma del evaluador

DNI 17927740

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de habilidades socioemocionales". 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

<b>Nombre del juez:</b>	Sandra Sofía Izquierdo Marín
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )                      Doctor (X)
<b>Área de formación académica:</b>	Clinica (X)                      Social ( ) Educativa (X)                      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Consultoría Privada en el Campo Clínico y Educativo, Docente Universitaria
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Privada Antenor Orrego
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (X)
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b>	Sí, como docente investigadora del Programa de Estudio de Psicología – UPAO, estoy a cargo de las adaptaciones de instrumentos psicológicos para la evaluación de la Plana Docente de forma anual.

### 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)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Cuestionario de habilidades socioemocionales
<b>Autora:</b>	Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik
<b>Procedencia:</b>	Perú
<b>Administración:</b>	Individual/colectiva
<b>Tiempo de aplicación:</b>	10 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Institución Educativa de Sullana
<b>Significación:</b>	El cuestionario tiene 17 ítems divididos en tres dimensiones: Las estrategias de ajuste, la conducta expresiva emocional y el desarrollo de las relaciones sociales. Las respuestas son en escala de Likert (totalmente de acuerdo, Neutral y totalmente en desacuerdo)

### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Factores de riesgo	Las estrategias de ajuste	Se refieren a los métodos que los niños aprenden para gestionar y expresar sus emociones de manera adaptativa a lo largo de su desarrollo
	La conducta expresiva emocional	Se refiere a cómo muestran sus emociones a través de su comportamiento, comunicación verbal y no verbal, y respuestas emocionales en la escuela. Esto incluye expresar alegría, tristeza, enojo u otras emociones en interacciones con compañeros y maestros.
	El desarrollo de las relaciones sociales	Se refiere a la evolución de las habilidades sociales y la comprensión emocional en niños en edad primaria y secundaria.

**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario "habilidades socioemocionales", elaborado por **Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> 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.
<b>COHERENCIA</b> 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.
<b>RELEVANCIA</b> 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:** Cuestionario de habilidades socioemocionales

- Primera dimensión: Las estrategias de ajuste
- Objetivos de la Dimensión: medir las estrategias de ajuste en estudiante.

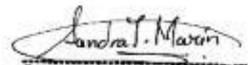
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación Emocional y manejo de estrés	Reconozco mis emociones en situaciones de estrés o desafío.	4	4	4	
	Utilizo estrategias efectivas para manejar el estrés y la ansiedad.	3	4	4	Se sugiere ejemplificar las estrategias efectivas que hace mención.
Establecimiento de Metas y adaptabilidad	Establezco metas personales y trabajo de manera constante para lograrlas.	4	4	4	
	Me adapto fácilmente a situaciones nuevas o cambiantes.	4	4	4	
Comunicación y Resolución de Conflictos	Comunico mis emociones y resuelvo conflictos con mis compañeros de manera efectiva.	4	4	4	
	Mantengo una actitud positiva frente a los desafíos y veo las dificultades como oportunidades de aprendizaje.	4	3	3	El indicador no es coherente del todo con el ítem planeado. Quizás si fuera solo, veo las dificultades que se presentan como oportunidades para resolverlas y aprender de ellas.

- Segunda dimensión: La conducta expresiva emocional
- Objetivos de la Dimensión: medir la conducta expresiva emocional en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión de Emociones Positivas y Expresión de Emociones Negativas	Expreso mis emociones positivas, como la alegría y el entusiasmo, de manera abierta.	4	4	4	
	Expreso mis emociones negativas, como la tristeza o la frustración, de manera abierta y asertiva.	4	4	4	
	Comunico mis emociones de manera efectiva a las personas que me rodean.	4	3	3	Desde mi punto de vista no es del todo relevante ya que esta puede parecerse al ítem 1.
	Puedo controlar mis emociones cuando es necesario, evitando explosiones emocionales.	4	4	3	Y este ítem puede estar dentro del ítem 2.
	Utilizo gestos y expresiones faciales para comunicar mis emociones de manera efectiva.	4	4	4	

- Tercera dimensión: El desarrollo de las relaciones sociales
- Objetivos de la Dimensión: medir el desarrollo de las relaciones sociales en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Empatía y comunicación	Puedo entender los sentimientos y perspectivas de los demás.	4	4	4	
	Soy capaz de comunicarme de manera efectiva con mis amigos y compañeros.	4	4	4	
	Sé cómo resolver conflictos de manera pacífica y constructiva.	4	3	3	El ítem no refleja la valoración que busca el indicador. Esta es una habilidad social llamada resolución de conflictos.
	Disfruto trabajando en equipo y colaborando con otros.	4	3	3	El ítem no refleja la valoración que busca el indicador. Esta es una habilidad social llamada trabajo en equipo.
	Muestro tolerancia y respeto hacia personas con diferentes culturas, creencias y opiniones.	4	4	4	
	Tengo la capacidad de construir y mantener amistades sólidas y saludables.	4	3	3	El ítem no refleja la valoración que busca el indicador.



**Dra. Sandra S. Izquierdo Marín**  
PSICOLOGA  
C.P.S.P. 14219

Firma del evaluador

DNI: 42796297

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de habilidades socioemocionales". 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

<b>Nombre del juez:</b>	JESSICA ERICKA VICUNA VILLACORTA	
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( X )	Doctor ( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clinica ( )	Social ( )
	Educativa ( X )	Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	EDUCATIVA, SOCIAL, SALUD	
<b>Institución donde labora:</b>	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )	Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b>	4 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)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Cuestionario de habilidades socioemocionales
<b>Autora:</b>	Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik
<b>Procedencia:</b>	Perú
<b>Administración:</b>	Individual/colectiva
<b>Tiempo de aplicación:</b>	10 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Institución Educativa de Sullana
<b>Significación:</b>	El cuestionario tiene 17 ítems divididos en tres dimensiones: Las estrategias de ajuste, la conducta expresiva emocional y el desarrollo de las relaciones sociales. Las respuestas son en escala de Likert (totalmente de acuerdo, Neutral y totalmente en desacuerdo)

### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Factores de riesgo	Las estrategias de ajuste	Se refieren a los métodos que los niños aprenden para gestionar y expresar sus emociones de manera adaptativa a lo largo de su desarrollo
	La conducta expresiva emocional	Se refiere a cómo muestran sus emociones a través de su comportamiento, comunicación verbal y no verbal, y respuestas emocionales en la escuela. Esto incluye expresar alegría, tristeza, enojo u otras emociones en interacciones con compañeros y maestros.
	El desarrollo de las relaciones sociales	Se refiere a la evolución de las habilidades sociales y la comprensión emocional en niños en edad primaria y secundaria.

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario "**habilidades socioemocionales**", elaborado por **Aponte Guevara, Jhariksa Zuleik** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> 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.
<b>COHERENCIA</b> 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.
<b>RELEVANCIA</b> 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:** Cuestionario de habilidades socioemocionales

- Primera dimensión: Las estrategias de ajuste
- Objetivos de la Dimensión: medir las estrategias de ajuste en estudiante.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación Emocional y manejo de estrés	Reconozco mis emociones en situaciones de estrés o desafío.	4	4	3	
	Utilizo estrategias efectivas para manejar el estrés y la ansiedad.	4	4	4	DEBERÍA ESTAR SEPARADO: Utilizo estrategias efectivas para manejar el estrés/ Utilizo estrategias efectivas para manejar la ansiedad
Establecimiento de Metas y adaptabilidad	Establezco metas personales y trabajo de manera constante para lograrlas.	3	4	4	
	Me adapto fácilmente a situaciones nuevas o cambiantes.	4	4	4	
Comunicación y Resolución de Conflictos	Comunico mis emociones y resuelvo conflictos con mis compañeros de manera efectiva.	4	3	4	
	Mantengo una actitud positiva frente a los desafíos y veo las dificultades como oportunidades de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: La conducta expresiva emocional
- Objetivos de la Dimensión: medir la conducta expresiva emocional en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión de Emociones Positivas y Expresión de Emociones Negativas	Expreso mis emociones positivas, como la alegría y el entusiasmo, de manera abierta.	4	4	4	
	Expreso mis emociones negativas, como la tristeza o la frustración, de manera abierta y asertiva.	4	3	4	
	Comunico mis emociones de manera efectiva a las personas que me rodean.	4	4	4	
	Puedo controlar mis emociones cuando es necesario, evitando explosiones emocionales.	3	4	4	
	Utilizo gestos y expresiones faciales para comunicar mis emociones de manera efectiva.	4	4	3	

- Tercera dimensión: El desarrollo de las relaciones sociales
- Objetivos de la Dimensión: medir el desarrollo de las relaciones sociales en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Empatía y comunicación	Puedo entender los sentimientos y perspectivas de los demás.	4	4	3	
	Soy capaz de comunicarme de manera efectiva con mis amigos y compañeros.	4	4	4	
	Sé cómo resolver conflictos de manera pacífica y constructiva.	4	4	4	
	Disfruto trabajando en equipo y colaborando con otros.	3	4	4	
	Muestro tolerancia y respeto hacia personas con diferentes culturas, creencias y opiniones.	4	3	4	
	Tengo la capacidad de construir y mantener amistades sólidas y saludables.	4	4	4	

*Eury*

Firma del evaluador

DNI 40981411

## Anexo 4: Modelo del consentimiento o asentimiento informado UCV

### 5

#### **Asentimiento Informado**

Título de la investigación: "Juegos psicomotores para el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023"

Investigador (a) (es): Vicqui Roczana Olivos Velasquez

**Propósito del estudio** Le invitamos a participar en la investigación titulada "Juegos psicomotores para el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023", cuyo objetivo es: General: Fomentar el desarrollo cognitivo de los niños preescolares a través de actividades psicomotoras divertidas y educativas, propiciando un ambiente seguro y estimulante que favorezca el aprendizaje y la adquisición de nuevas habilidades.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado, del programa de Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa EL CANARIO.



Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cómo los juegos psicomotores influyen en el desarrollo cognitivo en preescolares de una Institución Educativa Tumbes, 2023

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Juegos psicomotores para el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula de tres años de la institución EL CANARIO Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\*\* Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá 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 podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.



**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Olivos Velasquez Vicqui Roczana email: [vicquiolivos08@hotmail.com](mailto:vicquiolivos08@hotmail.com) y Docente asesor Magister Merino Flores Irene email: [imerinof@ucvvirtual.edu.pe](mailto:imerinof@ucvvirtual.edu.pe). Velez Sancarranco Miguel Alberto email: [mvelezs@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mvelezs@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Baní Maza Chuquicusma  
Fecha: Tumbes 17 de octubre de 2023.  
Hora: 8:00am.

  
7214659

### **Consentimiento Informado del Apoderado\*\***

Título de la investigación: Juegos psicomotores para el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023

Investigador (a) (es): Olivos Velasquez Vicqui Roczana

#### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada

"Juegos psicomotores para el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023", cuyo objetivo es Objetivo General: Fomentar el desarrollo cognitivo de los niños preescolares a través de actividades psicomotoras divertidas y educativas, propiciando un ambiente seguro y estimulante que favorezca el aprendizaje y la adquisición de nuevas habilidades.



Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado, del programa de maestría en psicología educativa, de la Universidad César Vallejo del campus filial Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa EL CANARIO Tumbes, 2023

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cómo los juegos psicomotores influyen en el desarrollo cognitivo en preescolares de una Institución Educativa Tumbes, 2023

#### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación:  
" Juegos psicomotores para el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula de tres años de la institución educativa.



Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será 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 informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá 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 podrán convertirse 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 será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Olivos Velasquez Vicqui Roczana email: [vicquiolivivos08@hotmail.com](mailto:vicquiolivivos08@hotmail.com) y Docente asesor Magister Merino Flores Irene email: [imerinof@ucvvirtual.edu.pe](mailto:imerinof@ucvvirtual.edu.pe) Velez Sancarranco Miguel Alberto email: [mvelezs@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mvelezs@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Baní Maza Chuquicusma

Fecha: Tumbes 17 de octubre

Hora: 8:00am

  
72114659

## Anexo 5: Autorización de aplicación de instrumentos



"Año de la unidad, de la paz y el desarrollo."

Piura, 14 de octubre de 2023

SEÑORA  
LIC. OLINDA DOSES VILELA  
DIRECTORA DE LA I.E. EL CANARIO

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación  
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 16 DE octubre DE 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: Olivos Velásquez, Vicqui Rocana
- 2) Programa de estudios : Maestría En Psicología Educativa
- 3) Mención : Maestría en psicología educativa
- 4) Ciclo de estudios : 3 ciclo
- 5) Título de la investigación : Juegos psicomotores para el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez  
Jefe Unidad de Posgrado - Piura

Zarumilla, 16 de octubre de 2023

Lic.  
Directora de la I.E. EL CANARIO  
**PRESENTE**

De mi consideración.

Yo, **Vicqui Rocsana Olivos Velasquez** identificada con D.N.I 00374452, ante UD. Me dirijo y expongo:

Actualmente estoy cursando la Maestría de Psicología Educativa en la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura- Perú. Por ello solicito de la manera más comedida, me permita realizar el proyecto de investigación de la tesis con el título.

- Juegos psicomotores para el desarrollo cognitivo en preescolares de una institución educativa Tumbes, 2023

Agradezco su atención a esta solicitud, deseando que Dios y La Virgen María le bendigan cada día. Aprovecho la oportunidad para reiterarle mi más alta consideración y estima.

Atentamente,

  
\_\_\_\_\_  
Docente. Vicqui Rocsana Olivos Velasquez

C.I

GOBIERNO REGIONAL TUMBES  
DIRECCION REGIONAL FUNDOS  
UNID. ZARUMILLA  
  
Lic. Olinda Dioses Vilela  
I.E.I. El Canario Tumbes  
DIRECTORA

Hora: 9.00 a.m

Recibido: 16.10.2023

**"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"**

**Autorización para realizar investigación**

Yo Olinda Dioses Vilela identificada con DNI N 00232771, licenciada en educación y directora de la institución educativa el Canario autorizo a la docente Vicqui Rocsana Olivos Velasquez identificada con DNI N 00374452, para realizar la investigación que indica la referencia de la solicitud emitida que indica la aplicación de 10 actividades según lo indica el cronograma del programa a realizar alcanzado por la interesada que se encuentra realizando estudios de formación profesional a través del Programa de Postgrado de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo Filial Piura.

Tumbes 16 de octubre del 2023

Atentamente

  
GOBIERNO REGIONAL TUMBES  
DIRECCIÓN REGIONAL TUMBES  
Lc. Olinda Dioses Vilela  
I.E. EL CANARIO - Nuevo Aguas Verdes  
DIRECTORA

Lic. Olinda Dioses Vilela  
Directora de la IE EL CANARIO



## **Programa: Juegos Psicomotores para el Desarrollo Cognitivo en Preescolares**

### **INTRODUCCIÓN**

La presente investigación se centra en el análisis y aplicación de una estrategia lúdica y educativa denominada "Juegos Psicomotores para el Desarrollo Cognitivo en Preescolares". Esta iniciativa ha sido meticulosamente diseñada con el propósito de potenciar las habilidades cognitivas de los niños en edad preescolar, mediante la implementación de actividades psicomotoras que no solo buscan ser entretenidas, sino también altamente estimulantes y educativas. Se pretende crear un entorno seguro y propicio para el aprendizaje, donde los pequeños puedan explorar, aprender y desarrollar nuevas competencias de manera integral. La relevancia de este programa radica en su enfoque práctico y experiencial, proporcionando a los niños herramientas fundamentales para su desarrollo cognitivo, al tiempo que se fomenta un ambiente de diversión y descubrimiento. La metodología implementada en este programa se basa en una serie de sesiones estructuradas, cada una de las cuales ha sido cuidadosamente planeada para abordar diferentes aspectos del desarrollo cognitivo, asegurando así una intervención integral y efectiva.

Este programa, titulado "Juegos Psicomotores para el Desarrollo Cognitivo en Preescolares", se llevará a cabo en una institución educativa de Tumbes durante el año 2023. Consistirá en una serie de 10 talleres, cada uno con una duración de 30 minutos. Las actividades y metodologías empleadas estarán perfectamente

alineadas y adaptadas a las capacidades y necesidades de los niños en edad preescolar, asegurando así una experiencia de aprendizaje efectiva y apropiada. A lo largo de todo el programa, se pondrá un especial énfasis en mantener elevados niveles de entusiasmo y motivación entre los pequeños participantes, con el objetivo de fomentar un ambiente positivo y propicio para el aprendizaje y desarrollo cognitivo.

## **Programa: Juegos Psicomotores para el Desarrollo Cognitivo en Preescolares**

**Institución Educativa: Tumbes**  
**Año: 2023**

Objetivo General: Fomentar el desarrollo cognitivo de los niños preescolares a través de actividades psicomotoras divertidas y educativas, propiciando un ambiente seguro y estimulante que favorezca el aprendizaje y la adquisición de nuevas habilidades.

Sesiones:

1. **Sesión 1: Introducción a los Juegos Psicomotores**
  - Objetivo: Presentar el programa y crear un ambiente de confianza y diversión.
  - Recursos y Materiales: Espacio amplio, música alegre, pelotas de colores, conos, pañuelos.
  - Actividades: Juegos de presentación, calentamiento con música, juego libre con pelotas.
2. **Sesión 2: Coordinación y Equilibrio**
  - Objetivo: Mejorar la coordinación motriz y el equilibrio de los niños.
  - Recursos y Materiales: Aros, balones, conos, cuerda.
  - Actividades: Juegos de caminar sobre la cuerda, saltar dentro y fuera de los aros, lanzar y atrapar balones.
3. **Sesión 3: Exploración Sensorial**
  - Objetivo: Estimular los sentidos a través de diferentes texturas y colores.
  - Recursos y Materiales: Cajas de texturas, bolsas con objetos de diferentes formas, pañuelos de colores.
  - Actividades: Juegos de adivinar objetos con el tacto, clasificación de objetos por textura y color.
4. **Sesión 4: Memoria y Atención**
  - Objetivo: Potenciar la memoria y la atención a través de juegos y actividades lúdicas.
  - Recursos y Materiales: Tarjetas de memoria, rompecabezas, objetos variados.

- Actividades: Juego de memoria, rompecabezas, juego de "Simon dice".
5. **Sesión 5: Creatividad y Expresión**
- Objetivo: Estimular la creatividad y la expresión a través de actividades artísticas.
  - Recursos y Materiales: Papeles, colores, tijeras, pegamento, instrumentos musicales.
  - Actividades: Dibujo libre, manualidades, expresión corporal con música.
6. **Sesión 6: Lenguaje y Comunicación**
- Objetivo: Favorecer el desarrollo del lenguaje y la comunicación.
  - Recursos y Materiales: Libros ilustrados, títeres, micrófono.
  - Actividades: Cuentacuentos, juego de títeres, canto de canciones infantiles.
7. **Sesión 7: Resolución de Problemas**
- Objetivo: Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.
  - Recursos y Materiales: Bloques de construcción, rompecabezas, láminas con problemas sencillos.
  - Actividades: Construcción libre con bloques, resolución de rompecabezas, solución de problemas sencillos en grupo.
8. **Sesión 8: Trabajo en Equipo**
- Objetivo: Promover el trabajo cooperativo y las habilidades sociales.
  - Recursos y Materiales: Pelotas, aros, pañuelos, conos.
  - Actividades: Juegos de pases en equipo, circuitos de relevos, juego del pañuelo.
9. **Sesión 9: Motricidad Fina**
- Objetivo: Desarrollar la motricidad fina a través de actividades que impliquen el uso de las manos y dedos.
  - Recursos y Materiales: Plastilina, cuentas para ensartar, tijeras, papel.
  - Actividades: Modelado con plastilina, ensartado de cuentas, recorte de figuras.
10. **Sesión 10: Cierre y Evaluación del Programa**
- Objetivo: Evaluar los progresos de los niños y celebrar los logros alcanzados.
  - Recursos y Materiales: Certificados de participación, pequeños premios, música, globos.
  - Actividades: Juegos libres, entrega de certificados y premios, fiesta de cierre.

TABLA DE PRETEST																				
	P 1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
<b>SUJETO 1</b>	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2
<b>SUJETO 2</b>	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2
<b>SUJETO 3</b>	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1
<b>SUJETO 4</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2
<b>SUJETO 5</b>	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
<b>SUJETO 6</b>	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1
<b>SUJETO 7</b>	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
<b>SUJETO 8</b>	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
<b>SUJETO 9</b>	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
<b>SUJETO 10</b>	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1
<b>SUJETO 11</b>	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1
<b>SUJETO 12</b>	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
<b>SUJETO 13</b>	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1
<b>SUJETO 14</b>	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>15</b>	<b>18</b>

TABLA DEL POSTEST		SIEMPRE	3																	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
SUJETO 1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
SUJETO 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3
SUJETO 3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
SUJETO 4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
SUJETO 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
SUJETO 6	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2
SUJETO 7	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
SUJETO 8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
SUJETO 9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2
SUJETO 10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2
SUJETO 11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
SUJETO 12	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
SUJETO 13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
SUJETO 14	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>	<b>42</b>	<b>42</b>	<b>42</b>	<b>42</b>	<b>41</b>	<b>41</b>	<b>40</b>	<b>41</b>	<b>40</b>	<b>41</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>39</b>	<b>41</b>	<b>40</b>	<b>39</b>	<b>38</b>	<b>28</b>	<b>34</b>