



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo
II de una institución educativa inicial de Cajamarca, 2023.**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Diaz Perez, Yanely (orcid.org/0009-0001-1030-1363)

ASESOR:

Mg. Carrillo Yalan, Eber Moises (orcid.org/0000-0002-7801-0933)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CARRILLO YALAN EBER MOISES, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo II de una institución educativa inicial de Cajamarca, 2023", cuyo autor es DIAZ PEREZ YANELY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16%, 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.

TRUJILLO, 17 de Setiembre del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARRILLO YALAN EBER MOISES DNI: 09984952 ORCID: 0000-0002-7801-0933	Firmado electrónicamente por: ECARRILLOYA el 17- 09-2024 20:54:40

Código documento Trilce: TRI - 0867059



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, DIAZ PEREZ YANELY estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo II de una institución educativa inicial de Cajamarca, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
YANELY DIAZ PEREZ DNI: 46888488 ORCID: 0009-0001-1030-1363	Firmado electrónicamente por: YDIAZP el 17-09-2024 15:26:33

Código documento Trilce: TRI - 0867058

DEDICATORIA

A DIOS, por inspirarme cada día,
siendo mi fuerza motivadora para superar
cada obstáculo en mi vida.

A mis padres ZENAIDA y EDILBERTO,
por haberme convertido en la persona que soy,
y acompañarse en cada uno de mis logros académicos.

A mis hermanas MELIZA, ANGELINA e ILDANÍA
por su apoyo incondicional a lo largo de mi
trayectoria académica.

AGRADECIMIENTO

A mi ASESOR, por su tiempo y haberme guiado para la ejecución del presente trabajo de investigación.

A la UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO por permitirme culminar satisfactoriamente el tal anhelado sueño de ser una profesional, es decir, Licenciada en Educación Inicial.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	ii
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LA AUTORA.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA	10
III. RESULTADOS.....	15
IV. DISCUSIÓN.....	20
V. CONCLUSIONES	23
VI. RECOMENDACIONES.....	24
REFERENCIAS.....	25

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Prueba de Confiabilidad para la Lista de Cotejo 1 - Juegos motores.....	12
Tabla 2. Prueba de Confiabilidad para la Lista de Cotejo 2 - Psicomotricidad.....	13
Tabla 3. Pruebas de normalidad para las dimensiones de las variables de estudio	15
Tabla 4. Correlación de Spearman para las variables: Juegos motores y Psicomotricidad.....	16
Tabla 5. Correlación de Spearman para los juegos motores y la coordinación global de la Psicomotricidad	16
Tabla 6. Correlación de Spearman para los juegos motores y el esquema corporal de la Psicomotricidad	17
Tabla 7. Correlación de Spearman para los juegos motores y el control del cuerpo de la Psicomotricidad.	18
Tabla 8. Correlación de Spearman para los juegos motores y la lateralidad de la Psicomotricidad.....	18
Tabla 9. Correlación de Spearman para los juegos motores y la organización espacio temporal de la Psicomotricidad.	19

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo II de una Institución Educativa Inicial de Cajamarca, 2024. De tipo cuantitativo, diseño no aplicado y nivel relacional. Con una muestra probabilística de 55 estudiantes llego a la conclusión de que si existe una relación positiva fuerte ($Rho\ 0.714$) y una ($Sig\ <0.05$); probando la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, quien sostiene que los niños aprenden observando e imitando a otros. En ese contexto, los juegos motores son una herramienta efectiva para el aprendizaje, permitiendo que los docentes modelen, refuercen y ayuden a los niños a autorregular sus capacidades. Además, la Teoría sociocultural de Lev Vygotsky, quien destaca que el aprendizaje de los niños se potencia a través de la interacción social y cultural. Por lo tanto, los juegos motores facilitan este tipo de interacción, y el aprendizaje es más eficaz cuando estos juegos son guiados por alguien con mayores habilidades, promoviendo un mejor desarrollo psicomotor en los niños.

Palabras Clave: Juego Motor, Psicomotricidad, Aprendizaje social

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship that exists between motor games and psychomotor skills in cycle II of an initial educational institution in Cajamarca, 2024. Quantitative, non-applied design and relational level. With a probabilistic sample of 55 students, I concluded that there is a strong positive relationship ($Rho 0.714$) and one ($Sig <0.05$); testing Albert Bandura's social learning theory, who maintains that children learn by observing and imitating others. In this context, motor games are an effective tool for learning, allowing teachers to model, reinforce and help children self-regulate their abilities. In addition, Lev Vygotsky's Sociocultural Theory, who highlights that children's learning is enhanced through social and cultural interaction. Therefore, motor games facilitate this type of interaction, and learning is more effective when these games are guided by someone with greater skills, promoting better psychomotor development in children.

Keywords: Motor Play, Psychomotor Skills, Social Learning

I. INTRODUCCIÓN

Tanto los juegos motores y la psicomotricidad son fundamental para el progreso infantil, ya que involucra actividades físicas lúdicas diseñadas para potenciar las habilidades motrices. Estas actividades juegan un rol clave en la mejora de la capacidad para coordinar movimientos, mantener el balance, la agilidad y el control corporal, elementos esenciales para un desarrollo integral en la etapa preescolar (Pacompa, 2023).

En el ámbito educativo, la incorporación de los juegos motores no solo impulsa progresos corporales, sino también desarrollos mentales, afectivos y comunitarios en los menores. De este modo, se convierte en una actividad inherente al ser humano pues lo acompaña a lo largo de su vida. Pensar en una sociedad sin el juego sería inconcebible (Bernate, 2021; Calvo & Gómez, 2018). De igual manera, la influencia del juego es particularmente significativo durante el crecimiento y desarrollo en los inicios de la vida.

Sin embargo, en muchos casos, el juego es subvalorado en el contexto pedagógico, considerándose una pérdida de tiempo en lugar de ser reconocido como una herramienta esencial para el desarrollo infantil (Villalobos, 2021). Esta percepción negativa puede restringir la implementación adecuada de los juegos motores en los programas educativos. Además, algunos estudios señalan la falta de preparación y técnicas adecuadas por parte de los docentes para aplicar juegos motores que promuevan de manera efectiva la psicomotricidad (Vega, 2022).

Por otra parte, Caballero (2022) señala que las áreas y tiempos asignados a esta actividad en ciertas instituciones son insuficientes, lo que afecta negativamente el desarrollo motriz de los niños. Además, de pseudoprofesionales que no logran integrar adecuadamente los juegos motores en las actividades cotidianas de los niños. Acosta (2023) enfatiza la importancia de formar a los futuros docentes no solo en competencias motrices, sino también en habilidades emocionales, con el fin de promover una educación integral.

Asimismo, en el informe Mundial sobre salud se estima que más del cincuenta por ciento de infantes de inicial no recibieron la estimulación adecuada, lo que resulta en deficiencias en su desarrollo psicomotor (Bernate, 2021; Romero, 2022). Este

problema es particularmente notable en Cajamarca, donde se ha observado que la implementación de los juegos motores en las sesiones de aprendizaje es deficiente, lo cual contribuye a las dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad (Romero, 2022).

Los discentes que presentan limitaciones en su desarrollo psicomotor suelen evidenciar deficiencias en la maduración del control tónico, la fuerza muscular, el equilibrio, así como en las sensaciones, percepciones e incluso en la autoconfianza; así como también, se podría observar un retraso en el desarrollo motor global, lo que implicaría dificultades en la coordinación motriz gruesa y fina, sin la estimulación adecuada a través de juegos motores, los niños podrían presentar limitaciones en la coordinación general, el equilibrio y el control postural, factores cruciales para actividades cotidianas y escolares. En el ámbito cognitivo, la falta de juegos motores podría influir negativamente en la capacidad de resolver problemas, ya que la interacción entre lo físico y lo cognitivo es fundamental para el aprendizaje integral, esto también podría traducirse en dificultades en la organización espacio-temporal, afectando el rendimiento académico en actividades que requieren concentración y precisión, como la escritura y el cálculo (Sutapa et al., 2021).

A nivel social y emocional, la falta de psicomotricidad podría impactar en la interacción con sus pares, ya que los juegos motores fomentan la cooperación, caso contrario podrían experimentar problemas de integración social, lo que a largo plazo podría influir en su autoestima y autoconfianza. Además, la falta de actividades físicas podría derivar en comportamientos sedentarios, lo cual, a futuro, puede estar relacionado con problemas de salud (Bernate, 2021; Suatunce, 2023). En este contexto, la implementación de juegos motores adquiere gran relevancia, ya que facilita que los niños comprendan su entorno y se adapten a él, promoviendo la interacción social con sus pares.

A partir de lo anterior, se planteó el siguiente problema general: ¿Cuál es la relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo II de una I.E.I. en Cajamarca? De igual manera, se formularon problemas específicos, tales como: ¿Cuál es la relación entre el juego motor y cada una de las dimensiones de la psicomotricidad (coordinación global, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio-temporal) en el ciclo II de una I.E.I. en Cajamarca?

Desde una perspectiva teórica, se consideró el trabajo presentado por Bandura, se sostiene que los menores adquieren examinando e imitando el comportamiento de quienes los rodean, siendo los juegos motores un medio eficaz para este proceso. En este sentido, los docentes juegan un papel clave al modelar, reforzar y autorregular las capacidades de los pequeños (Villagómez-Cabezas et al., 2023). Asimismo, la teoría socio cultural resaltó la importancia de la interacción con la sociedad y la cultura, en la cual los juegos motores desempeñan un papel central. El aprendizaje es más efectivo cuando los juegos son guiados por un individuo con mayores habilidades, lo que contribuye a un mejor desarrollo psicomotor (De Rosa, 2018).

Desde un enfoque práctico, el estudio permitió que los docentes detectaran a una edad temprana aquellos niños que presentaban retrasos en su desarrollo psicomotor, lo que dificultaba su aprendizaje. A partir de esta identificación, se realizaron actividades individualizadas para revertir dichas dificultades. Cabe destacar que los juegos motores resultaron beneficiosos para estos niños, no solo en términos de desarrollo físico, sino también en su rendimiento académico, al proporcionarles la confianza necesaria para ejecutar correctamente sus actividades (Suatunce, 2023).

En cuanto al enfoque metodológico, la aplicación de listas de cotejo para evaluar tanto el juego motor como la psicomotricidad en niños en etapa preescolar, y la posible relación entre ambas variables, tras demostrar su validez y confiabilidad, permitió que estas herramientas se utilizaran como referencia para futuras investigaciones.

Desde una perspectiva social, el estudio promovió el conocimiento sobre la relación existente en el estudio; además que destacó que la falta de estos juegos en la infancia no solo afecta las habilidades motoras, sino que también repercute negativamente en la cognición, dificultando el procesamiento de la información y limitando el aprendizaje (Cempron, 2021; Rojo-Ramos et al., 2022).

En cuanto al objetivo general, se buscó determinar la relación entre el juego motor y la psicomotricidad en el ciclo II de una I.E.I. de Cajamarca en el año 2024. Asimismo, los objetivos específicos pretendieron analizar la relación entre el juego motor y cada una de las dimensiones de la psicomotricidad (coordinación global,

esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio-temporal) en dicho contexto.

La hipótesis planteada en esta investigación fue que existe una relación significativa entre el juego motor y la psicomotricidad en el ciclo II de una I.E.I. en Cajamarca para el año 2024.

Finalmente, se realizaron diversas investigaciones sobre la relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en niños en etapa preescolar, las cuales se describen a continuación, abarcando los niveles internacional, nacional y regional/local.

López (2018) planteó como objetivo de determinar cómo estos juegos impactan en la psicomotricidad gruesa. Este estudio cuantitativo, realizado con una muestra de 20 niños, reveló una correlación muy alta ($r = 0,978$) entre las variables, llegando a la conclusión de que los juegos clásicos para niños son relevantes para el fortalecimiento de las destrezas gruesas y que la inclusión de actividades motoras en las prácticas escolares diarias facilita un aprendizaje integral. De manera similar, los resultados destacan la relevancia de los juegos tradicionales en el currículo escolar.

Campagna (2020) se propuso identificar estrategias recreativas clave que mejoren las habilidades motoras gruesas, con énfasis en el equilibrio. En este estudio cualitativo participaron veintidós niños y sus padres de un establecimiento educativo en Putumayo, Colombia. Como hallazgo se determinó que la aplicación de juego en actividades de aprendizaje preescolar resultó en una mejora significativa en el desarrollo motor grueso (100%), especialmente cuando se enfocaba en el equilibrio. Se encontró que es necesario utilizar estrategias educativas y lúdicas para desarrollar la psicomotricidad, con especial enfoque en el equilibrio dinámico y estático. Esta investigación refuerza la importancia de mantener un enfoque equilibrado de las actividades de ocio.

Suatance (2023) tuvo como objetivo examinar el impacto de estos juegos en el desarrollo. En este estudio cuali-cuantitativo, que incluyó a 84 niños de primaria en Quito, se encontró que los niños han desarrollado la motricidad gruesa, pero con déficits en general, coordinación visomotora, equilibrio y espacio. - organización temporal. De manera similar, se encontró una asociación relevante entre ambas variables. El estudio concluyó que el juego motor no sólo estimula las habilidades

intelectuales, sino que es más efectivo cuando se incluyen actividades de calentamiento y el uso de recursos educativos. Además, se enfatizó la necesidad de implementar ambientes adecuados para la psicomotricidad en la escuela, enfatizando la importancia de contar con recursos y ambientes adecuados para promover el desarrollo motor. A nivel nacional, se realizaron investigaciones en tres regiones naturales del Perú para mostrar cómo los juguetes motores promueven la psicomotricidad en esta población.

Arzola (2018) en su estudio cuantitativo preexperimental con una muestra de 30 niños de una institución educativa de Carabaylo, Lima, evidenció que los juguetes motores afectan significativamente la psicomotricidad general ($p = 0,02$) concluyendo que el juego motor resultó especialmente eficaz en aspectos como la coordinación general, la esquematización del cuerpo, la dominancia lateral y la percepción espaciotemporal. El estudio concluyó que la realización de estas actividades si es relevante la segunda variable.

Ferrer & Pablo (2019) realizaron un estudio sobre los juegos infantiles y la psicomotricidad general en infantes de 3 a 5 años, cuyo propósito fue evaluar la efectividad de la aplicación de juegos para niños. Este estudio cuantitativo preexperimental incluyó a 21 niños de una institución educativa de Yanas, Huánuco. Los resultados mostraron que las habilidades psicomotrices en el pretest fueron en su mayoría bajas (67% a 86%), mientras que en el postest la mayoría de los niños presentaron un buen nivel (71% a 81%). Los investigadores concluyeron que estas actividades lúdicas resultaron eficaces para los niños de esta edad. Jiménez (2019) Este estudio cuantitativo, cuasiexperimental, realizado con una muestra de 23 niños de un colegio de Comas, Lima, mostró una mejora significativa en las habilidades psicomotoras, con diferencias significativas entre el pretest (26 a 51 puntos) y el post-test. Test (de 51 a 64 puntos). Se concluyó que estos juegos motores tuvieron efectos favorables para el progreso de la psicomotricidad en los pequeños.

Valles (2020) estudió los juegos motores dirigidos a promover la motricidad gruesa en infantes de cinco años. Este estudio cuantitativo preexperimental, realizado con 19 niños de una institución educativa de Huicungo, San Martín, reveló que, inicialmente, el 73.7% de los pequeños se encontraban en etapa inicial de motricidad gruesa, mientras que al final del estudio. Del estudio, 78%, el 0,9% logró un nivel de

éxito. La diferencia entre las mediciones fue significativa ($p = 0,000$). Se concluyó que los juguetes motores si promueven efectivamente las habilidades motoras grandes.

Arévalo (2020) estudió esta misma relación en niños de 5 años, su objetivo fue evaluar los efectos de estos juegos. En este estudio cuantitativo preexperimental participaron 25 niños de Piura. Los hallazgos mostraron que al inicio del estudio las habilidades psicomotrices se encontraban en un nivel básico (48% a 56%), mientras que al final del estudio se alcanzó un nivel de éxito (56% a 68%), con una significativa diferencia entre mediciones ($p=0,000$). El estudio concluyó que los juguetes motores son eficaces para desarrollar la psicomotricidad general en esta población estudiada.

López (2021) realizó un estudio sobre estas mismas variables en niños de 5 años, para determinar si estos juegos motores mejoran la psicomotricidad general. Este estudio cuantitativo preexperimental, que involucró una muestra de 25 niños de una institución educativa de Piura, demostró que las habilidades psicomotrices generales aumentaron desde un nivel inicial (56%) hasta un nivel exitoso (64%) luego de la aplicación del motor del juego. notándose avances relevantes en el progreso de la psicomotricidad ($p = 0,000$).

Finalmente, Cayatopa (2022) realizó una investigación sobre el juego motor y la psicomotricidad gruesa en niños de edad preescolar, cuyo propósito fue evaluar la influencia del juego motor en las habilidades del gran motor. Este estudio cuantitativo preexperimental involucró a 18 niños de una institución educativa de Coccochó, Amazonas. Se encontró una diferencia significativa entre las observaciones motoras gruesas iniciales y finales ($p = 0,000$). Además, se observó la mejora de la coordinación, el ritmo y el equilibrio desde el inicio hasta la prueba. Se concluyó que los juguetes motores tienen un impacto relevante en la variable de estudio.

A nivel regional y local se identificó una asociación favorable entre los juguetes motores y la psicomotricidad en infantes en edad preescolar. Romero (2022) realizó un estudio sobre estas mismas variables en niños de 3 a 5 años, con el objetivo de determinar la relación entre ambas variables. Este estudio cuantitativo, de carácter correlativo, se realizó con la participación de 20 alumnos de un colegio en Chota, Cajamarca. Los resultados revelaron una correlación positiva entre el juego motor y las habilidades psicomotoras ($r = 0,554$). Además, se observó que el juego motor fue mayoritariamente al inicio (40%) y el proceso (35%), mientras que la psicomotricidad

fue a nivel del proceso (45%). Se concluyó que existe una conexión entre estas variables. Esto destacó la necesidad de realizar investigaciones adicionales en un ambiente educativo preescolar en la región Cajamarca para profundizar esta relación. El vínculo entre el juego motor y las habilidades psicomotoras se basa en teorías psicoeducativas como la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura y la teoría sociocultural de Lev Vygotsky.

Según la teoría del aprendizaje social de Bandura, los niños aprenden a interactuar con su entorno social observando e imitando las acciones de otras personas y los resultados de esas acciones (Villagómez-Cabezas et al., 2023). Esta teoría proporciona una base para estrategias educativas en las que los profesores pueden adaptar y aplicar sus principios a las necesidades de cada niño. Las aplicaciones en la educación de la primera infancia incluyen: 1) Modelado, donde los niños aprenden observando e imitando a los adultos y compañeros que los rodean, lo que permite a los maestros modelar un comportamiento positivo; 2) Refuerzo, utilizando estrategias de refuerzo positivo para motivar y recompensar las conductas deseadas; 3) Aprendizaje vicario, en el que los pequeños adquieren conocimientos no sólo a través de sus propias vivencias, sino también analizando experiencias ajenas, por ejemplo contando cuentos o viendo vídeos educativos; 4) Autorregulación, ayudando a los niños a desarrollar habilidades en la fijación de objetivos, la planificación del trabajo, el control de los impulsos y la gestión de las emociones (Romero, 2022; Villagómez-Cabezas et al., 2023).

Por su parte, la teoría sociocultural de Vygotsky hace hincapié en la relevancia de la convivencia comunitaria y cultural dentro del aprendizaje, la cual resalta la discordancia entre lo que los niños sólo pueden hacer y lo que pueden hacer con la ayuda de un adulto o una pareja más competente (De Rosa, 2018; Valles, 2020). Las aplicaciones de esta teoría incluyen: 1) Interacción social, porque los niños aprenden más efectivamente cuando participan en actividades conjuntas con otros niños o adultos; 2) Andamiaje, que brinda apoyo a los niños en la ejecución de sus tareas independientemente de su nivel actual de desarrollo, y retira gradualmente este apoyo a medida que adquieren más habilidades; 3) El uso de herramientas de mediación, resalta el papel de la lengua y los sistemas de escritura en la organización del pensamiento y la reflexión sobre sus acciones; 4) Participación en actividades culturales, en las que los docentes puedan promover el aprendizaje a través de

actividades significativas relacionadas con el entorno cultural del niño (De Rosa, 2018; Romero, 2022; Valles, 2020). Además, este diseño curricular muestra en el ámbito del personal social que el juego y el movimiento promueven el desarrollo de la psicomotricidad, siempre y cuando se brinde el ambiente adecuado y oportunidades en el tiempo que promuevan la autonomía de los niños.

El concepto de juego motor se ha definido de diferentes formas a lo largo del tiempo. Piaget consideraba el juego motor como una actividad física esencial que demostraba la estructura del cuerpo del niño en relación al espacio, lo que permitía el desarrollo de las habilidades motoras básicas (Suatunce, 2023). De manera similar, el juego motor implica movimientos musculares simples y repetitivos, como doblar o extender extremidades, o movimientos de los dedos para generar sonidos (Arzola, 2018). El juego motor puede describirse como una actividad especial de conducta motora que, al mismo tiempo, constituye un modelo cultural complejo. En este se manifiestan conductas espontáneas y esperadas en relación a convenciones o reglas establecidas, que crean una serie de actividades motrices en un contexto específico (Navarro, 2010; Sutapa et al., 2021). Este tipo de juegos está muy relacionado con la percepción sensorial, contribuyendo al desarrollo psicomotor de los niños (Cayatopa, 2022; García, 2018).

Según Hanfstingl et al. (2019), el juego motor tiene tres dimensiones principales: social, cognitiva y afectivo-emocional. En la dimensión social, el juego es un medio a través del cual los niños interactúan con sus pares, aprendiendo a imitar conductas positivas como seguir instrucciones, cooperar y turnarse (Hanfstingl et al., 2019; Romero, 2022). En cuanto a la dimensión cognitiva, se trata de la forma en que los niños activan su pensamiento durante los juegos motores, lo que les permite mejorar su capacidad para interactuar con los demás (Hanfstingl et al., 2019; Romero, 2022). La dimensión afectiva y emocional hace referencia a la expresión sensitiva y la comprensión a través del juego, siendo el afecto un factor clave en el adecuado progreso del niño, especialmente durante la infancia temprana. El desamor, por el contrario, puede generar impactos nocivos para el progreso de los infantes (Hanfstingl et al., 2019; Romero, 2022). Por otro lado, la psicomotricidad se define como una disciplina que integra funciones físicas (motoras) y psicológicas (cognitivas y emocionales). Estas funciones son interdependientes y actúan de manera unificada, por lo que cuando interactuamos con el entorno, nuestros pensamientos, acciones y

emociones se reflejan de manera integral en nuestro comportamiento (Ministerio de Educación de Perú, 2012; Rojo-Ramos et al., 2022). Además, la psicomotricidad favorece los avances de diversas capacidades, aptitudes y destrezas en los menores.

Cabe destacar que la psicomotricidad se encuentra en tres niveles diferentes: educación, rehabilitación y terapia (Larrey et al., 2013). Según Díaz Bolio (2011). La coordinación general se refiere a los movimientos corporales que permiten la realización de diferentes actividades, las cuales se pueden clasificar en coordinación dinámica general, coordinación visomotora y coordinación ojo-mano (Arzola, 2018; Díaz, 2011). El esquema corporal está relacionado con la conciencia que tiene el niño de la estructura de su cuerpo y de los movimientos que puede realizar, que ayudan a definir sus capacidades y límites (Arzola, 2018; Díaz, 2011). El control corporal se refiere al control que el niño ejerce sobre el equilibrio, la postura y el tono muscular en el progreso de sus actividades diarias. La lateralidad consiste en el reconocimiento de dos hemisferios cerebrales, izquierdo y derecho (Arzola, 2018; Díaz, 2011). Finalmente, la coordinación entre el entorno y la secuencia temporal se conoce como organización espacio-temporal., elementos que confluyen en la ejecución de una acción específica (Arzola, 2018; Díaz, 2011).

II. METODOLOGÍA

El enfoque empleado en esta investigación fue cuantitativo, la cual implicó el uso de métodos estadísticos y matemáticos para analizar los datos, con el objetivo de identificar patrones, relaciones y diferencias significativas entre las variables. A lo largo del estudio, se buscó asegurar la objetividad y precisión mediante el empleo de instrumentos de medición estandarizados. Los datos numéricos se obtuvieron a través de encuestas, cuestionarios, pruebas estandarizadas y registros observacionales cuantificados, esto permitió que los hallazgos pudieran generalizarse a una población más amplia, en la cual el tamaño de la muestra es clave (Supo & Zacarias, 2020).

El estudio se desarrolló bajo un diseño no aplicado y de nivel relacional. Este enfoque permitió observar y analizar la relación entre las variables sin intervenir directamente en el entorno educativo ni manipular experimentalmente las variables estudiadas.

El diseño no aplicado se centró en la recolección de datos en su contexto natural. Se observaron y registraron las actividades de juegos motores que los niños realizaban regularmente en su entorno escolar, utilizando técnicas de observación estructurada para asegurar que los datos obtenidos fueran consistentes y fiables. Estas observaciones incluían detalles sobre la frecuencia, duración y tipos de juegos motores, proporcionando una visión clara y precisa de las actividades diarias de los niños.

Simultáneamente, se evaluaron las habilidades psicomotoras de los niños mediante pruebas estandarizadas y observaciones sistemáticas. Para garantizar la validez y precisión de los datos, se utilizaron herramientas validadas que permitieron que los resultados fueran comparables (Mousalli-Kayat, 2015).

El nivel relacional de esta investigación se centró en examinar y describir cómo se relacionaban los juegos motores con el desarrollo psicomotor. Se analizaron los datos recolectados tanto de las actividades de juegos motores como de las evaluaciones psicomotoras, con el propósito de identificar patrones y correlaciones entre las dos variables principales. Este diseño permitió comprender de manera más

profunda la relevancia sin necesidad de implementar una intervención específica (Calderón & Alzamora, 2010).

En cuanto a las variables estudiadas, estas fueron el juego motor y la psicomotricidad.

Desde una definición conceptual, el juego motor se describe como una actividad propia de la conducta motora que, al mismo tiempo, constituye un modelo cultural complejo. En este modelo se observan ciertos comportamientos espontáneos y esperados, en relación con acuerdos o reglas establecidos; de este modo, se origina una serie de actividades motoras dentro de un contexto determinado (Navarro, 2010; Sutapa et al., 2021).

Operacionalmente, el juego motor fue evaluado mediante una lista de cotejo, calificando a los niños en tres niveles: inicio, proceso y logro.

Por otro lado, la psicomotricidad, desde su definición conceptual, es entendida como una disciplina que combina las funciones físicas, es decir, los aspectos motores, con las funciones psíquicas, que incluyen los aspectos cognitivos y emocionales. Estas funciones están interrelacionadas y unificadas, de manera que, al interactuar con nuestro entorno, pensamos, actuamos y sentimos de manera integral, lo que se refleja en nuestra conducta (Ministerio de Educación del Perú, 2012; Rojo-Ramos et al., 2022).

La psicomotricidad, en su definición operacional, fue evaluada mediante una lista de cotejo que clasificaba los resultados en tres niveles: inicio, proceso y logro, tanto para el puntaje total como para cada una de sus dimensiones.

En el estudio, la población y la muestra fueron equivalentes, conformadas por un total de 55 niños. Esto permitió realizar una evaluación exhaustiva de todos los estudiantes del ciclo II de un colegio, eliminando la necesidad de seleccionar un subconjunto representativo de la población.

El muestreo fue probabilístico, lo que aseguró que cada niño tuviera la misma oportunidad de ser incluido en el estudio desde el inicio. Esta metodología fue fundamental para garantizar la representatividad de los resultados y minimizar cualquier sesgo en la selección de los participantes. Así, los 55 niños participaron en las observaciones y evaluaciones necesarias para explorar la relación entre las variables estudiadas, proporcionando una visión precisa y generalizable del impacto

de las actividades lúdicas en sus habilidades motrices (Sánchez et al., 2018). La técnica principal fue la encuesta, que facilitó la recolección sistemática de datos estructurados (Mousalli-Kayat, 2015).

El instrumento clave utilizado fue la lista de cotejo, la cual permitió evaluar y registrar de manera objetiva y consistente las diversas habilidades psicomotoras de los niños. Este instrumento estaba diseñado para incluir una serie de criterios y comportamientos específicos que se observaban durante las actividades de juegos motores. A lo largo de la recolección de información, los investigadores utilizaron la lista de cotejo para anotar observaciones de cada niño de manera estructurada, lo que implicó tanto la observación directa de los niños durante su participación en los juegos motores, como la evaluación de sus comportamientos y respuestas en relación con los criterios predefinidos. La utilización de este instrumento garantizó que los datos fueran coherentes y comparables, permitiendo un análisis riguroso para el estudio.

La combinación de la técnica de la encuesta y la lista de cotejo posibilitó la recolección de datos cuantitativos y cualitativos de alta calidad, proporcionando una base sólida para analizar cómo las actividades de juegos motores influyen en el progreso psicomotor de los menores. Esto ofreció una visión integral y fundamentada de la relación entre ambas variables en el contexto de la educación inicial (Supo & Zacarias, 2020).

En relación a la Confiabilidad de los instrumentos se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 1. Prueba de Confiabilidad para la Lista de Cotejo 1 - Juegos motores

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,766	22

Interpretación del Estadístico de fiabilidad: Alfa de Cronbach

- $0,9 \leq \alpha$: Excelencia (Muy alta consistencia)
- $0,8 \leq \alpha < 0,9$: Buena (Alta consistencia)
- $0,7 \leq \alpha < 0,8$: Aceptable (Consistencia moderada)
- $0,6 \leq \alpha < 0,7$: Cuestionable (Consistencia dudosa)
- $0,5 \leq \alpha < 0,6$: Pobre (Baja consistencia)

El valor obtenido de 0,766 sugiere que los ítems del cuestionario son altamente consistentes entre sí, indicando que miden constantemente el mismo concepto o variable. Esta fuerte consistencia interna significa que las respuestas de los participantes son muy homogéneas en cuanto a las preguntas formuladas, lo que fortalece la confiabilidad del instrumento.

Tabla 2. Prueba de Confiabilidad para la Lista de Cotejo 2 - Psicomotricidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,725	16

El valor obtenido de 0,725 sugiere que los ítems del cuestionario son altamente consistentes entre sí, indicando que miden constantemente el mismo concepto o variable. Esta fuerte consistencia interna significa que las respuestas de los participantes son muy homogéneas en cuanto a las preguntas formuladas, lo que fortalece la confiabilidad del instrumento

En el estudio, los procedimientos de investigación fueron llevados a cabo meticulosamente en una institución educativa específica. El proceso inició con la selección de la población, que incluyó a todos los niños del ciclo II, alcanzando un total de 55 participantes. Tras seleccionar a los participantes, se realizaron observaciones y evaluaciones sistemáticas, empleando la lista de cotejo como el instrumento principal. Los investigadores observaron a los niños mientras participaban en los juegos motores, registrando sus habilidades psicomotoras conforme a los criterios establecidos en las listas de cotejo.

Para el análisis de los datos recolectados, se utilizó el software IBM SPSS Statistics 27, que facilitó la realización de análisis inferenciales para probar las hipótesis formuladas. Los datos obtenidos mediante las listas de cotejo fueron ingresados en dicho software, permitiendo llevar a cabo análisis estadísticos detallados que ayudaron a identificar relaciones significativas entre los juegos motores y el progreso psicomotor de los menores. Entre los análisis realizados, se incluyeron pruebas de correlación y otros métodos estadísticos adecuados para validar las hipótesis planteadas.

En cuanto a los aspectos éticos, la investigación se desarrolló bajo la supervisión y las directrices éticas establecidas por la Universidad César Vallejo. Se aseguró que todos los procedimientos siguieran las normativas éticas requeridas en investigaciones con seres humanos. Se obtuvo la autorización de los padres o tutores de los niños involucrados, asegurando que estuvieran completamente al tanto de los propósitos, procedimientos y posibles implicaciones del estudio. Asimismo, se aseguró que la identidad de los niños se mantuviera en secreto y que la información recopilada se usara únicamente para fines investigativos, protegiendo así la confidencialidad y el anonimato de los datos. De esta manera, el estudio se realizó de forma rigurosa y ética, garantizando la validez y fiabilidad de los resultados, brindando una comprensión detallada de la relación entre los juegos motores y el desarrollo psicomotor en el contexto de la educación inicial.

III. RESULTADOS

Tabla 3. Pruebas de normalidad para las dimensiones de las variables de estudio

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Social	,263	55	,000	,871	55	,006
Cognitiva	,292	55	,000	,848	55	,002
Afectiva Emocional	,268	55	,000	,768	55	,000
Coordinación global	,314	55	,000	,752	55	,000
Esquema corporal	,302	55	,000	,789	55	,000
Control de cuerpo	,309	55	,000	,774	55	,000
Lateralidad	,298	55	,000	,801	55	,000
Organización espacio temporal	,231	55	,002	,886	55	,011

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Base de datos de listas de cotejo aplicadas a niños.

Debido al tamaño de la muestra, se utilizó el estadístico Kolmogorov-Smirnov (K-S), en el cual se encontró una significancia de $p \leq 0.05$ en las dimensiones de las variables, determinando que el estudio no se distribuye normalmente e indica la necesidad de utilizar pruebas no paramétricas. Por consiguiente, se aplicó la prueba Rho de Spearman, una técnica estadística no paramétrica efectiva para analizar relaciones monótonas entre variables, ofreciendo una evaluación sólida y confiable de la correlación en datos ordinales o no lineales.

Hipótesis General:

H1. Los juegos motores se relacionan con la Psicomotricidad.

H0. Los juegos motores no se relacionan con la Psicomotricidad.

Tabla 4. Correlación de Spearman para las variables: Juegos motores y Psicomotricidad

Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	Sig. (bilateral)	N
Juegos Motores - Psicomotricidad	,714**	,000	55

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Base de datos de listas de cotejo aplicadas a niños.

En esta tabla 4, el coeficiente es de 0,714. Esto muestra una alta relación entre las dos variables, es decir, a medida que aumentan los juegos motores, las habilidades psicomotoras tienden a aumentar y viceversa. El nivel de significancia para esta correlación es 0,000 (en dos colas), lo que sugiere que la posibilidad de que esta correlación ocurra por azar es extremadamente baja (menos del 0,1%). En particular, esto significa que la correlación observada es altamente significativa.

Hipótesis específica 1

H1. Los juegos motores se relacionan con la coordinación global de la Psicomotricidad.

H0. Los juegos motores no se relacionan con la coordinación global de la Psicomotricidad.

Tabla 5. Correlación de Spearman para los juegos motores y la coordinación global de la Psicomotricidad

Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	p (bilateral)	N
Juegos Motores – Coordinación Global	,694**	,000	55

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Base de datos de listas de cotejo aplicadas a niños.

En esta tabla 5, el coeficiente de correlación de Spearman es de 0.694. Esto indica una correlación positiva moderada entre los dos objetos de estudio; y la significancia es 0.000 (bilateral), lo que indica que la correlación observada es altamente significativa.

Hipótesis específica 2

H1. Los juegos motores se relacionan con el esquema corporal de la Psicomotricidad.

H0. Los juegos motores no se relacionan con el esquema corporal de la Psicomotricidad.

Tabla 6. Correlación de Spearman para los juegos motores y el esquema corporal de la Psicomotricidad

Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	Sig. (bilateral)	N
Juegos Motores – Esquema Corporal	,701**	,000	55

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Base de datos de listas de cotejo aplicadas a niños.

En esta tabla 6, el coeficiente de correlación de Spearman es de 0.701. Esto indica una correlación positiva alta entre los dos objetos de estudio; y la significancia es 0.000 (bilateral), lo que indica que la correlación es altamente significativa.

Hipótesis específica 3

H1. Los juegos motores se relacionan con el control del cuerpo de la Psicomotricidad.

H0. Los juegos motores no se relacionan con el control de cuerpo de la Psicomotricidad.

Tabla 7. Correlación de Spearman para los juegos motores y el control del cuerpo de la Psicomotricidad.

Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	Sig. (bilateral)	N
Juegos Motores – Control del Cuerpo	,716**	,000	55

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Base de datos de listas de cotejo aplicadas a niños.

En esta tabla 7, el coeficiente de correlación de Spearman es de 0.716. Esto indica una correlación positiva alta entre los dos objetos de estudio; y la significancia es 0.000 (bilateral), lo que indica que la correlación observada es altamente significativa.

Hipótesis específica 4

H1. Los juegos motores se relacionan con la lateralidad de la Psicomotricidad.

H0. Los juegos motores no se relacionan con la lateralidad de la Psicomotricidad.

Tabla 8. Correlación de Spearman para los juegos motores y la lateralidad de la Psicomotricidad.

Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	Sig (bilateral)	N
Juegos Motores – Lateralidad	,800**	,000	55

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Base de datos de listas de cotejo aplicadas a niños.

En esta tabla 8, el coeficiente de correlación de Spearman es de 0.800. Esto indica una correlación positiva alta entre los dos objetos de estudio; y la significancia es 0.000 (bilateral), lo que indica que la correlación es altamente significativa.

Hipótesis específica 5

H1. Los juegos motores se relacionan con la organización espacio temporal de la Psicomotricidad.

H0. Los juegos motores no se relacionan con la organización espacio temporal de la Psicomotricidad.

Tabla 9. Correlación de Spearman para los juegos motores y la organización espacio temporal de la Psicomotricidad.

Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	Sig. (bilateral)	N
Juegos Motores – Organización Espacio Temporal	,721**	,000	55

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Base de datos de listas de cotejo aplicadas a niños.

En esta tabla 9, el coeficiente de correlación de Spearman es de 0.721. Esto indica una correlación positiva alta entre los dos objetos de estudio; y la significancia es 0.000 (bilateral), lo que indica que la correlación es altamente significativa.

IV. DISCUSIÓN

Los estudios indican que los juegos físicos están estrechamente relacionados y benefician diversas áreas de la psicomotricidad, como la coordinación global, la percepción del cuerpo, la dominancia lateral y la organización del espacio y el tiempo. Estos hallazgos respaldan las teorías de Bandura y Vygotsky, que subrayan la importancia de la interacción social y el aprendizaje a través del juego. Por lo tanto, es fundamental integrar juegos motores en los programas educativos iniciales para fomentar el desarrollo psicomotor integral en los niños.

Respecto al objetivo general, la base teórica del estudio se fundamenta en la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura y la teoría sociocultural de Lev Vygotsky. Ambas teorías enfatizan la importancia de la interacción social y la observación en el aprendizaje de los niños. La Tabla 4 presenta un coeficiente de correlación de 0,714, que refleja una fuerte correlación positiva. El nivel de significancia registrado fue 0,000, lo que sugiere que la probabilidad de que esta correlación sea producto del azar es muy baja. En este contexto, estudios previos, como los de López (2018) y Arzola (2018) han mostrado resultados similares, en los que los juegos motores afectan significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa y otras habilidades psicomotoras, lo que refuerza la validez de los resultados. Así, se concluye que existe una relación significativa y positiva entre los juguetes motores y la psicomotricidad, lo que prueba la hipótesis de que los juguetes motores mejoran la psicomotricidad de los niños del ciclo II.

Respecto al primer objetivo específico, la teoría dice que la coordinación general es una dimensión esencial de las habilidades psicomotoras que involucran movimientos corporales amplios y complejos. La Tabla 5 informa un coeficiente de correlación de Spearman de 0,694, lo que indica una correlación positiva moderada. El nivel de significación fue 0,000, lo que confirma la significación estadística de esta relación. Investigaciones como la de Campaña (2020) y Jiménez (2019) destacan la efectividad de las actividades recreativas y los juegos motores en la mejora de la coordinación motriz en los niños, lo que coincide con los resultados obtenidos en este estudio. Así, se confirma que los juegos motores tienen un impacto positivo y significativo en la coordinación general de los niños del ciclo II, comprobando la hipótesis de que estos juegos promueven la mejora de la coordinación general.

Respecto al segundo objetivo específico, la teoría muestra que el esquema corporal se refiere a la conciencia del niño sobre la estructura y las capacidades de su propio cuerpo. La Tabla 6 muestra un coeficiente de Spearman de 0,701, lo que sugiere una correlación positiva alta. El nivel significativo fue 0,000, asegurando la estabilidad estadística de esta relación. De acuerdo con los estudios de Ferrer y Pablo (2019) y Valles (2020), quienes también encontraron que el juego infantil y el juego motor mejoran significativamente el esquema corporal de los niños, los resultados de este estudio son consistentes. Así, concluimos que existe una relación positiva y significativa entre los juegos motores y el esquema corporal en niños del ciclo II, confirmando que estos juegos contribuyen al desarrollo de esta dimensión.

Respecto al tercer objetivo específico, se sabe teóricamente que el control corporal en la psicomotricidad se refiere al control necesario del equilibrio, la postura y el tono muscular durante la realización de diversas actividades diarias. La Tabla 7 presenta un coeficiente de 0,716, lo que sugiere una correlación positiva alta. El nivel de significancia fue 0,000, asegurando la significancia estadística de esta relación. Investigaciones anteriores como la de Arzola (2018) y Romero (2022) han demostrado que el juego motor contribuye significativamente al control corporal de los niños, lo que refuerza los resultados del presente estudio. Así, se confirma que existe una relación positiva y significativa entre los juegos motores y el control corporal en niños del ciclo II, comprobando la hipótesis de que estos juegos ayudan a desarrollar el control corporal.

Para el cuarto objetivo específico, estudios como los de Suatance (2023) y Arévalo (2020) indican que los juegos motores son efectivos para el desarrollo de la lateralidad, lo cual está en línea con los resultados de este estudio. La lateralidad, que se refiere a la preferencia por utilizar un lado del cuerpo sobre el otro, es crucial para el desarrollo psicomotor. Los datos cuantitativos presentados en la Tabla 8 muestran un coeficiente de correlación de Spearman de 0,800, lo que refleja una fuerte correlación positiva. El nivel significativo fue 0,000, lo que confirma la estabilidad estadística de esta relación. Estos resultados confirman que los juguetes motores tienen un fuerte impacto positivo en el desarrollo de la lateralidad en niños del ciclo II, demostrando la importancia de estos juguetes para el desarrollo psicomotor.

Respecto al quinto objetivo específico: determinar la relación entre los juegos motores y la organización espacio-temporal, este concepto hace referencia a la

capacidad de comprender y gestionar el espacio y el tiempo en la actividad física. El análisis de esta relación fue uno de los activos del estudio. Los resultados presentados en la Tabla 9 muestran un coeficiente de correlación de 0,721, lo que indica una correlación positiva alta. El nivel significativo fue 0,000, asegurando la estabilidad estadística de esta relación. Investigaciones como la de Romero (2022) y Cayatopa (2022) han demostrado que los juegos motores mejoran significativamente la organización espacio-temporal en los niños, lo que respalda los resultados de este estudio. Así, concluimos que existe una relación positiva y significativa entre los juegos motores y la organización espacio-temporal en niños del ciclo II, lo que resalta la importancia de estos juegos para el desarrollo psicomotor general.

V. CONCLUSIONES

1. Existe una fuerte relación entre los juegos motores y las habilidades psicomotoras, confirmada por la correlación de Spearman (Rho 0,714) y la significancia (sig 0,000).
2. Existe una relación moderada entre los juegos motores y la coordinación general de las habilidades psicomotoras, confirmada por la correlación de Spearman (Rho 0,694) y la significancia (sig 0,000).
3. Existe una alta correlación entre los juegos motores y el esquema corporal psicomotor, confirmada por la correlación de Spearman (Rho 0,701) y la significancia (sig 0,000).
4. Existe una alta correlación entre los juegos motores y el control corporal de las habilidades psicomotoras, confirmada por la correlación de Spearman (Rho 0,716) y la significancia (sig 0,000).
5. Existe una alta correlación entre los juegos motores y la lateralidad psicomotora, confirmada por la correlación de Spearman (Rho 0,800) y la significancia (sig 0,000).
6. Existe relación entre los juegos motores y la organización espaciotemporal de las habilidades psicomotoras, confirmada por la correlación de Spearman (Rho 0,721) y significativa (sig 0,000).

VI. RECOMENDACIONES

1. Se propone que las instituciones educativas integren formalmente los juegos motores en la programación diaria, considerando que los hallazgos muestran una relación positiva significativa entre estas actividades y el desarrollo psicomotor. Esto no sólo estimula el desarrollo físico de los niños, sino que también promueve su crecimiento cognitivo, emocional y social.
2. Es fundamental que los profesores reciban una formación adecuada para implementar y supervisar eficazmente el juego motor. La formación debe incluir estrategias para integrar estos juegos de forma divertida y educativa en el aula, aprovechando su potencial para mejorar diferentes dimensiones de la psicomotricidad.
3. Se recomiendan evaluaciones periódicas de la psicomotricidad de los niños con instrumentos estandarizados, como listas de verificación. Estas evaluaciones facilitarán el seguimiento del progreso individual y colectivo, ayudando a identificar áreas que necesitan más atención y fortalecimiento.
4. Se sugiere crear espacios y horarios adecuados para la práctica de juegos motores en las instituciones educativas. El equipo debe estar equipado para facilitar el movimiento y garantizar una actividad física segura, mientras que los horarios deben permitir suficiente tiempo para dichas actividades durante el día escolar. Contar con esta infraestructura es esencial para maximizar los beneficios del juego motor y garantizar que todos los niños puedan participar activamente.

REFERENCIAS

- Acosta Faneite, S. F. (2023). Competencias emocionales de los docentes y su relación con la educación emocional de los estudiantes. *Dialogus*, 7(12), 53-71. <https://10.37594/dialogus.v1i12.1192>.
- Arévalo Pacheco, J. K. (2020). Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle—Piura, 2016 [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17789>.
- Arzola Uchuya, S. S. (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19526>.
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>.
- Caballero Abanto, G. E. (2022). Juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N° 1629 El Milagro-Trujillo, 2022.
- Calderón Saldaña, J. P., & Alzamora De Los Godos, L. A. (2010). Metodología de la investigación científica en postgrado. Lima - Perú.
- Calvo Hernando, P., & Gómez Gómez, M. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *Revista La razón histórica*, 40, 23-31.
- Campaña Quinisquin, M. (2020). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo [Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/29350>.
- Cayatopa Davila, S. S. (2022). Juegos motores en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 211, Coccochó, 2021 [Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. <https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20.500.14077/2763>

- Cempron, D. (2021). Motor, play and self-care skills: An index of children's pre-indications. *International Journal of Advanced Research*, 9, 294-305. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/12835>
- De Rosa, P. (2018). Enfoque psicoeducativo de Vigotsky y su relación con el interaccionismo simbólico: Aplicación a los procesos educativos y de responsabilidad penal juvenil. *Propósitos y Representaciones*, 6(2), 631. <https://doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.246>
- Díaz Bolio, N. (2011). *Fantasía en movimiento* (1ra edición). Editorial Limusa.
- Ferrer, F. M., & Pablo, C. A. (2019). Juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la I.E.I. N° 086 de Yanas – Dos de Mayo – 2017 [Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/8259>
- García Zufia, S. (2018). El juego motor como estímulo en educación infantil [Universidad de Valladolid]. <https://acortar.link/1LUCVu>
- Hanfstingl, B., Benke, G., & Zhang, Y. (2019). Comparing variation theory with Piaget's theory of cognitive development: More similarities than differences? *Educational Action Research*, 27(4), 511-526. <https://doi.org/10.1080/09650792.2018.1564687>
- Jiménez Yanác, C.P. (2019). Programa "Juegos motrices" para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30445>
- Larrey, G., López, G., López, M., & Mozos, A. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor* (2da ed.). McGraw-Hill Interamericana de España S.L. https://www.mhe.es/ceo_tabla.php?tipo=1_03_TC&isbn=8448169948&sub_m
- López Velasco, E. F. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992>
- López Callirgos, M. N. (2021). El juego motor mejora la Psicomotricidad Gruesa en los niños de 5 años de la I. E.P. Javier Pérez de Cuéllar – Piura, 2019.

[Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23235>

Ministerio de Educación del Perú. (2012). Guía de Orientación de Materiales del Módulo de Psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años.

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular.
<https://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>

Mousalli-Kayat, G. (2015). Métodos y diseños de investigación cuantitativa.

Navarro Adelantado, V. (2010). El afán de jugar Teoría y práctica de los juegos motores. Inde Publicaciones.

Pacompia Flores, J. (2023). Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani-Cusco.

Rojo-Ramos, J., González-Becerra, M. J., Gómez-Paniagua, S., Carlos-Vivas, J., Acevedo-Duque, Á., & Adsuar, J. C. (2022). Psychomotor Skills Activities in the Classroom from an Early Childhood Education Teachers' Perspective. *Children*, 9(8), 1214. <https://doi.org/10.3390/children9081214>

Romero Barboza, C. V. (2022). Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota—Cajamarca [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95448>

Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., Mejía Sáenz, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Editorial Universitaria. Universidad Ricardo Palma, Lima - Perú.

Suatunce Analuisa, J. T. (2023). Los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas del Subnivel Inicial II, en la escuela "Valencia Herrera", durante el periodo lectivo 2021-2022 [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29872>

Supo, J., & Zacarías, H. (2020). Metodología de la investigación científica. Lima, Perú: Sociedad Hispana de Investigadores Científicos.

- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Children*, 8(11), 994. <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Valles Galan, N. (2020). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar De Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019. [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18818>
- Vega Gaspar, J. O. (2022). Psicomotricidad gruesa en los infantes de 5 años en una institución Educativa del Distrito de San Marcos, Provincia de Huari-Ancash.
- Villagómez-Cabezas, A., Bonilla-Andrango, L., Bonilla-González, G., & Torres-García, T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Polo del conocimiento*, 8(5), 1286-1307.
- Villalobos Mendoza, A. M. (2021). Propuesta de un programa de juegos populares en el estudio de la psicomotricidad de los niños de cinco años.

ANEXOS

ANEXO 1.

TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Juego Motor	Actividad específica de la conducta motora, asimismo, constituye un complejo modelo cultural, en el que se evidencian ciertos comportamientos espontáneos y esperados en relación a los acuerdos o reglas; consecuentemente, origina un conjunto de actividades motrices en un contexto determinado (Navarro, 2010; Sutapa et al., 2021).	Evaluación mediante una lista de cotejo, calificándose en 3 niveles: inicio, proceso, logro (22 ítems).	Social	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permite conocer su entorno. ▪ Respeto las normas. ▪ Fomenta la comunicación, cooperación. (ítems 1 al 7)	Ordinal
			Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Habilidad para el desarrollo del pensamiento. ▪ Dominio de la empatía. (ítems 8 al 15)	
			Afectiva - emocional	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresión control de emociones. ▪ Habilidades de autoestima autoconfianza. (ítems 16 al 22)	

Psicomotricidad	Disciplina que combina las funciones físicas, es decir, los aspectos motores, y las funciones psíquicas, es decir, los aspectos cognitivos y emocionales, dichas funciones se encuentran interrelacionadas y unificadas. Por lo que, cada vez que nosotros interactuamos con nuestro entorno siempre pensamos, actuamos y sentimos de forma integral, evidenciándolo a través de nuestra conducta (Ministerio de Educación del Perú, 2012; Rojo-Ramos et al., 2022).	Evaluación mediante una lista de cotejo, calificándose en 3 niveles: inicio, proceso, logro; tanto para el puntaje total, así como para cada una de sus dimensiones: coordinación global general, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio temporal (20 ítems).	Coordinación global general	Marcha, arrastre, gateo, salto carrera y girar. (Ítems 1 al 4)	Ordinal
			Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio. (Ítems 5 al 8)	
			Control del cuerpo	Caminar, correr, saltar, lanzar, y atrapar. (Ítems 9 al 12)	
			Lateralidad	Izquierda-derecha. (Ítems 13 al 16)	
			Organización espacio temporal	Espacio, tiempo y ritmo. (Ítems 17 al 20)	

ANEXO 2.

LISTA DE COTEJO 1: JUEGOS MOTORES

Apellidos y Nombres: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Aula: _____

Marque con un check la opción que considere más adecuada.

Dimensiones	Ítems	Inicio (1)	Proceso (2)	Logro (3)
Social	1. Muestro disposición para compartir el espacio y los materiales con mis compañeros de manera colaborativa.			
	2. Observo y obedezco las normas de convivencia en todos los entornos que frecuento.			
	3. Participó activamente en las lecciones y administro de manera efectiva mi tiempo en el aula.			
	4. Establezco relaciones de confianza tanto con mis profesores como con mis compañeros, fomentando un ambiente de colaboración.			
	5. Desarrollo habilidades de orientación espacial para mantener relaciones interpersonales efectivas con mis círculos sociales.			
	6. Aplico consistentemente las reglas y normativas establecidas en los juegos y actividades recreativas.			
	7. Contribuyo de forma activa y colaborativa en la construcción de un entorno escolar cohesionado y armonioso.			
Cognitiva	8. Demuestro comprensión y asimilación de conceptos mediante la utilización de materiales didácticos, aunque presento dificultades en su generalización.			
	9. Enfrento desafíos significativos en la comprensión y asimilación de ciertos conceptos académicos.			
	10. Realizo asociaciones basadas en la igualdad o similitud al organizar objetos, demostrando comprensión de cantidades pequeñas.			

	11. Soy capaz de considerar múltiples variables simultáneamente en diferentes situaciones.			
	12. Participó activamente en actividades lúdicas, integrándome de manera creativa y adaptativa a las dinámicas propuestas.			
	13. Exhíbo empatía y consideración hacia mis compañeros durante el desarrollo de actividades recreativas y juegos.			
	14. Colaboro de manera sistemática y constante con mis compañeros para el logro de objetivos comunes			
	15. Demuestro capacidad para comprender las perspectivas de los demás y respetar sus experiencias en diversas situaciones cotidianas.			
Afectiva - emocional	16. Transmito de manera clara mi rutina diaria y las actividades programadas.			
	17. Expreso mis necesidades, emociones e ideas de manera clara y efectiva.			
	18. Disfruto participando activamente en actividades recreativas y de juego, aprovechando al máximo cada experiencia.			
	19. Manejo adecuadamente mis emociones en situaciones desafiantes, demostrando control y autorregulación.			
	20. Me relaciono de manera positiva y constructiva tanto en actividades individuales como grupales, contribuyendo al ambiente social.			
	21. Muestro entusiasmo y motivación por las actividades recreativas en las que participo, mostrando interés y compromiso.			
	22. Exhíbo confianza y seguridad al participar en actividades físicas, demostrando habilidad y destreza en su ejecución.			

VALORACIÓN.

Cada ítem se valorará de la siguiente manera:

Inicio = 1 punto; Proceso = 2 puntos; Logro = 3 puntos

Clasificación		Inicio	Proceso	Logro
Dimensiones	Social (Ítems del 1 al 7)	7 – 13 puntos	14 – 17 puntos	18 – 21 puntos
	Cognitiva (ítems del 8 al 15)	8 – 15 puntos	16 – 20 puntos	21 – 24 puntos
	Afectiva-emocional (ítems del 16 al 22)	7 – 13 puntos	14 – 17 puntos	18 – 21 puntos
Juegos motores (ítems del 1 al 22)		22 – 43 puntos	44 – 55 puntos	56 – 66 puntos

RESULTADOS.

Se sumará las cantidades por cada dimensión y en total.

Variable		Suma	Clasificación
Dimensiones	Social		
	Cognitiva		
	Afectiva-emocional		
Juegos motores			

ANEXO 3.

LISTA DE COTEJO 2: PSICOMOTRICIDAD

Apellidos y Nombres: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Aula: _____

Marque con un check la opción que considere más adecuada.

Dimensiones	Ítems	Sí (1)	No (0)
Coordinación global	1. Realizo desplazamientos arrastrando mi cuerpo sobre la superficie.		
	2. Practico el gateo, sorteando obstáculos presentes en el entorno con el fin de mejorar la coordinación motriz.		
	3. Ejecuto saltos con ambos pies de manera sincronizada para superar una cuerda elevada a una altura de 30 cm		
	4. Camino sobre una barra de equilibrio elevada de 25 cm, manteniendo la estabilidad corporal mientras me desplazo.		
Esquema corporal	5. Navego a través de laberintos con obstáculos diversos.		
	6. Camino con objetos en diferentes partes del cuerpo, mejorando así la propiocepción y el control motor.		
	7. Realizo movimientos corporales utilizando cintas y aros como herramientas para el desarrollo de la motricidad global.		
	8. Entreno movimientos articulares del brazo utilizando aros como dispositivos para la mejora de la coordinación y la destreza motora.		
Control del cuerpo	9. Subo y bajo escaleras de forma alterna, promoviendo la coordinación y fuerza de las extremidades inferiores.		
	10. Mantengo el equilibrio al caminar con precisión sobre una línea marcada en el suelo.		
	11. Participo en actividades de coordinación óculo-manual y óculo-pedal con diversos objetos, mejorando la sincronización sensorio-motora.		
	12. Adopto una postura adecuada al rodar sobre una colchoneta, posicionando los brazos de manera específica.		
Lateralidad	13. Reconozco el lado derecho de mi cuerpo utilizando aros como referencia.		
	14. Identifico el lado izquierdo de mi cuerpo mediante el uso de un pañuelo como estímulo sensorial.		
	15. Utilizo términos espaciales como derecha e izquierda para referenciar objetos en relación con mi propio cuerpo.		
	16. Reconozco y diferencio la lateralidad (derecha e izquierda) de mis compañeros durante interacciones grupales y actividades cooperativas.		

Organización espacio temporal	17. Practico caminar con pasos amplios y cortos.		
	18. Ajusto mi velocidad de desplazamiento, variando entre pasos rápidos y lentos.		
	19. Desarrollo habilidades de lanzamiento al arrojar la pelota a diferentes distancias, tanto cortas como largas.		
	20. Desarrollo la conciencia espacial al caminar delante y detrás de mis compañeros.		

VALORACIÓN.

Cada ítem se valorará de la siguiente manera: Sí = 1 punto; No = 0 puntos

Clasificación		Inicio	Proceso	Logro
Dimensiones	Coordinación global (Ítems del 1 al 4)	0 – 2 puntos	3 puntos	4 puntos
	Esquema corporal (Ítems del 5 al 8)	0 – 2 puntos	3 puntos	4 puntos
	Control del cuerpo (Ítems del 9 al 12)	0 – 2 puntos	3 puntos	4 puntos
	Lateralidad (ítems del 13 al 16)	0 – 2 puntos	3 puntos	4 puntos
	Organización espacio temporal (ítems del 17 al 20)	0 – 2 puntos	3 puntos	4 puntos
Psicomotricidad (ítems del 1 al 20)		0 – 10 puntos	11 – 15 puntos	16 – 20 puntos

RESULTADOS.

Se sumará las cantidades por cada dimensión y en total.

Variable		Suma	Clasificación
Dimensiones	Coordinación global		
	Esquema corporal		
	Control del cuerpo		
	Lateralidad		
	Organización espacio temporal		
Psicomotricidad			

ANEXO 4.
EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

JUEZ 1

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarla cordialmente y, a la vez, manifestarle que conoedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: “Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo II de una Institución Educativa de Cajamarca. Para obtener el grado de Titulación en Educación Inicial.

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Soledad Mendoza Espinoza
Grado profesional:	Magister
Área de formación académica:	Didáctica de las ciencias, TIC, Pedagogía, Metodología de la investigación
Áreas de experiencia profesional:	Docencia EBR – Docencia a nivel superior
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	Mayor a 15 años

2. Datos del instrumento:

Nombre de la prueba:	Lista de cotejo para los juegos motores y la psicomotricidad.
Autor:	Yanely Diaz Pérez
Procedencia:	Taller de titulación (Universidad César Vallejo)
Dimensiones:	Lista de cotejo 1 (juego motor): 3 dimensiones Lista de cotejo 2 (psicomotricidad): 5 dimensiones
Administración:	Presencial
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del ciclo II de una Institución Educativa Inicial de Cajamarca.

3. Soporte teórico:

Variable	Definición	Dimensiones
Juego motor	Actividad específica de la conducta motora, asimismo, constituye un complejo modelo cultural, en el que se evidencian ciertos comportamientos espontáneos y esperados en relación a los acuerdos o reglas; consecuentemente, origina un conjunto de actividades motores en un contexto determinado (Navarro, 2010; Sutapa et al., 2021).	Social, cognitiva y afectiva - emocional
Psicomotricidad	Disciplina que combina las funciones físicas, es decir, los aspectos motores, y las funciones psíquicas, es decir, los aspectos cognitivos y emocionales, dichas funciones se encuentran interrelacionadas y unificadas. Por lo que, cada vez que nosotros interactuamos con nuestro entorno siempre pensamos, actuamos y sentimos de forma integral, evidenciándolo	Coordinación global, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio temporal

	a través de nuestra conducta (Ministerio de Educación del Perú, 2012; Rojo-Ramos et al., 2022).	
--	---	--

4. Instrucciones para el juez

A continuación, le presento a usted los ítems de ambas listas de cotejo. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

Ficha de validación de instrumento

Título de la investigación: Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo de II una Institución educativa inicial de Cajamarca.

Instrumento a validar: Listas de cotejo del juego motor y la psicomotricidad.

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

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

Evaluación de instrumentos

LISTA DE COTEJO 1: JUEGOS MOTORES

Dimensiones	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Social	1. Muestro disposición para compartir el espacio y los materiales con mis compañeros de manera colaborativa.	4	4	4	
	2. Observo y obedezco las normas de convivencia en todos los entornos que frecuento.	3	4	3	
	3. Participó activamente en las lecciones y administro de manera efectiva mi tiempo en el aula.	3	3	3	
	4. Establezco relaciones de confianza tanto con mis profesores como con mis compañeros, fomentando un ambiente de colaboración.	4	4	4	
	5. Desarrollo habilidades de orientación espacial para mantener relaciones interpersonales efectivas con mis círculos sociales.	3	4	4	
	6. Aplico consistentemente las reglas y normativas establecidas en los juegos y actividades recreativas.	4	4	4	
	7. Contribuyo de forma activa y colaborativa en la construcción de un entorno escolar cohesionado y armonioso.	3	4	3	
Cognitiva	8. Demuestro comprensión y asimilación de conceptos mediante la utilización de materiales didácticos, aunque presento dificultades en su generalización.	3	3	3	
	9. Enfrento desafíos significativos en la comprensión y asimilación de ciertos conceptos académicos.	4	4	4	
	10. Realizo asociaciones basadas en la igualdad o similitud al organizar objetos, demostrando comprensión de cantidades pequeñas.	3	4	4	
	11. Soy capaz de considerar múltiples variables simultáneamente en diferentes situaciones.	4	4	4	
	12. Participó activamente en actividades lúdicas, integrándome de manera creativa y adaptativa a las dinámicas propuestas.	3	4	3	
	13. Exhijo empatía y consideración hacia mis compañeros durante el desarrollo de actividades recreativas y juegos.	3	3	3	
	14. Colaboro de manera sistemática y constante con mis compañeros para el logro de objetivos comunes	4	4	4	
	15. Demuestro capacidad para comprender las perspectivas de los demás y respetar sus experiencias en diversas situaciones cotidianas.	3	4	4	
16. Transmito de manera clara mi rutina diaria y las actividades programadas.	4	4	4		

Afectiva - emocional	17. Expreso mis necesidades, emociones e ideas de manera clara y efectiva.	3	4	3	
	18. Disfruto participando activamente en actividades recreativas y de juego, aprovechando al máximo cada experiencia.	3	3	3	
	19. Manejo adecuadamente mis emociones en situaciones desafiantes, demostrando control y autorregulación.	4	4	4	
	20. Me relaciono de manera positiva y constructiva tanto en actividades individuales como grupales, contribuyendo al ambiente social.	3	4	4	
	21. Muestro entusiasmo y motivación por las actividades recreativas en las que participo, mostrando interés y compromiso.	4	4	4	
	22. Exhijo confianza y seguridad al participar en actividades físicas, demostrando habilidad y destreza en su ejecución.	3	3	3	

LISTA DE COTEJO 2: PSICOMOTRICIDAD

Dimensiones	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Coordinación global	1. Realizo desplazamientos arrastrando mi cuerpo sobre la superficie.	4	4	4	
	2. Practico el gateo, sorteando obstáculos presentes en el entorno con el fin de mejorar la coordinación motriz.	3	4	3	
	3. Ejecuto saltos con ambos pies de manera sincronizada para superar una cuerda elevada a una altura de 30 cm	3	3	3	
	4. Camino sobre una barra de equilibrio elevada de 25 cm, manteniendo la estabilidad corporal mientras me desplazo.	4	4	4	
Esquema corporal	5. Navego a través de laberintos con obstáculos diversos.	3	4	4	
	6. Camino con objetos en diferentes partes del cuerpo, mejorando así la propiocepción y el control motor.	4	4	4	
	7. Realizo movimientos corporales utilizando cintas y aros como herramientas para el desarrollo de la motricidad global.	3	4	3	
	8. Entreno movimientos articulares del brazo utilizando aros como dispositivos para la mejora de la coordinación y la destreza motora.	3	3	3	
Control del cuerpo	9. Subo y bajo escaleras de forma alterna, promoviendo la coordinación y fuerza de las extremidades inferiores.	4	4	4	
	10. Mantengo el equilibrio al caminar con precisión sobre una línea marcada en el suelo.	3	4	4	

	11. Participo en actividades de coordinación óculo-manual y óculo-pedal con diversos objetos, mejorando la sincronización sensorio-motora.	4	4	4	
	12. Adopto una postura adecuada al rodar sobre una colchoneta, posicionando los brazos de manera específica.	3	4	3	
Lateralidad	13. Reconozco el lado derecho de mi cuerpo utilizando aros como referencia.	3	3	3	
	14. Identifico el lado izquierdo de mi cuerpo mediante el uso de un pañuelo como estímulo sensorial.	4	4	4	
	15. Utilizo términos espaciales como derecha e izquierda para referenciar objetos en relación con mi propio cuerpo.	3	4	4	
	16. Reconozco y diferencio la lateralidad (derecha e izquierda) de mis compañeros durante interacciones grupales y actividades cooperativas.	4	4	4	
Organización espacio temporal	17. Practico caminar con pasos amplios y cortos.	3	4	3	
	18. Ajusto mi velocidad de desplazamiento, variando entre pasos rápidos y lentos.	3	3	3	
	19. Desarrollo habilidades de lanzamiento al arrojar la pelota a diferentes distancias, tanto cortas como largas.	4	4	4	
	20. Desarrollo la conciencia espacial al caminar delante y detrás de mis compañeros.	3	4	4	

Soledad Mendoza Espinoza

09495698



23 de febrero 2024

Nombres y apellidos del experto

DNI

Firma

Fecha

JUEZ 2

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarla cordialmente y, a la vez, manifestarle que conocedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: "Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo II de una Institución Educativa de Cajamarca. Para obtener el grado de Titulación en Educación Inicial.

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Ana Efus Osorio
Grado profesional:	Magister
Área de formación académica:	Educativa
Áreas de experiencia profesional:	Estimulación temprana, Educación Inicial Ciclo II, Docente nivel superior
Institución donde labora:	I.E.I. N° 324 Nuevo Oriente - Chota
Tiempo de experiencia profesional en el área:	23 años
Experiencia en investigación:	1 año

2. Datos del instrumento:

Nombre de la prueba:	Lista de cotejo para los juegos motores y la psicomotricidad.
Autor:	Yanely Diaz Pérez
Procedencia:	Taller de titulación (Universidad César Vallejo)
Dimensiones:	Lista de cotejo 1 (juego motor): 3 dimensiones Lista de cotejo 2 (psicomotricidad): 5 dimensiones
Administración:	Presencial
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del ciclo II de una Institución Educativa Inicial de Cajamarca.

3. Soporte teórico:

Variable	Definición	Dimensiones
Juego motor	Actividad específica de la conducta motora, asimismo, constituye un complejo modelo cultural, en el que se evidencian ciertos comportamientos espontáneos y esperados en relación a los acuerdos o reglas; consecuentemente, origina un conjunto de actividades motores en un contexto determinado (Navarro, 2010; Sutapa et al., 2021).	Social, cognitiva y afectiva - emocional
Psicomotricidad	Disciplina que combina las funciones físicas, es decir, los aspectos motores, y las funciones psíquicas, es decir, los aspectos cognitivos y emocionales, dichas funciones se encuentran interrelacionadas y unificadas. Por lo que, cada vez que nosotros interactuamos con nuestro entorno siempre pensamos, actuamos y sentimos de forma integral, evidenciándolo	Coordinación global, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio temporal

	a través de nuestra conducta (Ministerio de Educación del Perú, 2012; Rojo-Ramos et al., 2022).	
--	---	--

4. Instrucciones para el juez

A continuación, le presento a usted los ítems de ambas listas de cotejo. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

Ficha de validación de instrumento

Título de la investigación: Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo de II una Institución educativa inicial de Cajamarca.

Instrumento a validar: Listas de cotejo del juego motor y la psicomotricidad.

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

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

Evaluación de instrumentos

LISTA DE COTEJO 1: JUEGOS MOTORES

Dimensiones	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Social	1. Muestro disposición para compartir el espacio y los materiales con mis compañeros de manera colaborativa.	4	4	4	
	2. Observo y obedezco las normas de convivencia en todos los entornos que frecuento.	4	4	4	
	3. Participó activamente en las lecciones y administro de manera efectiva mi tiempo en el aula.	4	4	4	
	4. Establezco relaciones de confianza tanto con mis profesores como con mis compañeros, fomentando un ambiente de colaboración.	4	4	4	
	5. Desarrollo habilidades de orientación espacial para mantener relaciones interpersonales efectivas con mis círculos sociales.	4	4	4	
	6. Aplico consistentemente las reglas y normativas establecidas en los juegos y actividades recreativas.	4	4	4	
	7. Contribuyo de forma activa y colaborativa en la construcción de un entorno escolar cohesionado y armonioso.	4	4	4	
Cognitiva	8. Demuestro comprensión y asimilación de conceptos mediante la utilización de materiales didácticos, aunque presento dificultades en su generalización.	4	4	4	
	9. Enfrento desafíos significativos en la comprensión y asimilación de ciertos conceptos académicos.	4	4	4	
	10. Realizo asociaciones basadas en la igualdad o similitud al organizar objetos, demostrando comprensión de cantidades pequeñas.	4	4	4	
	11. Soy capaz de considerar múltiples variables simultáneamente en diferentes situaciones.	4	4	4	
	12. Participó activamente en actividades lúdicas, integrándome de manera creativa y adaptativa a las dinámicas propuestas.	4	4	4	
	13. Exhibo empatía y consideración hacia mis compañeros durante el desarrollo de actividades recreativas y juegos.	4	4	4	
	14. Colaboro de manera sistemática y constante con mis compañeros para el logro de objetivos comunes	4	4	4	
	15. Demuestro capacidad para comprender las perspectivas de los demás y respetar sus experiencias en diversas situaciones cotidianas.	4	4	4	
	16. Transmito de manera clara mi rutina diaria y las actividades programadas.	4	4	4	

Afectiva - emocional	17. Expreso mis necesidades, emociones e ideas de manera clara y efectiva.	4	4	4	
	18. Disfruto participando activamente en actividades recreativas y de juego, aprovechando al máximo cada experiencia.	4	4	4	
	19. Manejo adecuadamente mis emociones en situaciones desafiantes, demostrando control y autorregulación.	4	4	4	
	20. Me relaciono de manera positiva y constructiva tanto en actividades individuales como grupales, contribuyendo al ambiente social.	4	4	4	
	21. Muestro entusiasmo y motivación por las actividades recreativas en las que participo, mostrando interés y compromiso.	4	4	4	
	22. Exhibo confianza y seguridad al participar en actividades físicas, demostrando habilidad y destreza en su ejecución.	4	4	4	

LISTA DE COTEJO 2: PSICOMOTRICIDAD

Dimensiones	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Coordinación global	1. Realizo desplazamientos arrastrando mi cuerpo sobre la superficie.	4	4	4	
	2. Practico el gateo, sorteando obstáculos presentes en el entorno con el fin de mejorar la coordinación motriz.	4	4	4	
	3. Ejecuto saltos con ambos pies de manera sincronizada para superar una cuerda elevada a una altura de 30 cm	4	4	4	
	4. Camino sobre una barra de equilibrio elevada de 25 cm, manteniendo la estabilidad corporal mientras me desplazo.	4	4	4	
Esquema corporal	5. Navego a través de laberintos con obstáculos diversos.	4	4	4	
	6. Camino con objetos en diferentes partes del cuerpo, mejorando así la propiocepción y el control motor.	4	4	4	
	7. Realizo movimientos corporales utilizando cintas y aros como herramientas para el desarrollo de la motricidad global.	4	4	4	
	8. Entreno movimientos articulares del brazo utilizando aros como dispositivos para la mejora de la coordinación y la destreza motora.	4	4	4	
Control del cuerpo	9. Subo y bajo escaleras de forma alterna, promoviendo la coordinación y fuerza de las extremidades inferiores.	4	4	4	
	10. Mantengo el equilibrio al caminar con precisión sobre una línea marcada en el suelo.	4	4	4	

	11. Participo en actividades de coordinación óculo-manual y óculo-pedal con diversos objetos, mejorando la sincronización sensorio-motora.	4	4	4	
	12. Adopto una postura adecuada al rodar sobre una colchoneta, posicionando los brazos de manera específica.	4	4	4	
Lateralidad	13. Reconozco el lado derecho de mi cuerpo utilizando aros como referencia.	4	4	4	
	14. Identifico el lado izquierdo de mi cuerpo mediante el uso de un pañuelo como estímulo sensorial.	4	4	4	
	15. Utilizo términos espaciales como derecha e izquierda para referenciar objetos en relación con mi propio cuerpo.	4	4	4	
	16. Reconozco y diferencio la lateralidad (derecha e izquierda) de mis compañeros durante interacciones grupales y actividades cooperativas.	4	4	4	
Organización espacio temporal	17. Practico caminar con pasos amplios y cortos.	4	4	4	
	18. Ajusto mi velocidad de desplazamiento, variando entre pasos rápidos y lentos.	4	4	4	
	19. Desarrollo habilidades de lanzamiento al arrojar la pelota a diferentes distancias, tanto cortas como largas.	4	4	4	
	20. Desarrollo la conciencia espacial al caminar delante y detrás de mis compañeros.	4	4	4	

Ana Efus Osorio

Nombres y apellidos del experto

27438105

DNI

Firma

16 de febrero 2024

Fecha

JUEZ 3

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarla cordialmente y, a la vez, manifestarle que conocedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: "Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo II de una Institución Educativa de Cajamarca. Para obtener el grado de Titulación en Educación Inicial.

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Hilda Flor Saldaña Benavides
Grado profesional:	Magister
Área de formación académica:	Educativa
Áreas de experiencia profesional:	Estimulación temprana, Educación Inicial Ciclo II
Institución donde labora:	I.E.I. N° 429 Colpamayo - Chota
Tiempo de experiencia profesional en el área:	15 años

2. Datos del instrumento:

Nombre de la prueba:	Lista de cotejo para los juegos motores y la psicomotricidad.
Autor:	Yanely Diaz Pérez
Procedencia:	Taller de titulación (Universidad César Vallejo)
Dimensiones:	Lista de cotejo 1 (juego motor): 3 dimensiones Lista de cotejo 2 (psicomotricidad): 5 dimensiones
Administración:	Presencial
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del ciclo II de una Institución Educativa Inicial de Cajamarca.

3. Soporte teórico:

Variable	Definición	Dimensiones
Juego motor	Actividad específica de la conducta motora, asimismo, constituye un complejo modelo cultural, en el que se evidencian ciertos comportamientos espontáneos y esperados en relación a los acuerdos o reglas; consecuentemente, origina un conjunto de actividades motores en un contexto determinado (Navarro, 2010; Sutapa et al., 2021).	Social, cognitiva y afectiva - emocional
Psicomotricidad	Disciplina que combina las funciones físicas, es decir, los aspectos motores, y las funciones psíquicas, es decir, los aspectos cognitivos y emocionales, dichas funciones se encuentran interrelacionadas y unificadas. Por lo que, cada vez que nosotros interactuamos con nuestro entorno siempre pensamos, actuamos y sentimos de forma integral, evidenciándolo	Coordinación global, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio temporal

	a través de nuestra conducta (Ministerio de Educación del Perú, 2012; Rojo-Ramos et al., 2022).	
--	---	--

4. Instrucciones para el juez

A continuación, le presento a usted los ítems de ambas listas de cotejo. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

Ficha de validación de instrumento

Título de la investigación: Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo de II una Institución educativa inicial de Cajamarca.

Instrumento a validar: Listas de cotejo del juego motor y la psicomotricidad.

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

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

Evaluación de instrumentos

LISTA DE COTEJO 1: JUEGOS MOTORES

Dimensiones	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Social	1. Muestro disposición para compartir el espacio y los materiales con mis compañeros de manera colaborativa.	4	4	4	
	2. Observo y obedezco las normas de convivencia en todos los entornos que frecuento.	4	4	4	
	3. Participó activamente en las lecciones y administro de manera efectiva mi tiempo en el aula.	4	4	4	
	4. Establezco relaciones de confianza tanto con mis profesores como con mis compañeros, fomentando un ambiente de colaboración.	4	4	4	
	5. Desarrollo habilidades de orientación espacial para mantener relaciones interpersonales efectivas con mis círculos sociales.	4	4	4	
	6. Aplico consistentemente las reglas y normativas establecidas en los juegos y actividades recreativas.	4	4	4	
	7. Contribuyo de forma activa y colaborativa en la construcción de un entorno escolar cohesionado y armonioso.	4	4	4	
Cognitiva	8. Demuestro comprensión y asimilación de conceptos mediante la utilización de materiales didácticos, aunque presento dificultades en su generalización.	4	4	4	
	9. Enfrento desafíos significativos en la comprensión y asimilación de ciertos conceptos académicos.	4	4	4	
	10. Realizo asociaciones basadas en la igualdad o similitud al organizar objetos, demostrando comprensión de cantidades pequeñas.	4	4	4	
	11. Soy capaz de considerar múltiples variables simultáneamente en diferentes situaciones.	4	4	4	
	12. Participó activamente en actividades lúdicas, integrándome de manera creativa y adaptativa a las dinámicas propuestas.	4	4	4	
	13. Exhibo empatía y consideración hacia mis compañeros durante el desarrollo de actividades recreativas y juegos.	4	4	4	
	14. Colaboro de manera sistemática y constante con mis compañeros para el logro de objetivos comunes	4	4	4	
	15. Demuestro capacidad para comprender las perspectivas de los demás y respetar sus experiencias en diversas situaciones cotidianas.	4	4	4	
	16. Transmito de manera clara mi rutina diaria y las actividades programadas.	4	4	4	

Afectiva - emocional	17. Expreso mis necesidades, emociones e ideas de manera clara y efectiva.	4	4	4	
	18. Disfruto participando activamente en actividades recreativas y de juego, aprovechando al máximo cada experiencia.	4	4	4	
	19. Manejo adecuadamente mis emociones en situaciones desafiantes, demostrando control y autorregulación.	4	4	4	
	20. Me relaciono de manera positiva y constructiva tanto en actividades individuales como grupales, contribuyendo al ambiente social.	4	4	4	
	21. Muestro entusiasmo y motivación por las actividades recreativas en las que participo, mostrando interés y compromiso.	4	4	4	
	22. Exhibo confianza y seguridad al participar en actividades físicas, demostrando habilidad y destreza en su ejecución.	4	4	4	

LISTA DE COTEJO 2: PSICOMOTRICIDAD

Dimensiones	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Coordinación global	1. Realizo desplazamientos arrastrando mi cuerpo sobre la superficie.	4	4	4	
	2. Practico el gateo, sorteando obstáculos presentes en el entorno con el fin de mejorar la coordinación motriz.	4	4	4	
	3. Ejecuto saltos con ambos pies de manera sincronizada para superar una cuerda elevada a una altura de 30 cm	4	4	4	
	4. Camino sobre una barra de equilibrio elevada de 25 cm, manteniendo la estabilidad corporal mientras me desplazo.	4	4	4	
Esquema corporal	5. Navego a través de laberintos con obstáculos diversos.	4	4	4	
	6. Camino con objetos en diferentes partes del cuerpo, mejorando así la propiocepción y el control motor.	4	4	4	
	7. Realizo movimientos corporales utilizando cintas y aros como herramientas para el desarrollo de la motricidad global.	4	4	4	
	8. Entreno movimientos articulares del brazo utilizando aros como dispositivos para la mejora de la coordinación y la destreza motora.	4	4	4	
Control del cuerpo	9. Subo y bajo escaleras de forma alterna, promoviendo la coordinación y fuerza de las extremidades inferiores.	4	4	4	
	10. Mantengo el equilibrio al caminar con precisión sobre una línea marcada en el suelo.	4	4	4	

	11. Participo en actividades de coordinación óculo-manual y óculo-pedal con diversos objetos, mejorando la sincronización sensorio-motora.	4	4	4	
	12. Adopto una postura adecuada al rodar sobre una colchoneta, posicionando los brazos de manera específica.	4	4	4	
Lateralidad	13. Reconozco el lado derecho de mi cuerpo utilizando aros como referencia.	4	4	4	
	14. Identifico el lado izquierdo de mi cuerpo mediante el uso de un pañuelo como estímulo sensorial.	4	4	4	
	15. Utilizo términos espaciales como derecha e izquierda para referenciar objetos en relación con mi propio cuerpo.	4	4	4	
	16. Reconozco y diferencio la lateralidad (derecha e izquierda) de mis compañeros durante interacciones grupales y actividades cooperativas.	4	4	4	
Organización espacio temporal	17. Practico caminar con pasos amplios y cortos.	4	4	4	
	18. Ajusto mi velocidad de desplazamiento, variando entre pasos rápidos y lentos.	4	4	4	
	19. Desarrollo habilidades de lanzamiento al arrojar la pelota a diferentes distancias, tanto cortas como largas.	4	4	4	
	20. Desarrollo la conciencia espacial al caminar delante y detrás de mis compañeros.	4	4	4	

Hilda Flor Saldaña Benavides

Nombres y apellidos del experto

27433020

DNI



Firma

16 de febrero 2024

Fecha

ANEXO 5.

CONSENTIMIENTO INFORMADO A LOS APODERADOS

Título del proyecto: Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo II de una institución educativa inicial de Cajamarca, 2024.

Investigadora: Yanelly Díaz Pérez

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en la investigación titulada “Relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en el ciclo II de una institución educativa inicial de Cajamarca, 2024”, cuyo objetivo es evaluar la relación entre el juego motor y la psicomotricidad en el ciclo II (3 a 5 años) de una Institución Educativa Inicial de Cajamarca. Esta investigación es desarrollada por la estudiante de pregrado del programa de Titulación de la Universidad César Vallejo del Campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa Inicial.

La investigación se plantea con la finalidad de que, conociendo el beneficio del juego motor en la psicomotricidad en niños de 3 a 5 años de edad, se utilicen sesiones de aprendizaje basadas en juegos motores para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad y más aún en niños que presenten algún retraso en el desarrollo de la misma.

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo(a) participe y su hijo(a) decide participar en esta investigación, se evaluará la psicomotricidad y el juego a todos los niños, mediante las listas de cotejo.

Participación voluntaria (principio de autonomía): Su hijo(a) 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(a) en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso

que existan actividades que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de realizarlas 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): Garantizamos que la información recogida en las listas de cotejo aplicadas a su hijo(a) 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 la investigadora Díaz Pérez Yanely, con email: *ydiazp@ucvvirtual.edu.pe*, y con el docente asesor Mg. Carrillo Yalán Eber Moisés.

Consentimiento:

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

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

ANEXO 6. ENVÍO A REVISTA

The image shows a screenshot of a Gmail inbox. The email is from **revistapuriq@revistas.unah.edu.pe** and is titled **[Puriq] Acuse de recibo del envío**. The email content is as follows:

YANELY DIAZ PEREZ:

Gracias por enviar el manuscrito "RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS MOTORES Y LA PSICOMOTRICIDAD EN EL CICLO II DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE CAJAMARCA, 2024." a Puriq. Con el sistema de gestión de publicaciones en línea que utilizamos podrá seguir el progreso a través del proceso editorial tras iniciar sesión en el sitio web de la publicación:

URL del manuscrito: <https://mail.revistas.unah.edu.pe/index.php/puriq/authorDashboard/submission/705>
Nombre de usuario/a: yanelly

Si tiene alguna duda puede ponerse en contacto conmigo. Gracias por elegir esta editorial para mostrar su trabajo.

Edgar Gutiérrez Gómez

[Puriq](#)