



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad  
en niños de educación inicial de una institución educativa, Piura 2023

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

**AUTORA:**

Ayala Correa, Abigail Shayra ([orcid.org/0000-0001-5466-9808](https://orcid.org/0000-0001-5466-9808))

**ASESORAS:**

Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth ([orcid.org/0000-0002-0950-7954](https://orcid.org/0000-0002-0950-7954))

Mg. Garcia Parilla, Joyce Daniela ([orcid.org/0000-0002-0622-8079](https://orcid.org/0000-0002-0622-8079))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

PIURA - PERÚ

2024

## **Dedicatoria**

A mis padres Juan y Liova, quienes me motivan a superarme, este logro no hubiera sido posible sin su aliento constante.

A mi hermano Ezequiel, por ser un modelo de superación para mí.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por permitirme culminar esta tesis y este programa. Por ser mi soporte espiritual.

A mis estudiantes de 5 años de la institución educativa 1562 quienes fueron una pieza fundamental en la investigación.

Gracias por todo y mucho.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LINARES PURISACA GEOVANA ELIZABETH, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023", cuyo autor es AYALA CORREA ABIGAIL SHAYRA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

PIURA, 14 de Enero del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LINARES PURISACA GEOVANA ELIZABETH <b>DNI:</b> 16786660 <b>ORCID:</b> 0000-0002-0950-7954	Firmado electrónicamente por: LPURISACAG el 16- 01-2024 00:22:48

Código documento Trilce: TRI - 0732695



**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, AYALA CORREA ABIGAIL SHAYRA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
ABIGAIL SHAYRA AYALA CORREA <b>DNI:</b> 71792696 <b>ORCID:</b> 0000-0001-5466-9808	Firmado electrónicamente por: AAYALACO14 el 06-12- 2023 08:32:10

Código documento Trilce: TRI - 0685663

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Cátatula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de gráficos y figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables, operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	18
3.6 Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	51

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	20
Tabla 2	<i>Dimensión de psicomotricidad fina antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	21
Tabla 3	<i>Dimensión de esquema corporal antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	22
Tabla 4	<i>Dimensión de lateralidad antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	23
Tabla 5	<i>Dimensión de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	24
Tabla 6	<i>Nivel de desarrollo de la psicomotricidad después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	25
Tabla 7	<i>Dimensión de psicomotricidad fina después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	26
Tabla 8	<i>Dimensión de esquema corporal después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	27
Tabla 9	<i>Dimensión de lateralidad después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	28
Tabla 10	<i>Dimensión de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i>	29
Tabla 11	<i>Resultado de la prueba de normalidad de las variables</i>	30
Tabla 12	<i>Análisis comparativo del desarrollo de la psicomotricidad entre el pretest y postest según un programa de juegos tradicionales</i>	31
Tabla 13	<i>Análisis comparativo de la dimensión psicomotricidad fina entre el pretest y postest según un programa de juegos tradicionales</i>	32
Tabla 14	<i>Análisis comparativo de la dimensión esquema corporal entre el pretest y postest según un programa de juegos tradicionales</i>	33
Tabla 15	<i>Análisis comparativo de la dimensión lateralidad entre el pretest y postest según un programa de juegos tradicionales</i>	34
Tabla 16	<i>Análisis comparativo de la dimensión psicomotricidad gruesa entre el pretest y postest según un programa de juegos tradicionales</i>	35
Tabla 17	<i>Validación según expertos</i>	74

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1	<i>Nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	20
Figura 2	<i>Dimensión de psicomotricidad fina antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	21
Figura 3	<i>Dimensión de esquema corporal antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	22
Figura 4	<i>Dimensión de lateralidad antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	23
Figura 5	<i>Dimensión de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	24
Figura 6	<i>Nivel de desarrollo de la psicomotricidad después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	25
Figura 7	<i>Dimensión de psicomotricidad fina después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	26
Figura 8	<i>Dimensión de esquema corporal después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	27
Figura 9	<i>Dimensión de lateralidad después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	28
Figura 10	<i>Dimensión de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales</i> .....	29



## RESUMEN

El presente estudio de investigación tuvo como objetivo desarrollar la psicomotricidad a través de los juegos tradicionales en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023; siendo una investigación de tipo aplicada, de naturaleza cuantitativa y diseño pre experimental, longitudinal, en una muestra no probabilística de 25 niños de 5 años de edad, se utilizó la técnica para recopilar información como la encuesta, basado un cuestionarios y se llevó a cabo un programa sobre juegos tradicionales. En los resultados se pudo apreciar que antes del programa de juegos tradicionales los niños en un 96% se ubicaron en un nivel de inicio de la psicomotricidad, mientras que posterior al programa se halló que un 68.0% de escolares se ubicó en un nivel logrado. Los resultados determinaron que existió un efecto significativo del programa de juegos tradicionales respecto al desarrollo de la psicomotricidad (Wilcoxon = -4,375 y un p valor =0.00 <0.01). Así mismo también existió un efecto significativo en relación al desarrollo de las dimensiones de la psicomotricidad como psicomotricidad fina, esquema corporal, lateralidad, psicomotricidad gruesa ( $p < 0.01$ ).

**Palabras clave:** psicomotricidad, juegos tradicionales, lateralidad, preescolares

## ABSTRACT

The objective of this research study was to develop psychomotor skills through traditional games in early education children of an Educational Institution, Piura 2023; Being an applied research, of a quantitative nature and a pre-experimental, longitudinal design, in a non-probabilistic sample of 25 5-year-old children, the technique was used to collect information such as the survey, based on questionnaires and it was carried out. a program about traditional games. The results showed that before the traditional games program, 96% of the children were at a beginning level of psychomotor skills, while after the program it was found that 68.0% of schoolchildren were at an achieved level. The results determined that there was a significant effect of the traditional games program regarding the development of psychomotor skills (Wilcoxon = -4.375 and a p value =0.00 <0.01). Likewise, there was also a significant effect in relation to the development of psychomotor dimensions such as fine psychomotor skills, body schema, laterality, and gross psychomotor skills ( $p < 0.01$ ).

**Keywords:** psychomotor skills, traditional games, laterality, preschoolers

## I. INTRODUCCIÓN

Los niños actualmente muestran dificultades para desarrollar sus destrezas motrices, esto se evidencia en diferentes centros educativos. Estos problemas dificultan su desenvolvimiento debido al confinamiento y clases virtuales causado por la pandemia del coronavirus. Aunque la enfermedad por el coronavirus no afectó a la mayoría de población infantil, la emergencia ha impactado negativamente en su desarrollo psicomotor, en algunos casos por restricciones impuestas por países ocasionando más daño. (United Nations, 2020).

La situación actual que afecta a los niños como es la baja actividad física, ya que estas restricciones provocan que los menores realicen actividades virtuales basadas en pantallas (Bates et al., 2020); Becker y Gregory, 2020; Margaritis et al., 2020). El cierre de escuelas significa que las oportunidades de participar en actividades psicomotoras durante el día escolar son limitadas. (Gonzalez-Rivas et al., 2021).

Se destaca la psicomotricidad como un elemento fundamental en el progreso, así mismo en el ámbito afectivo y social de los individuos. La psicomotricidad contribuye de manera significativa al vínculo con el entorno.

Asimismo, en Lima el informe de Defensoría del Pueblo (2021) se dice que la educación se vio afectadas ya que 8354.077 niños interrumpieron sus aprendizajes debido a la pandemia donde el Ministerio de Educación propuso la enseñanza remota por tal razón, para no parar el sistema educativo.

Con relación a lo mencionado en la ciudad de Tambo Grande tierra del mango y limón en la provincia de Piura se encuentra la IEI 1562 donde alberga a 48 estudiantes del II ciclo donde el problema ya se refleja en las evaluaciones de acceso de los estudiantes que, tras regresar a clases presenciales después de pandemia, hay un bajo desempeño en actividades psicomotrices, así como los relacionados con dominios cognitivos como la atención, la memoria y los relacionados con el aprendizaje y las habilidades conceptuales.

Por ende, se planteó la siguiente interrogante: ¿Cómo desarrollar la psicomotricidad en niños de educación inicial a través de juegos tradicionales de una Institución Educativa, Piura 2023?

En cuanto la investigación, ayudará a promover la necesidad de la mejora docente en esta área, capacitar a sus primeros docentes para desarrollar la psicomotricidad para niños y orientación en la construcción de módulos de psicomotricidad con el MINEDU. Así los niños verán beneficiados del desarrollo de la motricidad que se podrá realizar un programa en vista de juegos tradicionales para motivo de futuros estudios para comprender el desarrollo de características relacionales a las habilidades motoras básicas, y podamos conocer más sobre las prácticas de manejo que hacen que los niños avancen sus habilidades motoras básicas.

Esta investigación, el punto de vista académico se basa en las actividades del programa de juegos tradicionales que se considera para el progreso de habilidades motrices, el cual orienta las actividades de cada ejercicio que se considera para desarrollar habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminando. Arriba, abajo, trepar, voltear, saltar.

Desde una parte teórica, se basa en la teoría psicobiológica de Walon (1940), que enfatiza las actividades motoras en el desarrollo psicológico, los pensamientos y movimientos conlleva al individuo conozca su mundo exterior. Además, los deportes se inician a una edad temprana y preparan al niño para todas las actividades mentales.

A nivel social, se apoya en actividades psicomotrices y los juegos tradicionales fomentan la participación con mayor motivación, siempre que estén relacionados con sus propias vivencias. Se debe estimular el nivel cognitivo, motor y socioemocional para que los niños participen e integren y la comunidad educativa debe estar lista para involucrar a maestros, estudiantes y padres para que el juego tradicional forme parte de la escuela.

Esto tiene sentido desde un punto de vista práctico en la IEI 1562 los niños y niñas que desconocen los juegos tradicionales que se practican en sus comunidades, afecta sus ideas de crearse ellos mismos para apreciar su cultura y los medios a través de los cuales les facilitan el manejo de su tiempo.

Metodológicamente, este estudio se realizará de manera pre experimental ya que hay manipulación de una de las la variable programa de juegos tradicionales y variable psicomotricidad de una manera que resulte en la provisión de información permitida desarrollar estrategias para mejorar los aspectos psicomotores y favorezcan el bienestar de los estudiantes, y los estudiantes son lo más importante para nosotros. Determinar la idoneidad y la confiabilidad mediante revisiones y pruebas de confiabilidad, obtener herramientas efectivas para los docentes de la IE 1562.

Entre los objetivos del estudio a nivel general fue: Desarrollar la psicomotricidad a través de los juegos tradicionales en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023. Asimismo, entre los objetivos específicos: Evaluar la psicomotricidad fina en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023, antes del programa de juegos tradicionales. Aplicar el programa de juegos tradicionales para desarrollar el esquema corporal en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023, Aplicar el programa de juegos tradicionales para desarrollar la lateralidad en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023, Aplicar el programa de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023. Evaluar la psicomotricidad en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023, posteriormente al programa de juegos tradicionales

En cuanto la hipótesis de la investigación: El programa de juegos tradicionales desarrolla la psicomotricidad en niños de Educación Inicial de una Institución Educativa, Piura 2023. Siendo la hipótesis nula: El programa de juegos tradicionales no desarrolla la psicomotricidad en niños de Educación Inicial de una Institución Educativa, Piura 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Entre los estudios previos a nivel nacional se halló a Huahuasonco (2023) cuyo estudio se basó en el objeto de identificar si el juego tradicional genera cambios significativos sobre la psicomotricidad en estudiantes de preescolar. El método adoptado fue aplicada, de diseño pre experimental, además el muestreo fue de 16 infantes de 5 años, donde se aplicó una escala de evaluación en dos ocasiones y se trabajó un programa de juegos tradicionales. Entre los hallazgos, se estableció que efectivamente el programa propuesto promovió positivamente la psicomotricidad en los infantes estudiados ( $p = 0.000 < 0.05$ ). De la misma manera también favoreció el programa de forma significativa las dimensiones de locomoción ( $p= 0.000 < 0.05$ ), equilibrio ( $p= 0.000 < 0.05$ ), coordinación ( $p= 0.000 < 0.05$ ), y del esquema corporal ( $p= 0.000 < 0.05$ ) en infantes de nivel inicial. De tal manera que se pasó de un 31.3% de alumnos con un nivel de retraso en su psicomotricidad, a un 81.3% de encuestados con niveles normales de psicomotricidad, demostrándose la efectividad de los juegos tradicionales.

El estudio de Chacaltana (2023) pretendió describir el efecto que tienen los juegos tradicionales sobre la psicomotricidad en infantes. Para lo cual asumió una investigación de diseño pre experimental, de tipo aplicado, de acuerdo al análisis muestral de 24 infantes de 5 años, a los cuales se les evaluó con un cuestionario sobre psicomotricidad, en dos ocasiones y se desarrolló el programa de juegos tradicionales. Los hallazgos evidenciaron que si existió un efecto significativo de programa propuesto respecto a la psicomotricidad ( $p= 0.000 < 0.01$ ). Incluso, también se encontraron efectos significativos con las dimensiones de locomoción ( $p= 0.000 < 0.01$ ), equilibrio ( $p= 0.000 < 0.01$ ), la coordinación ( $p= 0.000 < 0.01$ ) y el conocimiento corporal ( $p= 0.000 < 0.01$ ).

Castillo (2022) de acuerdo a su tesis, pretendió conocer los efectos de juegos motores respecto de la motricidad fina en preescolares. Esta investigación se basó en un diseño experimental, longitudinal, además de tomar en cuenta 14 preescolares a los cuales se les evaluó con una ficha de observación respecto a la motricidad fina y se desarrolló un programa de juegos motores. Los hallazgos del estudio evidenciaron que previo a las actividades del programa existía un 100% de

escolares con un bajo nivel de motricidad fina, mientras que posterior al programa se obtuvo un 85% los preescolares ubicados en niveles altos de motricidad fina. Aunado a ello se afianzó que el programa realizado afectó positivamente la motricidad fina ( $p=.008<.01$ ). Esto mismo se repitió sobre los componentes como coordinación viso-manual ( $p=.003<.01$ ), motricidad fonética ( $p=.009<.01$ ), motricidad facial ( $p=.000<.01$ ) y motricidad gestual ( $p=.003<.01$ ) en niños de inicial.

La investigación de Espinoza (2022) se basó según el objetivo de confirmar la eficacia de un programa denominado Tarea de Movimiento respecto del esquema corporal en preescolares. En dicho estudio se adoptó un diseño preexperimental de tipo aplicada, además de trabajar con un muestreo de 20 infantes que tenían cinco años de edad, añadiendo que se utilizó una ficha de observación y se trabajó un programa de intervención. Los hallazgos dieron a conocer que el esquema corporal previo al programa fue del 35% en inicio, mientras que posterior al programa se obtuvo un 40% en un nivel de logro. En esa línea pudo confirmarse la eficacia significativa que tuvo el programa aplicado, para promover el esquema corporal ( $p=0.00<0.01$ ). Esta efectividad también fue significativa con las dimensiones de conciencia corporal ( $p=0.00<0.01$ ), imagen corporal ( $p=0.00<0.01$ ), concepto corporal ( $p=0.00<0.01$ ) en los preescolares.

La investigación de García (2019) pretendió confirmar la existencia de eficacia sobre un programa de juegos tradicionales a fin de promover la motricidad gruesa en infantes de educación inicial, siendo que se consideró un estudio con diseño pre experimental, longitudinal, considerando un muestreo de 22 alumnos es de tres años de preescolar. Además, se administró una evaluación previo y posterior, y un programa de juegos tradicionales. Los hallazgos del estudio demostraron que antes del programa se encontró en un 77.3% que nunca se trabajaron juegos tradicionales, sin embargo, posterior al programa otro 77.3% confirmó que sí consideró que se ha promovido la motricidad mediante juegos. En esa línea, llegó a afirmar que si hubo cambios significativos que promueven en mejor medida el progreso motriz grueso en el alumnado ( $p<.01$ ) al trabajarse con actividades de juegos tradicionales.

El estudio de Melendez (2016) se basó en determinar si la lateralidad se afecta mediante la aplicación de juegos psicomotrices en preescolares. En dicha investigación se trabajó con un diseño pre experimental y un muestreo 23 niños de 5 años de edad, asimismo se aplicó una escala para medir el nivel de lateralidad en dos momentos y se administró un programa basado en juegos. Los hallazgos antes del programa identificaron un nivel del 60.8% de estudiantes en un nivel de lateralidad en inicio, sin embargo, posterior al programa el nivel de logro fue del 69.6%. En ese sentido se llegó a determinar que efectividad del programa de los juegos psicomotrices sobre la lateralidad ( $p=0.00<0.01$ ) de los niños de preescolar.

Entre los estudios a nivel internacional se hallaron los siguientes. Pedersen et al. (2023) tuvo como fin pretendió reconocer un programa de ejercicios escolares respecto de las capacidades psicomotoras, de acuerdo a un estudio de diseño longitudinal, experimental, basado en un muestreo de 303 estudiantes repartidos como grupo experimental (GE = 183) y control (GC = 120), quienes se evaluaron con una escala en un pre y postest sobre las capacidades psicomotoras y se trabajó con un programa de ejercicios. En los resultados se pudo concebir que el EG mejoró significativamente respecto del GC en aspectos como sprint y saltos laterales ( $p = 0,017$ ), pararse y alcanzar ( $p = 0,012$ ) y ergometría ( $p \leq 0,001$ ). Asimismo, fueron las niñas quienes alcanzaron un mejor promedio en abdominales. De tal manera que se confirmó que un programa de ejercicio escolar ayuda a desarrollar mejores capacidades psicomotoras.

García & Tarazona (2022) en su estudio tuvieron el propósito de analizar cómo se promueve la psicomotricidad sobre preescolares en base a estrategias didácticas basadas en juegos tradicionales, siendo un diseño pre experimental, con 75 infantes de 3 a 5 años de edad y 4 profesores, donde se aplicaron estrategias didácticas de juegos tradicionales y se midió un antes y después el nivel de psicomotricidad. En los resultados se halló en los infantes se apreciaron diversas dificultades a nivel psicomotriz, y se identificó que el profesorado escasamente planifica actividades para mejorar dichas capacidades, aunado a la carencia de la práctica de juegos tradicionales para dicha promoción. Sin embargo, posterior al desarrollo de juegos tradicionales se observaron cambios significativos entre los



estudiantes ( $p=0.00<0.01$ ) de preescolar. Determinando que dichas actividades del juego fortalecieron la psicomotricidad de los alumnos.

La investigación de Macdonald et al. (2022) pretendió confirmar si un programa sobre motricidad gruesa aumenta las competencias motrices, matemáticas y lectores. El estudio experimental de tipo aplicado, se conformó como grupo muestral de 55 niños y niñas australianas de 6 años de edad a las cuales se les aplicaron a un grupo un programa regular de estudio común de la escuela y a otro un programa de actividades físicas, de lecciones lectores y de matemáticas durante doce meses. En los resultados se halló que quienes fueron sometidos al programa experimental, obtuvo mejorar significativas en la competencia matemática ( $p = 0,001$ ), lectora  $p = 0,017$ ) y del desarrollo de las habilidades motoras ( $p = 0,034$ ) en comparación a quienes solo siguieron el programa regular de la escuela. Por lo que un programa de motricidad gruesa contribuye el progreso de los aprendizajes de las habilidades motoras.

Mera et al. (2022) tuvo el objetivo de reconocer si un taller de estimulación motriz en base a juegos lúdicos generar cambios en el desarrollo motor grueso en niños. Esta investigación adoptó un diseño pre experimental, de tipo aplicado, considerando como muestreo a 15 alumnos de edad escolar, y en la cual se aplicó un pre y postest para medir la variable motor grueso además de llevarse a cabo el taller de juegos lúdicos. Los hallazgos demostraron efectos significativos en las capacidades locomotoras ( $p= .0006$ ) y manipulativas ( $p= .0006$ ), junto al cociente de los resultados ( $p= .0006$ ). Lo que en definitiva se determinó que efectivamente el taller de juegos lúdicos mejoró de forma relevante el desarrollo motor en los niños.

En un estudio cuantitativo con diseño preexperimental, Parra et al. (2019) se propuso desarrollar un programa basado en actividades deportivas recreativas a fin de optimizar la capacidad de coordinación en infantes. El muestreo adoptado estuvo compuesto por 10 niños varones. Según el grupo de investigación, la prueba utilizó técnicas de observación y herramientas de recopilación de información, lo que resultó en puntuaciones de coordinación motrices oscilaron entre 11 y 20 con un nivel regular en la evaluación previa a la prueba y entre 16 y 23 con un nivel

aceptable en la evaluación posterior a la prueba. En esa línea llegó a comprobarse que el programa efectivamente generó mejoras significativas en la coordinación de los infantes ( $p=0.000<0.01$ ).

Con relación a los fundamentos teóricos de las variables de la psicomotricidad y los juegos tradicionales, a continuación, se describe los fundamentos conceptuales, dimensionales y de teorías según cada variable.

Respecto a la psicomotricidad entre sus definiciones se describen las siguientes. Según Dana & Christodoulides (2020) se refiere a la combinación de habilidades psicológicas y motoras asociadas al movimiento y las actividades físicas en niños con discapacidades de aprendizaje neuropsicológicas. Para Abate et al. (2020) abarca la adquisición progresiva de habilidades relacionadas con aspectos cognitivos, emocionales, motores y sociales desde el inicio de la vida hasta la adolescencia. De acuerdo con Shingjergji (2020) es el desarrollo de capacidades a nivel motor de acuerdo con la edad y madurez física, involucrando cuidados, instrucciones, programas adecuados y al menos media hora diaria de educación psicomotriz en el jardín de infantes.

Por su parte, Changiz et al. (2021) señala que la psicomotricidad abarca una sólida coordinación motora que engloba diversos componentes. Esto incluye la precisión del control, la coordinación de múltiples extremidades, la orientación de la respuesta, el control del ritmo, el tiempo de reacción, la estabilidad entre el brazo y la mano, la habilidad manual, la destreza de los dedos, la velocidad entre la muñeca y los dedos, y la puntería. La evaluación y entrenamiento de la psicomotricidad aún no están sistematizados. Asimismo, de acuerdo con Esposito & Vivanti (2021) la psicomotricidad forma parte de las habilidades psicomotoras las cuales vienen siendo las bases del desarrollo posterior de capacidades de mayor complejidad y serán esenciales para la habilidad de los niños que le ayuden a ser partícipe de actividades cotidianas, con un énfasis específico en las habilidades motoras gruesas.

Para Constantin (2021) la psicomotricidad representa una capacidad funcional de nivel complejo que fusiona elementos de tipo motor y mental para regular la

conducta personal. Esta integración implica la participación de distintos procesos y funcionalidades a nivel mental, lo cual asegura una respuesta adecuada frente a distintas circunstancias y estímulos. A su vez Cedeño & Reyes (2022) la psicomotricidad implica la promoción integral en el infante utilizando como medio el cuerpo y el movimiento, particularmente en la primera infancia, y la adquisición continua de habilidades y aprendizajes a lo largo de la etapa infantil, correspondientes a la maduración de las estructuras nerviosas y del aprendizaje.

Con relación a las dimensiones del estudio se adoptó lo considerado por Constantin (2021) quien hace alusión a cuatro componentes de la psicomotricidad, como lo es, la Psicomotricidad fina, el Esquema corporal, la lateralidad y la psicomotricidad gruesa:

La motricidad gruesa: se refiere a la motricidad general por la cual una persona utiliza tanto las áreas activas (nervios y músculos) como las áreas pasivas (huesos y articulaciones) del cuerpo a fin de poder poner en práctica una serie de movimiento de forma coordinada y sincronizada. Dicho aspecto de la psicomotricidad involucra actividades que abarcan todas las partes del cuerpo, incluyendo extremidades, tronco, cabeza. Además tiende a activar capacidades como los aspectos de estabilidad, coordinación y de los sentidos, además engloba actividades como la de bambolearse, roda, correr, gesticular, brincar, entre otras (Constantin, 2021).

Psicomotricidad fina: Se refiere a movimientos específicos con las manos para completar una actividad. Estos movimientos se apoyan en la vista y el tacto, lo que facilita la colocación precisa de los elementos. La coordinación mano-ojo juega un papel esencial en esta habilidad psicomotora que controla el movimiento. Es esencial para las actividades diarias como cambiar de ropa, el poder usar utensilios para comer y asearse, y también para realizar acciones con mayor complejidad por ejemplo, para la escritura, el dibujo, el pintado, el baile, tocar un instrumento musical, entre otras (Constantin, 2021).

Esquema corporal: Su comprensión implica un componente crucial de la psicomotricidad, por la cual, de la misma manera que otros aspectos, influye en el

progreso de la inteligencia, el aspecto afectivo y el nivel social en los infantes. Contribuye significativamente a la formación de su identidad y conocimiento. Por ello, es fundamental que el desarrollo empírico de actividades de nivel motor y sensorial de los infantes, estén enfocadas en reconocer las sensaciones que experimentan tanto desde adentro (interoceptivas) como desde fuera (exteroceptivas). Estas experiencias les permiten explorar su cuerpo y comprender su función (Constantin, 2021).

Lateralidad: Tiende a referirse a la preferencia dominante específicamente sobre uno de los lados del cuerpo respecto al otro lado. Este fenómeno está presente desde el nacimiento, cuando se empieza a percibir la existencia de dos lados izquierdo y el derecho. La lateralidad puede manifestarse en la preferencia por utilizar una mano específica (zurdo o diestro), un ojo dominante, una pierna dominante, etc. Es un aspecto importante en el desarrollo motor y perceptual de una persona (Constantin, 2021).

Las habilidades motoras mejoran con el tiempo, incluidos días, meses y años, por diversas razones y se deben en parte a procesos ambientales que proporcionan mejoras en la capacidad de crecer y desarrollarse. En esa línea Piaget (1977) sostenía que el desarrollo intelectual se forma a través de la práctica. Según él, la educación psicomotriz debería aplicarse en el primer momento de vida hasta aproximadamente los 7 años de edad. Es decir, cualquier de conocimientos y aprendizajes tienden a centrarse respecto a las interacciones de los niños con el medio ambiente, otras personas aunado a las experiencias mediante sus acciones y movimientos.

En esa línea, desde la teoría constructivista, Piaget (1952 citado Arriaga, 2017) argumenta que las actividades de tipo motriz en la infancia contribuyen al desarrollo de la inteligencia durante los primeros años. Propone que, hasta los dos años, la inteligencia se caracteriza por la sensoria motricidad, y de los dos a los siete años, se produce una transición en las acciones reflexivas, permitiendo la realización a imitaciones, del juego simbólico, el lenguaje y el dibujo, lo que facilita una adaptación más efectiva. Además, sostiene que, a través de las actividades corporales, el infante aprenda, desarrolle su creatividad, pensamiento, la capacidad

de resolver problemas aunado al progreso de su nivel intelectual en la infancia está intrínsecamente ligado a la actividad motriz desde temprana edad. Asimismo, afirma que los conocimientos y aprendizajes se centran en la acción del niño con su entorno, con sus pares como también de sus experiencias en movimiento.

Con respecto a los juegos tradicionales, se aborda sus conceptos, dimensiones y teoría propiamente dicha. En primera instancia entre las definiciones de los juegos tradicionales se halló a Sriwidayati et al. (2020) para quien los juegos tradicionales son juegos simples que promueven la unión, siendo un elemento propio de la sociedad y cultura, además se utilizan para desarrollar y practicar la independencia, la responsabilidad, equipos de trabajo, la empatía además de otras capacidades sociales del infante. Según Puspitasari et al. (2021) abarca juegos jugados por la comunidad y transmitidos de una generación a otra, producto de la exploración de la cultura local que contiene valores educativos y culturales.

En base a la exposición previa, es crucial destacar que los juegos tradicionales posibilitan adquirir una serie de informaciones y desarrollar las capacidades motrices cuando se le brinda a los niños la oportunidad de realizar acciones como saltar, correr y demás movimientos afines, estimulando de esta manera la capacidad motora. De acuerdo con Barreto (2007), dada su importancia educativa y formativa en los infantes, es relevante ya que fomentan una espontaneidad participativa, por la cual el juego representa una herramienta fundamental en el período preescolar. En definitiva, durante la práctica de juegos tradicionales, el niño tiene las oportunidades de promover sus capacidades motoras.

Por su parte, Palumbo & Ambretti (2021) señala que juegos tradicionales vienen siendo expresiones de diversiones inocentes que contribuyen al desarrollo evolutivo infantil y ofrecen interpretaciones originales de los fenómenos sociales humanos. A su vez Ardila (2022) alude a los juegos tradicionales, como manifestaciones lúdicas las misma que son aspectos integrales de una cultura entre las distintas regiones y ofrecen una visión de las costumbres y tradiciones locales. Estas actividades de tipo recreativo, además de fomentar el crecimiento de la identidad cultural, fomentan habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en entornos educativos debido a su valioso contenido pedagógico.

Mientras que para Clements et al. (2023) los juegos tradicionales son aquellas actividades que practican los niños, los cuales brindan oportunidades para el movimiento y la habilidad de resolver problemas, el trabajar en equipos, desarrollo de la creatividad, desafíos y conexión con el patrimonio.

En otras palabras, los juegos tradicionales son un medio importante para que los niños socialicen, aprendan a convertirse en miembros de la sociedad y aprendan a respetar las reglas de la sociedad. También facilitan la promoción de diversos aspectos como el desarrollo físico, motor, psicosocial, emocional, del lenguaje y cognitivo (Usman & Yusuf, 2022). Estos juegos se caracterizan por comportamientos específicos y acuerdos verbales relacionados con las reglas del juego y tienen un rol relevante en la formación de generaciones y la organización del currículo del jardín de infantes. Las actividades lúdico-motoras contribuyen a la socialización como una forma auténtica de compartir códigos, usos y modos de intercambios relacionales diversificados (Palumbo & Ambretti, 2021). Asimismo, los juegos tradicionales tienen beneficios cognitivos para los niños, incluida la estimulación de las capacidades de pensamiento, optimización en el análisis de resolver problemas, junto a la influencia en el manejo de emociones positivas y negativas a través de la competencia (Widiasavitri et al., 2020).

Además, el autor también señala que la práctica de juegos tradicionales es parte necesaria de la naturaleza humana. Afirma que esto lo sustenta teóricamente Morera (2008) porque sin ellos sería imposible determinar el estatus social de una persona porque los juegos son motores sociales y culturales.

Por otro lado, con relación a las dimensiones de los juegos tradicionales se consideró a López et al. (2020) quien destaca al juego motor, juego social y juego cognitivo los cuales se describen a continuación:

Juego motor: En él, los niños realizan libre y espontáneamente sus acciones, por ejemplo, saltar, correr, atrapar, etc. Estos juegos se practican en distintos momentos, tanto durante las actividades al aire libre como durante el tiempo de psicomotricidad. En este tipo de actividad, es crucial contar con un espacio adecuado, permitiendo que los niños realicen sus movimientos de manera libre y exploratoria, sin obstáculos que puedan interrumpir sus juegos (López et al., 2020).

Juego social. La interacción del juego social es fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite que el niño participe en juegos apropiados para su edad dentro de la sociedad. Estos juegos contribuyen significativamente a la integración del niño en el grupo, promoviendo su autonomía y brindándole un sentido de seguridad (López et al., 2020).

Juego cognitivo: Esto se debe al conocimiento que el bebé posee e interactúa con los objetos que se encuentran en su entorno desde una edad temprana. Los intereses de los bebés son cruciales para resolver desafíos que les exigen usar su inteligencia para resolver problemas en lugar de simplemente manipular objetos. Esto abarca actividades como juegos de memoria, rompecabezas, adivinanzas, y otras formas de entretenimiento que involucran aspectos cognitivos (López et al., 2020).

Respecto al modelo teórico histórico-cultural de Vygotsky sobre los juegos tradicionales. Desde aquí Vygotsky pone énfasis en el juego de roles o juego protagonizado, viendo en él una conexión con la inclinación infantil hacia la gratificación de necesidades inmediatas. Considera el juego donde el niño crea escenarios de juego y establece nuevas reglas. La esencia del juego radica en las situaciones imaginarias las cuales transforman por completo el comportamiento del niño, llevándolo a definirse a través de una situación exclusivamente imaginativa. Destaca especialmente la naturaleza social cuando se adopta un rol el cual es representado por el infante en el juego, y cómo estos ayudan al progreso de las diversas capacidades psicoemocionales (Vygotskiĭ & Cole, 1978).

Cabe decir que el modelo de Vygotsky, respaldado por estudios transculturales posteriores, ha trascendido la idea de Piaget sobre el desarrollo infantil como un descubrimiento personal. Destaca la importancia de la socialización que se da entre los niños y adultos, o entre niños, como un elemento crucial en el desarrollo infantil, aunque también existen otros medios que facilitan la interacción entre niños y adultos (Arias, 2019). El dominio de las habilidades por parte del niño y el momento en que se adquieren dependen del tipo de información proporcionada, donde las acciones de captación y mantenimiento de los intereses de los infantes, así como

la de simplificar tareas y realizar exposiciones efectivas son contribuciones fundamentales. Estas actividades se ven facilitadas por el uso del material didáctico adecuado, específicamente en referencia a los juguetes. A pesar de que Vygotsky mencionaba que el juego no es la actividad predominante en la infancia, debido a que los niños dedican más tiempo a dar solución a eventos reales que ficticios, por lo que sostenía que el juego es el motor del desarrollo al crear constantemente zonas de desarrollo (Vygotskiï & Cole, 1978).



### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1 Tipo de investigación

La investigación sostuvo un enfoque cuantitativo debido a que adquirió datos relevantes de los niños de la IE 1562 junto a las variables juegos tradicionales y psicomotricidad que permitieron confirmar las hipótesis propuestas utilizando programa y pruebas estadísticas.

##### 3.1.2. Diseño de investigación

Este estudio fue un diseño preexperimental, que es el tipo más simple de diseño de investigación y sigue los pasos básicos de un experimento, ya que determinó las respuestas de un grupo en un salón de clases de niños de 5 años. El proyecto piloto experimental no cuenta con un grupo de control. Los efectos hipotéticos del estudio se confirmaron entre el juego tradicional y las variables de habilidades psicomotoras en El 1562 niños.

O1 ----- X ----- O2

Dónde:

O1= Diagnostico de la variable Psicomotricidad según pre test.

X = Aplicación del Programa de juegos tradicionales

O2= Resultados de la variable Psicomotricidad según pos test.

#### 3.2. Variables, operacionalización

##### Variable psicomotricidad

- **Definición conceptual:** La psicomotricidad actual disuelve la dualidad cartesiana de cuerpo y mente y los integra en un solo espacio: la existencia física; así, conectando el movimiento con la mente. Cabe mencionar que los niños necesitan ejercicio, ya sea en el nido, en la escuela o en el jardín de infantes, aprender nuevos conocimientos es necesario e importante. Todos los mecanismos cognitivos se basan en las habilidades motoras, las cuales son esenciales para el desarrollo integral de un individuo, porque cuando

nos movemos e interactuamos con el entorno sociocultural, adquirimos experiencias que nos ayudan a aprender cosas nuevas. (Arce, 2020)

- **Definición operacional:** Para este estudio se aplicó el instrumento con escala ordinal el cual mide la variable de psicomotricidad, que tiene como dimensiones la psicomotricidad gruesa, psicomotricidad fina, lateralidad y esquema corporal.
- **Indicadores:** Los indicadores de la dimensión son: Coordinación del movimiento y fuerza de sus dos manos, Control de la mano al usar instrumentos.
- **Escala de medición:** Con respecto a la puntuación de la prueba es de sí o no de acuerdo a la respuesta, si es correcta o incorrecta. La escala utilizada es la nominal.

#### **Variable Programa Juegos Tradicionales**

- **Definición conceptual:** Para Sailema (2018) argumenta que, los juegos son destrezas que encarnan la historia y la cultura de una manera imaginativa y alegre que pueden construir lazos dentro de las comunidades y fortalecer las amistades y el entusiasmo.
- **Definición operacional:** El programa se basa en juegos tradicionales con 20 sesiones en la IE según el horario que determine el centro. Cada lección de 45 minutos incluye tres momentos de aprendizaje con reflexiones.
- **Indicadores:** Los indicadores de la dimensión de programa de juegos tradicionales son Juego de trompo, Juego de canica, Juego de Kiwi, Juego de la liga, Juego de la cometa.
- **Escala de medición:** Con respecto a la puntuación de la prueba es el programa de juegos tradiciones para los alumnos de la IE 1562. Con escala Ordinal.

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

**3.3.1 Población:** Se trabajó con niños de a 5 años del nivel inicial de gestión nacional IE 1562 Tambo Grande. Por su parte la muestra a emplearse para la investigación es de carácter no probabilístico y corresponden a 25 estudiantes 5 años de inicial IE 1562.

**3.3.2 Muestra:** Se ejecutó con 25 niños de 5 años.

**3.3.3 Muestreo:** Este estudio utilizó una muestra no probabilística que cumplió con los siguientes criterios:

Criterios de inclusión: Alumnos matriculados en el año escolar actual, estudiantes con consentimiento de los padres.

Criterios de exclusión: Alumnos que no hayan participado en ningún curso y estudiantes que no puedan participar en actividades deportivas por factores físicos.

**3.3.3 Unidad de análisis:** Se consideraron niños de 5 años de educación básica de una institución educativa de Piura, a quienes se les aplicará el programa de juegos tradicionales.

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

#### **Técnica**

Se utilizó la observación principalmente. Esta selección es un enfoque innovador y de inmersión profunda para probar la validez del procedimiento anterior; se trata de comprobar si la variable independiente contribuye a la medición de la variable dependiente mediante un manual de observación que consta de 35 ítems divididos de la siguiente manera: psicomotricidad gruesa, corporal, lateralidad, psicomotricidad fina.

#### **Instrumentos**

Se utilizó un cuestionario de psicomotricidad compuesto por 35 ítems, analizado por 5 profesionales, quienes enfatizaron que el objetivo de esta

herramienta es diagnosticar el estado inicial de las habilidades motoras básicas de los estudiantes. La confiabilidad se determinó mediante el alfa de Cambrach, lo que indica una confiabilidad adecuada del instrumento. Todas las correlaciones de ítems son superiores a 0,35, lo que indica que los ítems son similares y similares entre sí.

### **3.5. Procedimientos**

Primero tuvimos que solicitar permiso a la institución y luego de obtener el permiso necesario comenzamos a desarrollar el cuestionario. Porque es una variable cuantitativa. Antes de implementar el programa de juego tradicional, se administró una prueba previa para establecer una base de juego tradicional y habilidades psicomotoras. Tras la intervención se realizó un seguimiento de la psicomotricidad mediante un programa de juego tradicional. Esta comparación antes y después de la intervención es muy importante para evaluar la efectividad del programa. Finalmente, los datos recopilados fueron procesados estadísticamente y presentados en forma de tabla. El software Statistical Products and Services Solutions analizará los datos recopilados utilizando una escala de calificación (SPSS V. 24). Luego de ingresar al manual de observación, el pretest y postest se someterán al mismo procedimiento de procesamiento de datos: confiabilidad psicomotora con alfa de Kornbrach.

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

En primer lugar, se utilizó estadística descriptiva para mapear las variables de los juegos tradicionales, lo que da una imagen clara del escenario actual en las instituciones educativas. Esta prueba es esencial para determinar la idoneidad de los métodos estadísticos posteriores. Utilizando la distribución de validación, se puede elegir la prueba estadística más adecuada para probar la hipótesis. En este sentido, se eligen pruebas estadísticas apropiadas (pruebas paramétricas o no paramétricas) para comparar las hipótesis planteadas en el estudio. Este enfoque permite evaluar de forma precisa y objetiva el impacto de los programas de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades psicomotoras.

### **3.7. Aspectos éticos**

Este estudio se realizó en coordinación con la directora, docentes y padres de familia del IE 1562, ubicado en Tambo Grande AAHH Jesús de Nazareth, y también en cumplimiento de la Ley de Protección de Datos no. 29733. Según el principio de justicia los estudiantes serán respetados y tratados igualitariamente sin distinción alguna; de igual manera según el principio de no maleficencia, es decir no daño, benevolencia, es decir buscar el bien, principios básicos de todo el proceso de recolección de datos. Se tienen en cuenta, los estudiantes no se verán perjudicadas, respetarán sus horarios respetando el ritmo de trabajo de todos y tratarán de no perjudicar su salud física y mental, nos esforzamos en que se sientan cómodos utilizando estas herramientas y nos comprometemos a Proporcionar los resultados de la evaluación a los padres que así lo deseen.

- a) Respetar la autoría de las fuentes de investigación. Esto se logra con la debida referencia a los estilos internacionales.
- b) Cumplir con los aspectos relevantes del código de ética en investigación de la universidad o institución que autoriza la investigación.

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Resultados descriptivos

**Tabla 1**

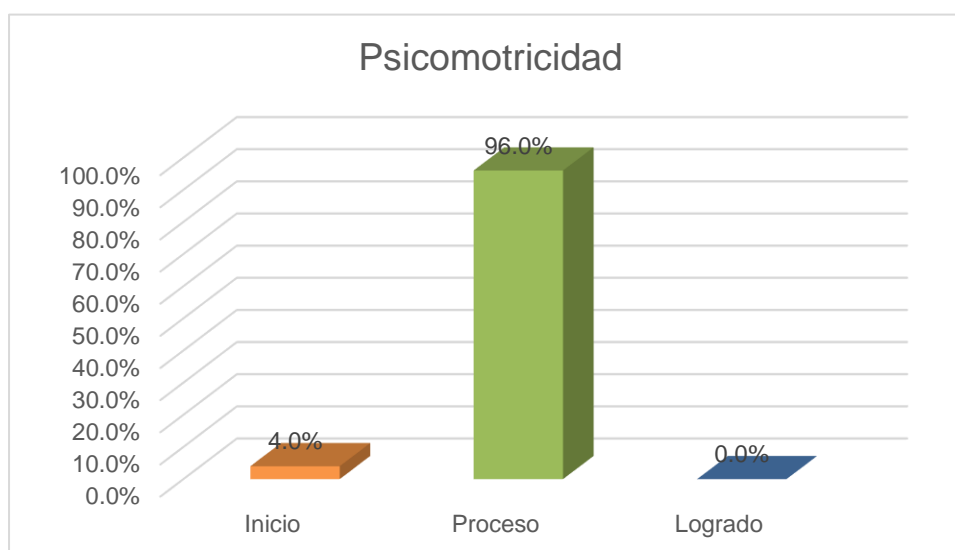
*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Psicomotricidad	
	f	%
Inicio	1	4.0%
Proceso	24	96.0%
Logrado	0	0.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 1**

*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 1 y Figura 1, de acuerdo al desarrollo de la psicomotricidad antes de aplicar un programa de juegos tradicionales, ha llegado a apreciarse que el 96% de los estudiantes se ubicó en un nivel proceso de la psicomotricidad, y un 4% de estudiantes se ubicó en un nivel de inicio, respecto a la psicomotricidad.

**Tabla 2**

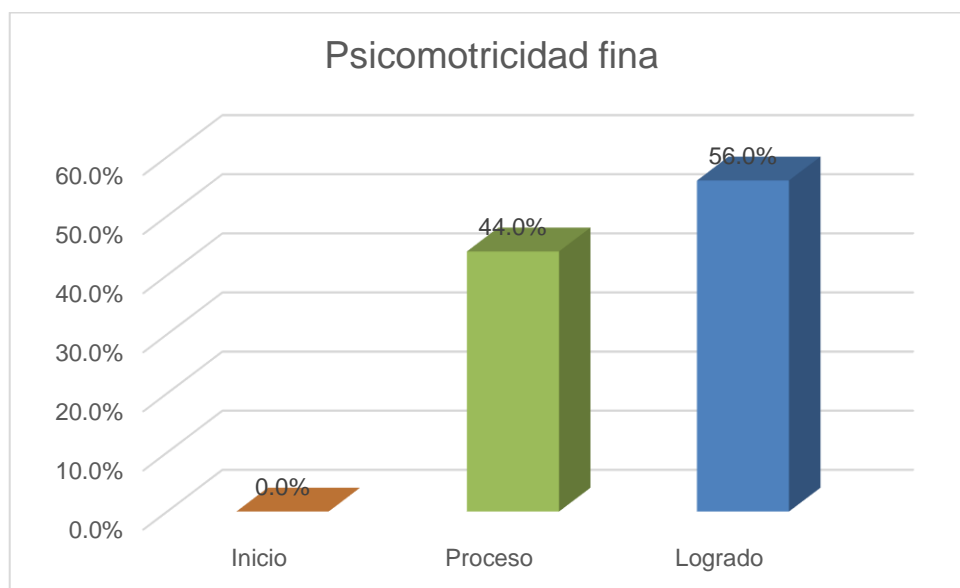
*Dimensión de psicomotricidad fina antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Psicomotricidad fina	
	f	%
Inicio	0	0.0%
Proceso	11	44.0%
Logrado	14	56.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 2**

*Dimensión de psicomotricidad fina antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 2 y Figura 2, de acuerdo al desarrollo de la psicomotricidad fina antes de aplicar un programa de juegos tradicionales, se obtuvo que el 56% de niños se ubicaron en un nivel de logrado, mientras que un 44% de los evaluados se ubicó en un nivel de proceso del desarrollo de la psicomotricidad fina.

**Tabla 3**

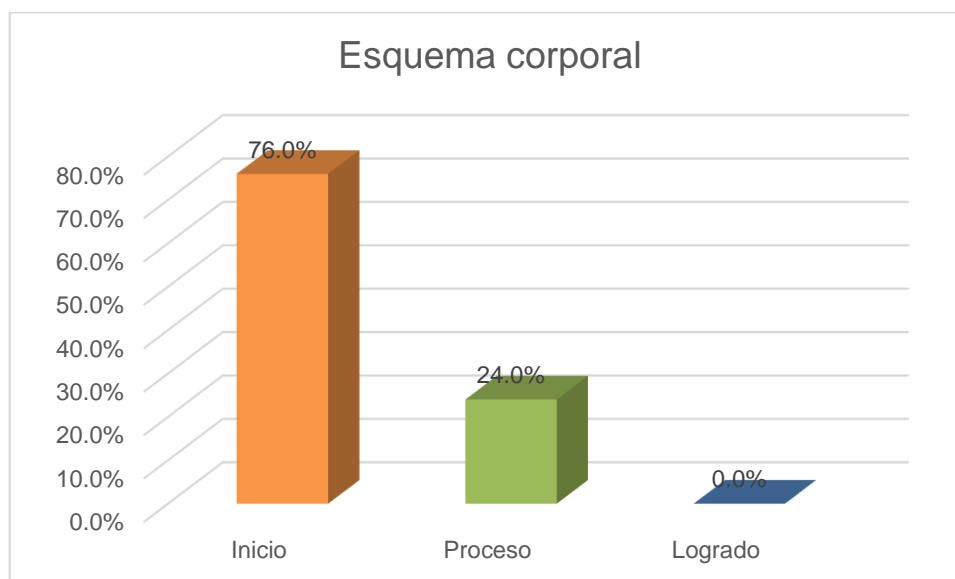
*Dimensión de esquema corporal antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Esquema corporal	
	f	%
Inicio	19	76.0%
Proceso	6	24.0%
Logrado	0	0.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 3**

*Dimensión de esquema corporal antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 3 y Figura 3, de acuerdo al desarrollo del esquema corporal antes de aplicar un programa de juegos tradicionales, se obtuvo que el 76% de niños se ubicaron en un nivel de inicio, mientras que el 24% de los evaluados se ubicó en un nivel de proceso del desarrollo del esquema corporal.



**Tabla 4**

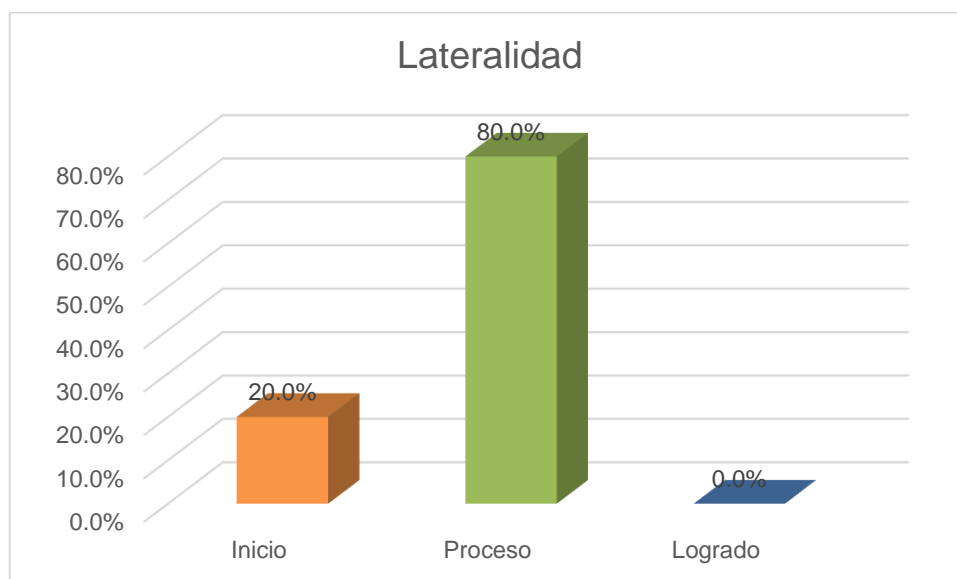
*Dimensión de lateralidad antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Lateralidad	
	f	%
Inicio	5	20.0%
Proceso	20	80.0%
Logrado	0	0.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 4**

*Dimensión de lateralidad antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 4 y Figura 4, de acuerdo al desarrollo de la lateralidad antes de aplicar un programa de juegos tradicionales, se obtuvo que el 80% de niños se ubicaron en un nivel de proceso, mientras que el 20% de los evaluados se ubicó en un nivel de inicio del desarrollo de la lateralidad.

**Tabla 5**

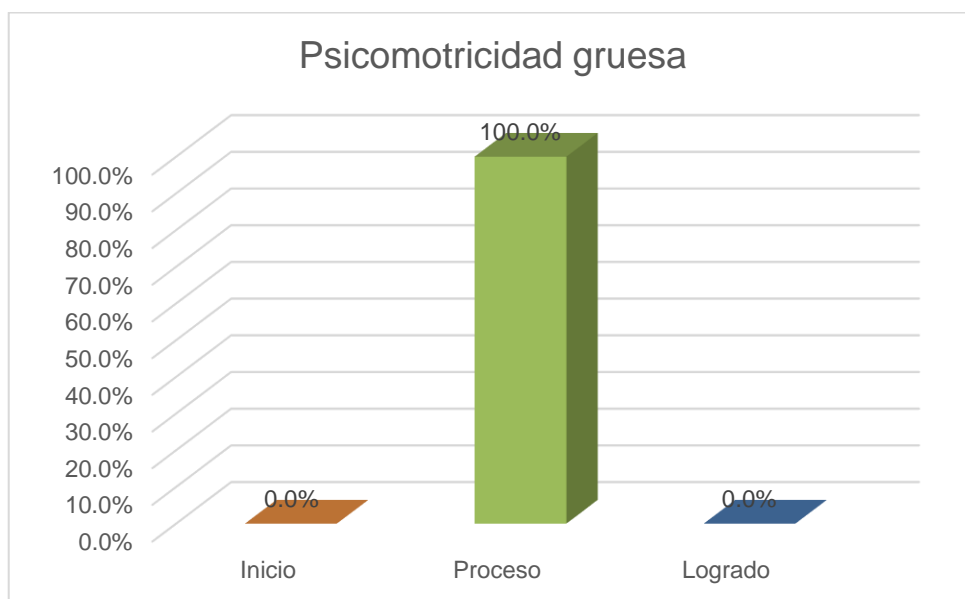
*Dimensión de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Psicomotricidad gruesa	
	f	%
Inicio	0	0.0%
Proceso	25	100.0%
Logrado	0	0.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 5**

*Dimensión de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 5 y Figura 5, de acuerdo al desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes de aplicar un programa de juegos tradicionales, se obtuvo que el 100% de niños se ubicaron en un nivel de proceso.

**Tabla 6**

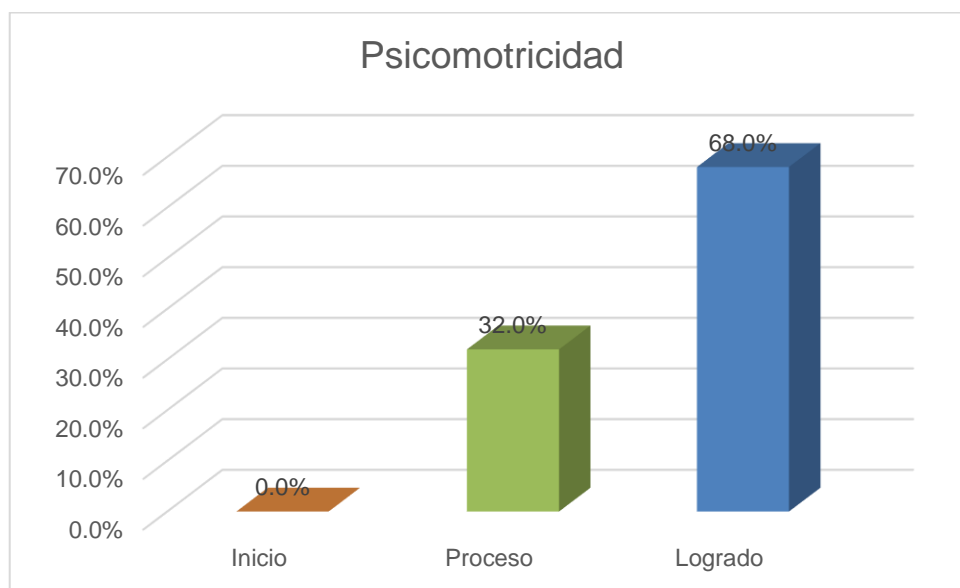
*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Psicomotricidad	
	f	%
Inicio	0	0.0%
Proceso	8	32.0%
Logrado	17	68.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 6**

*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 6 y Figura 6, de acuerdo al desarrollo de la psicomotricidad después de aplicar un programa de juegos tradicionales, ha llegado a apreciarse que el 68% de los estudiantes se ubicó en un nivel de logrado en la psicomotricidad, mientras que un 32% de evaluados se ubicaron en un nivel de proceso, respecto a la psicomotricidad.

**Tabla 7**

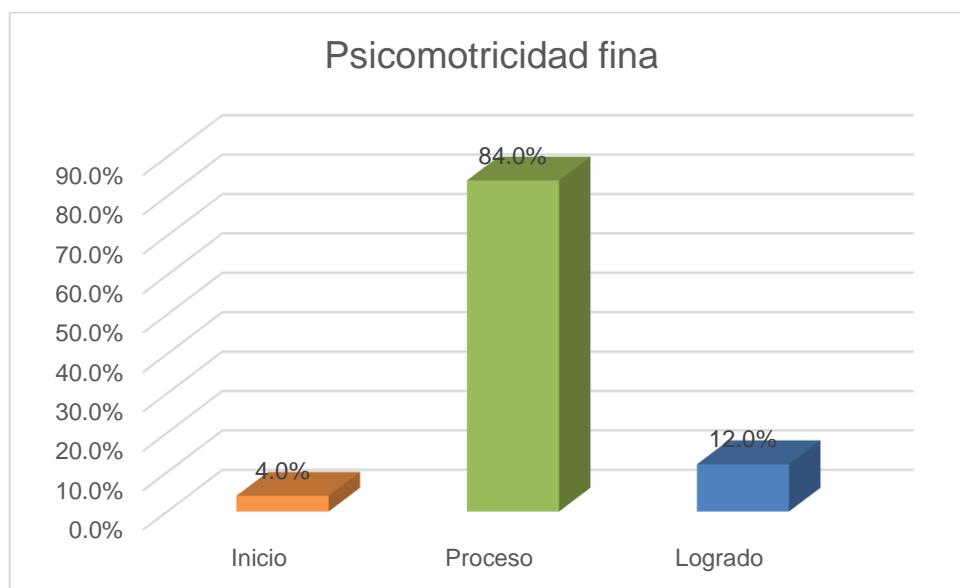
*Dimensión de psicomotricidad fina después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Psicomotricidad fina	
	f	%
Inicio	1	4.0%
Proceso	21	84.0%
Logrado	3	12.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 7**

*Dimensión de psicomotricidad fina después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 7 y Figura 7, de acuerdo al desarrollo de la psicomotricidad fina después de aplicar un programa de juegos tradicionales, se obtuvo que el 84% de niños se ubicaron en un nivel de proceso, mientras que un 12% de los evaluados se ubicó en un nivel de logrado del desarrollo de la psicomotricidad fina.

**Tabla 8**

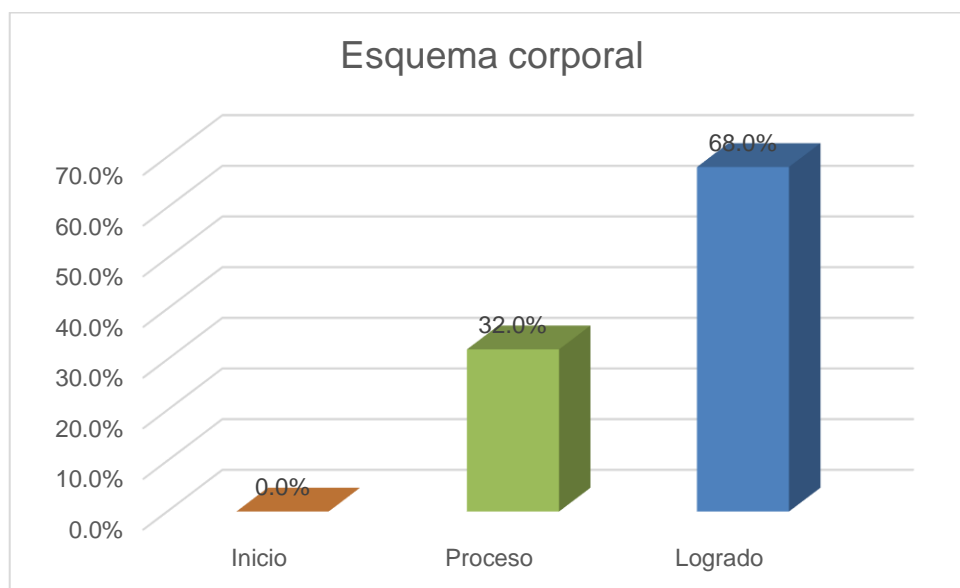
*Dimensión de esquema corporal después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Esquema corporal	
	f	%
Inicio	0	0.0%
Proceso	8	32.0%
Logrado	17	68.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 8**

*Dimensión de esquema corporal después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 8 y Figura 8, de acuerdo al desarrollo del esquema corporal después de aplicar un programa de juegos tradicionales, se obtuvo que el 68% de niños se ubicaron en un nivel de logrado, mientras que el 32% de los evaluados se ubicó en un nivel de proceso del desarrollo del esquema corporal.

**Tabla 9**

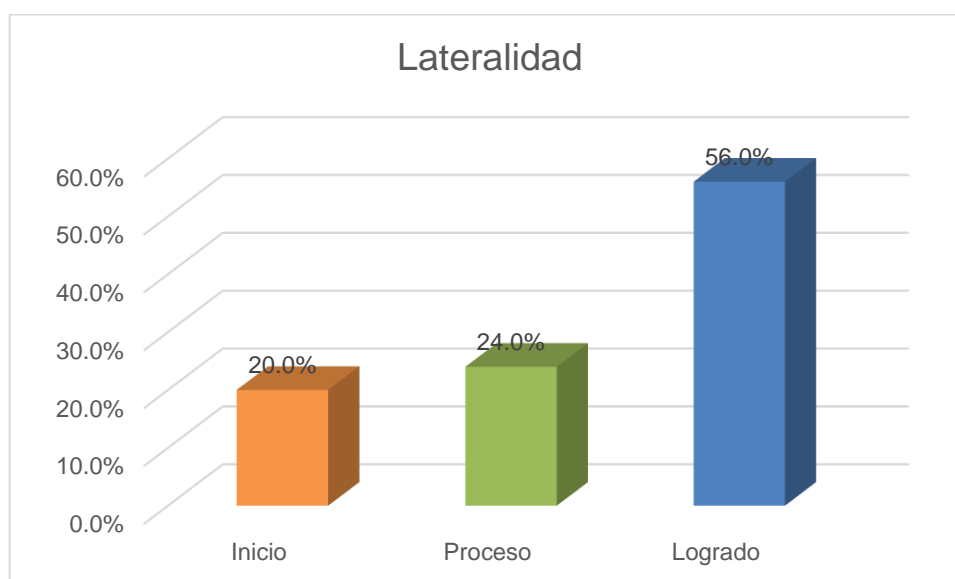
*Dimensión de lateralidad después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Lateralidad	
	f	%
Inicio	5	20.0%
Proceso	6	24.0%
Logrado	14	56.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 9**

*Dimensión de lateralidad después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 9 y Figura 9, con base en el desarrollo de la lateralidad luego de utilizar el programa de juego tradicional, se concluye que el 56% de los niños se encuentra en el nivel alcanzado, mientras que el 24% se encuentra en el nivel de proceso y el 20% se encuentra en el nivel de proceso inicial para el desarrollo de la lateralidad.

**Tabla 10**

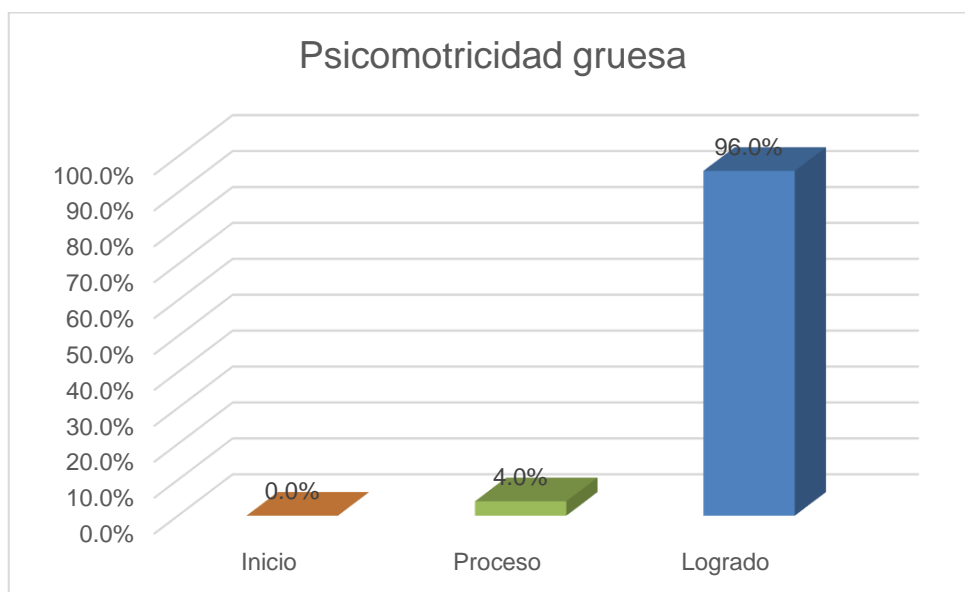
*Dimensión de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*

Criterio	Psicomotricidad	
	f	%
Inicio	0	0.0%
Proceso	1	4.0%
Logrado	24	96.0%

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

**Figura 10**

*Dimensión de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales*



En la Tabla 10 y Figura 10, con base en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa luego del uso de programas de juegos tradicionales, se concluye que el 96% de los niños se encuentran en el nivel alcanzado y solo el 4% de los evaluadores se encuentran en el nivel de proceso.

## 4.2. Prueba de normalidad

**Tabla 11**

*Resultado de la prueba de normalidad de las variables*

Variables	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Psicomotricidad pretest	0.935	25	0.111
Psicomotricidad posttest	0.910	25	0.031

**Nota:** Corrección de significación de Lilliefors

En la Tabla 11, como se puede observar, considerando que la muestra de personas a evaluar es menor a 50 personas, se recomienda utilizar la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. Así, los resultados determinaron que el nivel de significancia de las variables psicomotoras en el pretest fue de 0.111, lo que representa un valor mayor a 0.05, indicando una distribución normal, mientras que el nivel de significancia en el posttest fue de 0.031, representando un valor menor. superior a 0,05, lo que demuestra que la distribución no es normal. Estos resultados sugieren el uso de pruebas de rango de Wilcoxon no paramétricas para análisis comparativos para determinar los objetivos del estudio de respuesta.



### 4.3. Contrastación de Hipótesis

#### Prueba de hipótesis general

Hi: El programa de juegos tradicionales desarrolla la psicomotricidad en niños de Educación Inicial de una Institución Educativa, Piura 2023

Ho: El programa de juegos tradicionales no desarrolla la psicomotricidad en niños de Educación Inicial de una Institución Educativa, Piura 2023.

#### Tabla 12

*Análisis comparativo del desarrollo de la psicomotricidad entre el pretest y posttest según un programa de juegos tradicionales*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Psicomotricidad
Z	-4,375b
Sig. asintótica(bilateral)	0.00

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

<sup>a</sup> *psicomotricidad*

En la Tabla 12, Según la prueba de Wilcoxon, la prueba estadística arrojó que el nivel de significancia fue de 0.00, que es menor a 0.01, para el análisis comparativo del pretest y posttest de habilidades psicomotrices. Esto confirma que el uso de planes de juego tradicionales promueve eficazmente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños en la educación temprana.

**Tabla 13**

*Análisis comparativo de la dimensión psicomotricidad fina entre el pretest y posttest según un programa de juegos tradicionales*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Psicomotricidad fina
Z	-4,112c
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

<sup>a</sup> *psicomotricidad fina*

En la Tabla 13, según la prueba de Wilcoxon, la prueba estadística mostró que el análisis comparativo de la motricidad fina pretest y posttest tuvo un nivel significativo de 0,00, que fue inferior a 0,01. Esto confirma que el uso de planes de juego tradicionales promueve efectivamente el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de educación temprana.

**Tabla 14**

*Análisis comparativo de la dimensión esquema corporal entre el pretest y posttest según un programa de juegos tradicionales*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Esquema corporal
Z	-4,386b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

<sup>a</sup> *dimensión esquema corporal*

En la Tabla 14, según la prueba de Wilcoxon, la prueba estadística muestra que el análisis comparativo del pretest y posttest del diagrama corporal tiene un nivel significativo de 0,00, que es inferior a 0,01. Esto confirma que el uso de programas de juegos tradicionales promueve efectivamente el desarrollo de esquemas corporales en niños de educación temprana.

**Tabla 15**

*Análisis comparativo de la dimensión lateralidad entre el pretest y postest según un programa de juegos tradicionales*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Lateralidad
Z	-3,318b
Sig. asintótica(bilateral)	0.001

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

<sup>a</sup> *dimensión lateralidad*

En la Tabla 15, según la prueba de Wilcoxon, la prueba estadística mostró que el análisis comparativo de lateralidad del pretest y postest fue significativo al 0,00, que fue inferior a 0,01. Esto confirma que el uso de programas de juegos tradicionales mejora efectivamente el desarrollo de la lateralidad en los niños en educación infantil.

**Tabla 16**

*Análisis comparativo de la dimensión psicomotricidad gruesa entre el pretest y postest según un programa de juegos tradicionales*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Psicomotricidad gruesa
Z	-4,390b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

**Nota:** Encuestas aplicadas a niños de educación inicial de un colegio de Piura.

<sup>a</sup> *dimensión psicomotricidad gruesa*

En la Tabla 16, según la prueba de Wilcoxon, la prueba estadística mostró que el análisis comparativo de la psicomotricidad gruesa en el pretest y postest tuvo un nivel de significancia de 0,00, que era inferior a 0,01. Esto confirma que el uso de planes de juego tradicionales mejora efectivamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños en la educación temprana.

## V. DISCUSIÓN

En esta investigación tuvo como objetivo desarrollar la psicomotricidad a través de los juegos tradicionales en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023. Donde se analizó los datos tomados del antes y después de las sesiones aplicadas respetando los criterios de evaluación y evidenciando como se trabajó lo cual se realizará la discusión con los autores de similares investigaciones, ver cómo es que esta el desarrollo de la psicomotricidad en alumnos de inicial.

Los resultados mostraron que después de aplicar el programa tradicional basado en juegos en la población de estudio, hubo efectos positivos obvios y mejoras en las habilidades motoras básicas.

Los datos recopilados antes y después de la aplicación del programa de juegos tradicionales revelaron información valiosa sobre el cambio en la percepción de los alumnos con respecto a la psicomotricidad.

Se llevó a cabo el mismo procedimiento para evaluar el nivel de psicomotricidad de los estudiantes antes de utilizar procedimientos de juego tradicionales para desarrollar las habilidades psicomotoras de los estudiantes. De acuerdo al desarrollo de la psicomotricidad antes de la aplicación del proyecto de juego tradicional, se puede observar que el 96% de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso de la psicomotricidad y el 4% se encuentran en el nivel principiante.

Con esto el desarrollo de la psicomotricidad después de aplicar un programa de juegos tradicionales, ha llegado a apreciarse que el 68% de los estudiantes se ubicó en un nivel de logrado en la psicomotricidad, mientras que un 32% de evaluados se ubicaron en un nivel de proceso, respecto a la psicomotricidad.

Los resultados de estudio de Huahuasonco (2023) cuyo estudio se basó en el objeto de identificar que los juegos tradicionales generan cambios significativos sobre la psicomotricidad donde la metodología adoptada fue de tipo aplicada, con diseño preexperimental. Así como el estudio de Chacaltana (2023) pretendió describir el efecto que tienen los juegos tradicionales sobre la psicomotricidad en infantes. Para lo cual asumió una investigación de diseño pre experimental, de tipo aplicado, de acuerdo al análisis muestral de 24 infantes de 5 años de nivel inicial,

a los cuales se les evaluó con un cuestionario sobre psicomotricidad, en dos ocasiones y se aplicó un programa de juegos tradicionales.

Estos resultados también confirman según Barreto (2007) que: Debido a que los juegos desempeñan un importante papel educativo y educativo para los niños y fomentan la participación espontánea, los juegos son una herramienta esencial en la etapa preescolar. Al jugar juegos tradicionales, los niños desarrollan sus habilidades motoras.

Por lo tanto, con base en los resultados se desprende que el programa basado en juegos tradicionales desarrolla la psicomotricidad en niños educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023

Con base en el primer objetivo específico evaluar la psicomotricidad fina en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023, antes del programa de juegos tradicionales, se obtuvo que el 56% de niños se ubicaron en un nivel de logrado, mientras que un 44% de los evaluados se ubicó en un nivel de proceso del desarrollo de la psicomotricidad fina.

Luego del desarrollo del esquema corporal después de aplicar un programa de juegos tradicionales, se obtuvo que el 68% de niños se ubicaron en un nivel de logrado, mientras que el 32% de los evaluados se ubicó en un nivel de proceso del desarrollo del esquema corporal.

De acuerdo al estudio de Espinoza (2022) se basó en el propósito de analizar los efectos de un programa denominado Tarea de Movimiento respecto del esquema corporal en preescolares. En esa línea pudo confirmarse la eficacia significativa que tuvo el programa aplicado, para promover el esquema corporal ( $p=0.00<0.01$ ).

Por eso es importante que las experiencias motoras y perceptivas de los niños estén orientadas a reconocer las sensaciones que experimentan, lo que les ayuda a aprender sobre las partes de su cuerpo y el propósito de cada una de ellas (Constantin, 2021).

Los análisis comparativos que arrojó la prueba estadística respecto a la psicomotricidad fina durante el pretest y postest de acuerdo a la prueba Wilcoxon, la misma arrojó un nivel de significancia de 0.00 el mismo que es inferior a 0.01. De esta manera se pudo confirmar que la aplicación de un programa de juegos

tradicionales efectivamente mejora el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de educación inicial.

El segundo objetivo es utilizar el programa de juegos tradicionales para desarrollar esquemas corporales en la educación preescolar de las instituciones educativas Piura 2023. Antes de utilizar la programación de juegos tradicional, encontramos que el 80% de los niños estaban en el nivel de proceso y el 20% de los evaluadores estaban en el nivel inicial de desarrollo de esquema corporal

Según el desarrollo del esquema corporal luego del uso de programas de juegos tradicionales, se encontró que el 56% de los niños se encontraba en el nivel alcanzado, mientras que el 24% se encontraba en el nivel de proceso y el 20% en el nivel inicial. Desarrollo de la lateralidad.

El estudio del autor Melendez (2016) se basó en determinar si la lateralidad se afecta mediante la aplicación de juegos psicomotrices en preescolares siendo Los hallazgos antes del programa identificaron un nivel del 60.8% de estudiantes en un nivel de lateralidad en inicio, sin embargo, posterior al programa el nivel de logro fue del 69.6%. En ese sentido se llegó a determinar que efectividad del programa de los juegos psicomotrices sobre la lateralidad ( $p=0.00<0.01$ ) de los niños de preescolar.

Se refiere a la dominancia de un lado del cuerpo, que acompaña al individuo desde el momento del nacimiento, cuando se percibe la presencia de dos lados simétricos del cuerpo: izquierdo y derecho (Constantin, 2021).

Los análisis comparativos que arrojó la prueba estadística respecto al esquema corporal durante el pretest y postest de acuerdo a la prueba Wilcoxon, la misma arrojó un nivel de significancia de 0.00 el mismo que es inferior a 0.01. De esta manera se pudo confirmar que la aplicación de un programa de juegos tradicionales efectivamente mejora el desarrollo del esquema corporal en niños de educación inicial.

El tercer objetivo específico es el uso de programas de juegos tradicionales para el desarrollo de la lateralidad en niños de educación inicial en la institución educativa Piura 2023. Con base en el desarrollo de la lateralidad antes de la aplicación de los programas de juegos tradicionales, el 80% de los niños se encontraban en el proceso. nivel. mientras que el 20% de los evaluadores se encontraban en el nivel inicial de desarrollo lateral.



Mientras que, la lateralidad después de aplicar un programa de juegos tradicionales, se obtuvo que el 56% de niños se ubicaron en un nivel de logrado, mientras que el 24% de los evaluados se ubicaron en un nivel de proceso y un 20% en un nivel de inicio del desarrollo de la lateralidad.

El estudio del autor Melendez (2016) se basó en determinar si la lateralidad se afecta mediante la aplicación de juegos psicomotrices en preescolares siendo Los hallazgos antes del programa identificaron un nivel del 60.8% de estudiantes en un nivel de lateralidad en inicio, sin embargo, posterior al programa el nivel de logro fue del 69.6%. En ese sentido se llegó a determinar que efectividad del programa de los juegos psicomotrices sobre la lateralidad ( $p=0.00<0.01$ ) de los niños de preescolar.

Se refiere a la dominancia de un lado del cuerpo, que acompaña al individuo desde el momento del nacimiento, cuando se percibe la presencia de dos lados simétricos del cuerpo: izquierdo y derecho (Constantin, 2021).

Según la prueba de Wilcoxon, la prueba estadística mostró que el análisis comparativo de lateralidad del pretest y postest fue significativo al 0,00, que fue inferior a 0,01. Esto confirma que el uso de programas de juego tradicionales mejora eficazmente el desarrollo de la lateralidad en los niños de educación infantil.

El cuarto objetivo específico aplicar el programa de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños de la educación preescolar inicial de las instituciones educativas Piura 2023. Con base en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes del uso de programa de juegos tradicionales, el 100% de los niños se encontraban en el nivel de proceso.

Sin embargo, cuando se trata del desarrollo general de habilidades psicomotoras después de usar programas de juego tradicionales, el 96% de los niños se encontraba en el nivel alcanzado, mientras que sólo el 4% estaba en el nivel de proceso.

La investigación de Macdonald et al. (2022) pretendió confirmar si un programa sobre motricidad gruesa aumenta las competencias motrices, matemáticas y lectores. En los resultados se halló que quienes fueron sometidos al programa experimental, obtuvo mejorar significativas en la competencia matemática ( $p = 0,001$ ), lectora  $p = 0,017$ ) y del desarrollo de las habilidades motoras ( $p = 0,034$ ) en comparación a quienes solo siguieron el programa regular

de la escuela. Por lo que un programa de motricidad gruesa es beneficioso para la motricidad de los escolares.

Piaget (1977) creía que la inteligencia de los niños se construye a través del ejercicio. Su formación es de psicomotricidad, de cero a siete años aproximadamente. Todo conocimiento y aprendizaje se centra en la interacción de los niños con el entorno, otras personas y experiencias a través de sus acciones y actos.

La prueba estadística mostró que el análisis comparativo de la psicomotricidad gruesa en el pretest y postest arrojó un nivel de significancia de 0,00, menor que 0,01 según la prueba de Wilcoxon. Esto confirma que el uso de planes de juego tradicionales mejora efectivamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños en la educación temprana.

Quinto objetivo evaluación de la psicomotricidad de los niños de educación inicial de instituciones educativas Piura 2023 siguiendo un programa de juego tradicional. Los resultados arrojaron que el 68% de los estudiantes se encontraban en el nivel alcanzado en psicomotricidad, mientras que el 32% de los estudiantes evaluados se encontraban en el nivel de proceso de psicomotricidad.

El estudio de García y Tarazona (2022) El objetivo fue analizar la psicomotricidad en niños de edad preescolar a partir de estrategias de enseñanza de juegos tradicionales, el cual fue un estudio de diseño preexperimental. Resultó que los niños tienen algunas debilidades psicomotoras, y los maestros no planearon aumentar los esfuerzos en esta área y no utilizaron juegos tradicionales para este propósito.

Además, el autor también señala que la práctica de juegos tradicionales es parte necesaria de la naturaleza humana. Afirma que esto lo sustenta teóricamente Morera (2008) porque sin ellos sería imposible determinar el estatus social de una persona porque los juegos son motores sociales y culturales.

Los resultados determinaron que el nivel de significancia de la variable psicomotricidad en el pretest fue de 0.111 representando un valor superior a 0.05 lo que implica una distribución normal, mientras que en el postest el nivel de significancia fue de 0.031, es decir menor a 0.05, evidenciando una distribución

distinta a la normal. Estos resultados conllevan a determinar que el análisis de comparaciones para responder a los objetivos de estudio se debe de utilizar la prueba no paramétrica.

## VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó el impacto del programa de juego tradicional en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la institución educativa Piura 2023. Esto se logra mediante una investigación estadística sobre muestreo no probabilístico, y el valor p obtenido es de 0.031, que es muy inferior al límite del 5%. Se puede observar que el objetivo tradicional de los proyectos de juego es desarrollar la psicomotricidad de los niños de 5 años. los viejos. - niños mayores.
2. Se demostró que la aplicación de un programa de juegos tradicionales efectivamente mejora el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de educación inicial. El impacto del programa de juegos tradicionales la misma arrojó un nivel de significancia de 0.00 el mismo que es inferior a 0. Eso constituye un cierto nivel de significado. Por tanto, se puede concluir que el uso de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en la dimensión de psicomotricidad fina.
3. Se demostró los análisis comparativos que arrojó la prueba estadística respecto al esquema corporal durante el pretest y postest de acuerdo a la prueba Wilcoxon, la misma arrojó un nivel de significancia de 0.00 el mismo que es inferior a 0.01. De esta manera se pudo confirmar que la aplicación de un programa de juegos tradicionales efectivamente mejora el desarrollo del esquema corporal en niños de educación inicial. Por tanto, se puede concluir que el uso de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en la dimensión de esquema corporal.
4. Se demostró que, los análisis comparativos que arrojó la prueba estadística respecto a la lateralidad durante el pretest y postest de acuerdo a la prueba Wilcoxon, la misma arrojó un nivel de significancia de 0.00 el mismo que es inferior a 0.01. De esta manera se pudo confirmar que la aplicación de un programa de juegos tradicionales efectivamente mejora el desarrollo de la lateralidad en niños de educación inicial. Por tanto, se puede concluir que el uso de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en la dimensión de lateralidad.
5. Se concluye que, los análisis comparativos que arrojó la prueba estadística respecto a la psicomotricidad gruesa durante el pretest y postest de acuerdo a

la prueba Wilcoxon, la misma arrojó un nivel de significancia de 0.00 el mismo que es inferior a 0.01. De esta manera se pudo confirmar que la aplicación de un programa de juegos tradicionales efectivamente mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial. Por tanto, se puede concluir que el uso de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en la dimensión de psicomotricidad gruesa.

6. Se concluye que, con un valor de p de 0,031, mucho más bajo que el límite del 5%, queda claro que el programa de juegos tradicionales desarrolla la psicomotricidad de los niños de 5 años de una IE. El fuerte impacto del programa sugiere que su enfoque en el desarrollo de estas habilidades es adecuado y eficaz para conocer el desarrollo de la psicomotricidad. Esto implica que los estudiantes destacan la complejidad del proceso de desarrollo infantil.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. El director de UGEL Tambo Grande debería considerar introducir programas basados en juegos tradicionales para promover el desarrollo de la motricidad básica en las instituciones inicial de su jurisdicción, apoyando el proceso de orientación y aprendizaje de los menores.
2. Los docentes deben estar capacitados en habilidades para acompañar a los estudiantes y ayudarlos a desarrollar y mejorar sus habilidades psicomotrices. Además, los maestros deben poder identificar adecuadamente si los estudiantes tienen dificultades y derivarlos rápidamente a los profesionales adecuados. También dirige programas educativos que permiten a los niños utilizar sus fortalezas y habilidades, ayudándolos a desarrollar su potencial individual.
3. Colaborar con los padres y las comunidades educativas para tomar medidas que reproduzcan actividades tradicionales basadas en el juego para desarrollar las habilidades motoras básicas de los niños dentro de la comunidad educativa.
4. Se recomienda a los investigadores interesados en este tema realizar cursos adicionales basados en los cursos existentes de este programa con el fin de fortalecer aún más el desarrollo de la psicomotricidad y promover el desarrollo positivo en el entorno familiar, social y escolar.

## REFERENCIAS

- Abate, M., Pallonetto, L., & Palumbo, C. (2020). The effectiveness of motor activity on psychomotor development in school-aged children. *Journal of Human Sport and Exercise*, 15(Proc2), 222–231. <https://doi.org/10.14198/JHSE.2020.15.PROC2.13>
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 4. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arias, H. (2019). Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c. *Universidad Libre de Colombia*. [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS\\_2019\\_HAROLD\\_DAVID\\_ARIAS.pdf?sequence=1](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS_2019_HAROLD_DAVID_ARIAS.pdf?sequence=1)
- Arriaga, M. (2017). *Estrategias para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 3-4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil Mi Mundo Nuevo, Período septiembre 2016 - febrero 2017* [Universidad Potitécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14587/5/UPS-CT007168.pdf>
- Barreto, P. (2007). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. INDE Barcelona.
- Becker, S. P., & Gregory, A. M. (2020). Editorial Perspective: Perils and promise for child and adolescent sleep and associated psychopathology during the COVID-19 pandemic. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, and Allied Disciplines*, 61(7), Retos, número 43 (1º trimestre)- 368 -757–759. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13278>
- Castillo, R. (2022). Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una institución educativa, Somate Alto, Sullana, 2022 [Tesis de maestría]. In *Universidad César Vallejo*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3350172>
- Cedeño, M., & Reyes, O. (2022). Psychomotor development and motor skills in

- learning in children from 1 to 3 years old. *International Research Journal of Management IT and Social Sciences*, 9(4), 560–568. <https://doi.org/10.21744/IRJMIS.V9N4.2123>
- Chacaltana, J. (2023). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima – 2022 [Tesis de maestría]. In *Repositorio Institucional - UCV*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3367488>
- Changiz, T., Amouzeshi, Z., Najimi, A., & Adibi, P. (2021). A narrative review of psychomotor abilities in medical sciences: Definition, categorization, tests, and training. *Journal of Research in Medical Sciences*, 26(1). [https://doi.org/10.4103/JRMS.JRMS\\_965\\_19](https://doi.org/10.4103/JRMS.JRMS_965_19)
- Clements, R., Messanga, M., & Millbank, A.-M. (2023). Traditional Children's Games in Tanzania. *Children, Youth and Environments*, 18(2), 206–218. <https://doi.org/10.1353/CYE.2008.0024>
- Constantin, I. (2021). The importance of the psychomotricity development in the life cycle. *The Science of Physical Culture*, 36/2. <https://doi.org/10.52449/1857-4114.2020.36-2.02>
- Dana, A., & Christodoulides, E. (2020). The Effects of a Period of Selected Physical Activity on Improving Manipulative and Locomotor Skills of Children with Neuropsychological Learning Disabilities. *Journal of Rehabilitation Sciences and Research*, 7(1), 25–30. <https://doi.org/10.30476/JRSR.2019.81592.1006>
- Escuza, M. (2017) *Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial "Fe y Alegría" N°17, 2016*. Tesis para obtener el grado de Maestro, Universidad César Vallejo.
- Espinoza, T. (2022). Programa tarea de movimiento en el desarrollo del esquema corporal en niños de 5 años, institución pública, Lima - 2022 [Tesis de maestría]. In *Repositorio Institucional - UCV*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3321672>
- Esposito, G., & Vivanti, G. (2021). Gross Motor Skills. *Encyclopedia of Autism*



*Spectrum Disorders*, 2277–2281. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-91280-6\\_179](https://doi.org/10.1007/978-3-319-91280-6_179)

Díaz, J. (1999) La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas.

Educación primaria (2016) el aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades como proceso de desarrollo. Minedu

García (2012). *Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico*. Tesis de Grado

García, E. (2019). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” - Celendín [Tesis de maestría]. In *Universidad San Pedro*. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe//handle/USANPEDRO/12180>

García, V., & Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Educare*, 26(2), 27–51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8676132&info=resumen&idoma=ENG>

Gil, P. y Contreras, O. y Díaz, A. y Letra, A. (s.f) *Educación física con su contribución al proceso formativo de la educación infantil*.

González Rivas, R. A., Gastélum-Cuadras, G., Velducea Velducea, W., González Bustos, J. B., & Domínguez Esparza, S. (2021). *Análisis de la experiencia docente en clases de Educación Física durante el confinamiento por COVID-19 en México*. *Retos*, 42, 111. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86242>

Hernandez, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. (6ta Edición) México D.F.: McGraw-Hill.

Huahuasonco, P. (2023). Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de inicial en una institución educativa pública, Carabayllo- 2023

[Tesis de maestría]. In *Repositorio Institucional - UCV*.  
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3453974>

Kothari, C.R. (2008) "*Research Methodology: Methods and Techniques*" New Age International

La vega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*.

López, J., Pozo, A., Boderó, Y., & Iloor, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad, Ciencias y Tecnología*, 1, 97–106.  
<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>

Macdonald, K., Milne, N., Pope, R., & Orr, R. (2022). Evaluation of a 12-Week Classroom-Based Gross Motor Program Designed to Enhance Motor Proficiency, Mathematics and Reading Outcomes of Year 1 School Children: A Pilot Study. *Early Childhood Education Journal*, 50, 811–822.  
<https://doi.org/10.1007/s10643-021-01199-w>

Margaritis, I., Houdart, S., El Ouadrhiri, Y., Bigard, X., Vuillemin, A., & Duché, P. (2020). *How to deal with COVID-19 epidemic-related lockdown physical inactivity and sedentary increase in youth? Adaptation of Anses' benchmarks*. *Archives of Public Health*, 78(1), 52.  
<https://doi.org/10.1186/s13690-020-00432-z>

Melendez, C. (2016). Programa psicomotriz "jugando aprendo" en la lateralidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa San Pedro -2016 [Tesis de maestría]. In *Repositorio Institucional - UCV*.  
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2947022>

Mera, E., Armijos, J., & Luarte, C. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de - ProQuest. *Retos*, 43, 719–727.  
<https://www.proquest.com/docview/2699548262/abstract/AC378868EABC48E BPQ/21?accountid=37408&sourcetype=Scholarly Journals&forcedol=true>

Morera. (2008) *juegos dinámicos para niños y niña. Juego tradicionales y motrices*.

Palumbo, C., & Ambretti, A. (2021). Children's traditional games: didactic potential

of a historical-design heritage in school contexts. *MeTis. Mondì Educativi. Temi, Indagini, Suggestioni*, 11(1). <https://doi.org/10.30557/MT00161>

Parra, C., Jaimes, G., & Burbano, V. (2019). La coordinación motriz infantil: Un abordaje desde los métodos cuantitativos de investigación. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 5(2), 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8670886&info=resumen&idoma=SPA>

Pedersen, M., Ibsen, B., Dinkel, D., Møller, N. C., & Hestbæk, L. (2023). The Effect of a Parent-Directed Program to Improve Infants' Motor Skills. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(3). <https://doi.org/10.3390/IJERPH20031999>

Piaget, J. (1977). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Crítica SL.

Puspitasari, I., Rachmawati, Y., Romadona, N. F., & Purnamasari, I. (2021). Bengkulu's Traditional Games for Young Children. *International Conference on Electrical and Control Engineering*, 538. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.210322.007>

Shingjergji, A. (2020). Psychomotor education, an aspect of general formation of the pre-school children. *The Journal of Education, Culture, and Society*, 4(1), 121–132. <https://doi.org/10.15503/JECS20131.121.132>

Sriwidayati, Saroinsong, W. P., & Simatupang, N. (2020). Traditional Games Usage to Improve the Children's Independence Skill. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.200808.047>

United Nations (2020). *Policy Brief: The Impact of COVID-19 on children*. Retrieved from <https://unsdg.un.org/resources/policy-brief-impact-covid-19-children>

Usman, M., & Yusuf, N. (2022). The Utilization of Traditional Games for Early Childhood Development. *Proceedings of International Conference on Multidisciplinary Research*, 4(1), 146–152. <https://doi.org/10.32672/PIC->

MR.V4I1.3761

Vygotskiĭ, L., & Cole, M. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Harvard University Press.  
<https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>

Widiasavitri, P., Agustini, N. M., Astiti, D. P., Suarya, L., & Haryati, T. (2020). Traditional Games as Alternative Activities for Children Stimulation. *Journal of Psychology and Instruction*, 4(1), 1–9.  
<https://doi.org/10.23887/JPAI.V4I1.23010>

## ANEXOS

### ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>Programa de juegos tradicionales</b>	El juego tradicional es una práctica que se transmite de generación a generación, vienen a ser muy enfáticos, están relacionados a la historia y cultura de un determinado grupo social, el juego tradicional viene a ser la esencia de la manifestación cultural (Campos, 2016).	Para este estudio se aplicará el instrumento con escala ordinal el cual mide la variable de psicomotricidad, que tiene como dimensiones la psicomotricidad gruesa, psicomotricidad fina, lateralidad y esquema corporal. Evaluando los niveles de la prueba que son: 1,2,3.	Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego de trompo</li> <li>- Juego de canica</li> <li>- Juego de Kiwi</li> <li>- Juego de la liga</li> <li>- Juego de la cometa</li> </ul>	Nominal
			Juego cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego de Ludo</li> <li>- Juego de tres rayas</li> <li>- Juego de tuti fruti</li> </ul>	
			Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego de las escondidas</li> <li>- Juego de a go go</li> <li>- Juego de la canasta revuelta</li> <li>- Juego del teléfono malogrado</li> <li>- Juego de las charadas.</li> </ul>	
<b>Psicomotricidad</b>	La psicomotricidad actual disuelve la dualidad cartesiana de cuerpo y mente y los integra en un solo espacio: la existencia física; así, nutre y estimula el	Cuando se habla de psicomotricidad se refiere a las habilidades que experimenta el menor cuando controla los	Psicomotricidad fina	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguimiento de objetos, con la mano y el ojo, simultáneamente.</li> <li>- Destreza al usar sus dedos.</li> <li>- Precisión en el movimiento de sus manos y dedos.</li> </ul>	Ordinal

desarrollo psicomotor de los niños, conectando el movimiento con la mente. (Arce, 2020)	movimientos de su cuerpo al interactuar con el ambiente. Estos movimientos se enmarcan en motricidad fina y gruesa dentro del dominio corporal del menor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación del movimiento y fuerza de sus dos manos.</li> <li>- Control de la mano al usar instrumentos</li> </ul>
	Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento corporal</li> <li>- Desplazamiento corporal</li> <li>- Toma de conciencia del espacio gestual</li> </ul>
	Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación de la parte derecha e izquierda de su cuerpo.</li> <li>- Identificación en figuras de los lados izquierdo y derecho.</li> <li>- identificación de la derecha e izquierda en objetos y personas.</li> </ul>
	Psicomotricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fuerza en las piernas.</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Movimiento alternado de las extremidades gruesas.</li> </ul>

## ANEXO 2: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

N°	Ítems	Iniciado	Proceso	Logro
<b>Dimensión 1. PSICOMOTROCIDAD FINA</b>				
1	Sigue el dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora.			
2	Abrocha y desabrocha botones.			
3	Utiliza la pinza digital para recoger lentejas.			
4	Colorea respetando los contornos.			
5	Pega bolitas de papel por el contorno de una silueta.			
6	Ensarta mashmellow en un palo de brocheta.			
7	Modela figuras con plastilina.			
8	Recorta siluetas.			
9	Punza por el contorno e interior de una silueta.			
<b>Dimensión 2. ESQUEMA CORPORAL</b>				
10	Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas.			
11	Asocia las partes de su cuerpo con sus funciones.			
12	Realiza el dibujo de un niño.			
13	Camina a grandes pasos.			
14	Camina a pasos cortos.			
15	Camina hacia atrás.			
16	Camina en punta de pies			
17	Camina en talones.			
18	Se acuesta boca abajo.			
19	Realiza ejercicios "Ranas".			
20	Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos en esta y con las piernas medio separadas.			
<b>Dimensión 3. LATERALIDAD</b>				
21	Levanta la mano derecha o izquierda según se le indique			
22	Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.			
23	Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha o izquierda.			
24	Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente.			
25	Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que se tiene al frente.			
<b>Dimensión 4. PSICOMOTRICIDAD GRUESA</b>				
26	Salta con los dos pies.			

27	Salta con un pie.			
28	Corre.			
29	Camina con una pelota entre las piernas.			
30	Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso.			
31	Camina por un camino quebrado trazado en el piso.			
32	Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba.			
33	Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.			
34	Ejecuta polichinelas.			
35	Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.			



## ANEXO 3: VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	35	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	35	100,0

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

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,850	35

## Validez de contenido



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Instrumento que mide la variable: **Psicomotricidad**

### 1. Datos generales del Juez

<b>Nombre del juez:</b>	TANIA VALENTINA AYALA CASTRO
<b>Grado profesional:</b>	Maestría (X)                      Doctor ( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )    Social ( )    Educativa ( X ) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	DOCENTE
<b>Institución donde labora:</b>	I.E.I. N 1222
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )                      Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.
<b>DNI:</b>	02833365

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Psicomotricidad
<b>Autor (a):</b>	Original: Cecilia Milagros Botello Alva Adaptación: Ayala Correa Abigail Shayra
<b>Objetivo:</b>	El objetivo del presente instrumento es evaluar psicomotricidad en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023.
<b>Administración:</b>	El instrumento se aplicará de forma presencial
<b>Año:</b>	2020
<b>Ámbito de aplicación:</b>	El ámbito será una Institución Educativa de Piura.
<b>Dimensiones:</b>	- Psicomotricidad gruesa

	- Lateralidad - Esquema corporal - Psicomotricidad fina
<b>Confiabilidad:</b>	El instrumento a medir tiene un índice alto de confiabilidad del Alfa de Cronbach del instrumento es de 0,35 cual se considera altamente confiable
<b>Escala:</b>	Likert
<b>Niveles o rango:</b>	1. Bueno 2. Regular 3. Malo
<b>Cantidad de items:</b>	35 items
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20-25 minutos

**Definición de la variable:**

La psicomotricidad según Pons y Arufe (2016) es toda interacción basada entre la emoción, conocimiento, movimiento y cuerpo que se propiciará a través de juegos corporales y espaciales, de ritmo, motores, de esta manera es parte fundamental para el crecimiento de la persona, mejorando su habilidad de mostrarse e interactuar en diversos entornos.

**Dimensión 1: Psicomotricidad fina**

(Montagud, 2022) principalmente los dedos y las manos, esta se caracteriza por el pensamiento consciente de movimientos y gestos pequeños y precisos, la manipulación de objetos con las manos, el manejo de la escritura, el tocar instrumentos musicales. Estas actividades requieren habilidades motoras finas.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Seguimiento de objetos, con la mano y el ojo, simultáneamente.	Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora.	4	4	4	

Destreza al usar sus dedos.	Destreza al usar sus dedos.	4	4	4	
	Utiliza la pinza digital para recoger lentejas.	3	4	4	
Precisión en el movimiento de sus manos y dedos.	Colorea respetando los contornos.	4	4	4	
	Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.	4	4	4	
Coordinación del movimiento y fuerza de sus dos manos	Ensarta mashmelows en un palo de brocheta.	4	4	4	
	Modela figuras con plastilina	4	4	4	
Control de la mano al usar instrumentos	Recorta siluetas	4	4	4	
	Punza por el contorno de una silueta.	4	4	4	

**Dimensión 2: Esquema corporal**

Esto se consigue jugando con el cuerpo, utilizando todas las posibilidades de cada parte del mismo, de esta manera podrás conocerlos y distinguirlos. Se lleva al niño a imitar para que internalice cada una de sus acciones y sea capaz de controlar la ejecución de cada nueva acción, pasando así a formar parte de su repertorio conductual (Martínez y Nuñez 1978).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento corporal	Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas.	4	4	4	
	Asocia las partes del cuerpo con sus funciones.	4	4	4	
	Realiza el dibujo de un niño.	4	4	4	

Desplazamiento corporal	Camina a grandes pasos.	4	4	4	
	Camina a grandes pasos.	4	4	3	
	Camina hacia atrás.	4	4	4	
	Camina en punta de pies.	4	4	4	
	Camina en talones	4	4	4	
Toma de conciencia del espacio	Se acuesta boca abajo	3	3	3	
	Realiza el ejercicio "ranas"	4	4	4	
	Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos	4	4	4	

**Dimensión 3: Lateralidad**

Definición de la dimensión:

Según Hernández (2015) , la lateralidad es una ventaja motriz relacionada con las partes del cuerpo que conforman los lados izquierdo y derecho del cuerpo. Son el resultado de una división funcional entre los dos hemisferios del cerebro. De esta distribución depende el uso preferente de uno u otro lado del cuerpo, es decir, lado derecho e izquierdo para entrenar ciertas acciones.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Identificación de la parte derecha e izquierda de su cuerpo.	Levanta la mano derecha o izquierda según se le indique	4	4	4	
	Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.	4	4	4	
Identificación en figuras de los lados izquierdo y derecho.	Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra.	4	4	4	

	Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.	4	4	4	
Identificación de la derecha e izquierda en objetos y personas	Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente.	4	4	4	
	Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.	4	4	4	

#### Dimensión 4: Psicomotricidad gruesa

Definición de la dimensión:

Según Sánchez (2022) permite una amplia gama de movimientos, como los movimientos de músculos, la mejora de la flexibilidad y la velocidad temporal. El movimiento, la fuerza y el equilibrio que introduce cada movimiento. Se convierte en parte del desarrollo psicomotor, caracterizado por la aplicación de la fuerza en el movimiento.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fuerza en las piernas.	Salta con los dos pies.	4	4	4	
	Salta con un pie	4	4	4	
	Camina con una pelota entre las piernas				
	Corre	4	4	4	
Equilibrio	Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso.	4	4	4	
	Camina por un camino trazado con cuerdas	4	4	4	

	Camina por un camino quebrado trazado en el piso.	4	4	3	
Movimiento alternado de las extremidades gruesas.	Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba.	4	4	4	
	Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.	4	4	4	



Mg. Tania Valentina Ayala Castro  
Directora (e)

---

 FIRMA DEL EVALUADOR

**Instrumento que mide la variable: Psicomotricidad**
**1. Datos generales del Juez**

<b>Nombre del juez:</b>	MG. JULISSA MERCEDES MERCADO SANDOVAL
<b>Grado profesional:</b>	Maestría (X)                      Doctor ( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clinica ( )    Social ( )    Educativa (X ) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
<b>Institución donde labora:</b>	I.E.I 004 GUILLERMO GULMAN LAPOUBLE
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )                      Más de 5 años (X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.
<b>DNI:</b>	02878266

**2. Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

**3. Datos de la escala**

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Psicomotricidad
<b>Autor (a):</b>	Original: Izquierdo Abanto, Janet Viviana Adaptación: Ayala Correa Abigail Shayra
<b>Objetivo:</b>	El objetivo del presente instrumento es evaluar psicomotricidad en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023.
<b>Administración:</b>	El instrumento se aplicará de forma presencial
<b>Año:</b>	2020
<b>Ámbito de aplicación:</b>	El ámbito será una Institución Educativa de Piura.
<b>Dimensiones:</b>	- Psicomotricidad gruesa



	- Lateralidad - Esquema corporal - Psicomotricidad fina
<b>Confiabilidad:</b>	El instrumento a medir tiene un índice alto de confiabilidad del Alfa de Cronbach del instrumento es de 0,35 cual se considera altamente confiable
<b>Escala:</b>	Likert
<b>Niveles o rango:</b>	4. Bueno 5. Regular 6. Malo
<b>Cantidad de ítems:</b>	35 ítems
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20-25 minutos

**Definición de la variable:**

La psicomotricidad según Pons y Arufe (2016) es toda interacción basada entre la emoción, conocimiento, movimiento y cuerpo que se propiciará a través de juegos corporales y espaciales, de ritmo, motores, de esta manera es parte fundamental para el crecimiento de la persona, mejorando su habilidad de mostrarse e interactuar en diversos entornos.

**Dimensión 1: Psicomotricidad fina**

(Montagud, 2022) principalmente los dedos y las manos, esta se caracteriza por el pensamiento consciente de movimientos y gestos pequeños y precisos, la manipulación de objetos con las manos, el manejo de la escritura, el tocar instrumentos musicales. Estas actividades requieren habilidades motoras finas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Seguimiento de objetos, con la mano y el ojo, simultáneamente.	Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora.	4	4	4	

Destreza al usar sus dedos.	Destreza al usar sus dedos.	4	4	4	
	Utiliza la pinza digital para recoger lentejas.	4	4	4	
Precisión en el movimiento de sus manos y dedos.	Colorea respetando los contornos.	4	4	4	
	Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.	4	3	4	
Coordinación del movimiento y fuerza de sus dos manos	Ensarta mashmelows en un palo de brocheta.	4	3	3	
	Modela figuras con plastilina	4	4	4	
Control de la mano al usar instrumentos	Recorta siluetas	4	4	4	
	Punza por el contorno de una silueta.	4	4	4	

**Dimensión 2: Esquema corporal**

Esto se consigue jugando con el cuerpo, utilizando todas las posibilidades de cada parte del mismo, de esta manera podrás conocerlos y distinguirlos. Se lleva al niño a imitar para que internalice cada una de sus acciones y sea capaz de controlar la ejecución de cada nueva acción, pasando así a formar parte de su repertorio conductual (Martínez y Nuñez 1978).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento corporal	Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas.	4	4	4	
	Asocia las partes del cuerpo con sus funciones.	4	4	4	
	Realiza el dibujo de un niño.	4	4	4	

Desplazamiento corporal	Camina a grandes pasos.	4	4	4	
	Camina a grandes pasos.	3	4	4	
	Camina hacia atrás.	4	4	4	
	Camina en punta de pies.	4	4	4	
	Camina en talones	4	4	4	
Toma de conciencia del espacio	Se acuesta boca abajo	3	3	3	
	Realiza el ejercicio "ranas"	4	4	4	
	Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos	4	4	4	

**Dimensión 3: Lateralidad**

Definición de la dimensión:

Según Hernández (2015), la lateralidad es una ventaja motriz relacionada con las partes del cuerpo que conforman los lados izquierdo y derecho del cuerpo. Son el resultado de una división funcional entre los dos hemisferios del cerebro. De esta distribución depende el uso preferente de uno u otro lado del cuerpo, es decir, lado derecho e izquierdo para entrenar ciertas acciones.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación de la parte derecha e izquierda de su cuerpo.	Levanta la mano derecha o izquierda según se le indique	4	4	4	
	Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.	4	4	4	
Identificación en figuras de los lados izquierdo y derecho.	Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra.	4	4	4	

	Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.	4	4	4	
Identificación de la derecha e izquierda en objetos y personas	Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente.	4	4	4	
	Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.	4	3	4	

#### Dimensión 4: Psicomotricidad gruesa

Definición de la dimensión:

Según Sánchez (2022) permite una amplia gama de movimientos, como los movimientos de músculos, la mejora de la flexibilidad y la velocidad temporal. El movimiento, la fuerza y el equilibrio que introduce cada movimiento. Se convierte en parte del desarrollo psicomotor, caracterizado por la aplicación de la fuerza en el movimiento.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fuerza en las piernas.	Salta con los dos pies.	4	4	4	
	Salta con un pie	4	4	4	
	Camina con una pelota entre las piernas				
	Corre	4	4	4	
Equilibrio	Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso.	4	4	4	
	Camina por un camino trazado con cuerdas	4	4	4	

	Camina por un camino quebrado trazado en el piso.	4	4	3	
Movimiento alternado de las extremidades gruesas.	Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba.	4	4	4	
	Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.	4	4	4	



Mag. Margarita Isabel Rojas Palacios

FIRMA DEL EVALUADOR

**Instrumento que mide la variable: Psicomotricidad**

<b>Nombre del juez:</b>	MG. MARGARITA ISABEL ROJAS PALACIOS
<b>Grado profesional:</b>	Maestría (X)                      Doctor ( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clinica ( )    Social ( )    Educativa (X ) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
<b>Institución donde labora:</b>	I.E.I SOR ANA DE LOS ANGELES
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )                      Más de 5 años (X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.
<b>DNI:</b>	02897697

**Definición de la variable:**

La psicomotricidad según Pons y Arufe (2016) es toda interacción basada entre la emoción, conocimiento, movimiento y cuerpo que se propiciará a través de juegos corporales y espaciales, de ritmo, motores, de esta manera es parte fundamental para el crecimiento de la persona, mejorando su habilidad de mostrarse e interactuar en diversos entornos.

**Dimensión 1: Psicomotricidad fina**

(Montagud, 2022) principalmente los dedos y las manos, esta se caracteriza por el pensamiento consciente de movimientos y gestos pequeños y precisos, la manipulación de objetos con las manos, el manejo de la escritura, el tocar instrumentos musicales. Estas actividades requieren habilidades motoras finas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Seguimiento de objetos, con la mano	Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un	4	4	4	

y el ojo, simultáneamente.	objeto en la pantalla de la computadora.				
Destreza al usar sus dedos.	Destreza al usar sus dedos.	4	4	4	
	Utiliza la pinza digital para recoger lentejas.	4	4	4	
Precisión en el movimiento de sus manos y dedos.	Colorea respetando los contornos.	4	4	4	
	Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.	4	4	4	
Coordinación del movimiento y fuerza de sus dos manos	Ensarta marshmelows en un palo de brocheta.	4	3	3	
	Modela figuras con plastilina	4	4	4	
Control de la mano al usar instrumentos	Recorta siluetas	4	4	4	
	Punza por el contorno de una silueta.	4	4	4	

#### Dimensión 2: Esquema corporal

Esto se consigue jugando con el cuerpo, utilizando todas las posibilidades de cada parte del mismo, de esta manera podrás conocerlos y distinguirlos. Se lleva al niño a imitar para que internalice cada una de sus acciones y sea capaz de controlar la ejecución de cada nueva acción, pasando así a formar parte de su repertorio conductual (Martínez y Nuñez 1978).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento corporal	Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas.	4	4	4	
	Asocia las partes del cuerpo con sus funciones.	4	4	4	

	Realiza el dibujo de un niño.	4	4	4	
Desplazamiento corporal	Camina a grandes pasos.	4	4	4	
	Camina a grandes pasos.				
	Camina hacia atrás.	4	4	4	
	Camina en punta de pies.	4	4	4	
	Camina en talones	4	4	4	
Toma de conciencia del espacio	Se acuesta boca abajo	3	3	3	
	Realiza el ejercicio "ranas"	4	4	4	
	Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos	4	4	4	

**Dimensión 3: Lateralidad**

Definición de la dimensión:

Según Hernández (2015), la lateralidad es una ventaja motriz relacionada con las partes del cuerpo que conforman los lados izquierdo y derecho del cuerpo. Son el resultado de una división funcional entre los dos hemisferios del cerebro. De esta distribución depende el uso preferente de uno u otro lado del cuerpo, es decir, lado derecho e izquierdo para entrenar ciertas acciones.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Identificación de la parte derecha e izquierda de su cuerpo.	Levanta la mano derecha o izquierda según se le indique	4	4	4	
	Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.	4	4	4	
Identificación en figuras	Identifica figuras que están	4	4	4	



de los lados izquierdo y derecho.	ubicadas a la derecha o izquierda de otra.				
	Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.	4	4	4	
Identificación de la derecha e izquierda en objetos y personas	Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente.	4	4	4	
	Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.	4	3	3	

#### Dimensión 4: Psicomotricidad gruesa

Definición de la dimensión:

Según Sánchez (2022) permite una amplia gama de movimientos, como los movimientos de músculos, la mejora de la flexibilidad y la velocidad temporal. El movimiento, la fuerza y el equilibrio que introduce cada movimiento. Se convierte en parte del desarrollo psicomotor, caracterizado por la aplicación de la fuerza en el movimiento.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fuerza en las piernas.	Salta con los dos pies.	4	4	4	
	Salta con un pie	4	4	4	
	Camina con una pelota entre las piernas	4	4	4	
	Corre	4	4	4	
Equilibrio	Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso.	4	4	3	

	Camina por un camino trazado con cuerdas	4	4	4	
	Camina por un camino quebrado trazado en el piso.	4	4	3	
Movimiento alternado de las extremidades gruesas.	Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba.	4	4	4	
	Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.	4	4	4	



**Julio M. Mercado Sandoval**  
**MAGISTER EN EDUCACION**  
**CPPQ. N° 0134858**

FIRMA DEL EVALUADOR

## Análisis de la V de Aiken

Se realizó la adecuación de los ítems a los criterios de validez de contenido adaptados, mediante el coeficiente de validación V de Aiken. Este sistema proporciona una gran escala que proporciona información sobre la proporción de jueces que expresan una valoración positiva de los objetos de valor, los cuales pueden ser aceptados como indicadores para tomar decisiones sobre la necesidad de modificar o eliminar esas cosas. Esta cifra se calcula mediante la siguiente fórmula:

$$V = \frac{x - l}{k}$$

Dónde:

X : Media de calificación de los jueces

l : Valor de calificación más bajo de la escala

k : Rango de los valores posibles de la escala de valoración

Con base en el análisis estadístico aplicado, los criterios de conversión son los siguientes:

- Valores V de Aiken inferiores a ,7 (equivalentes a puntuaciones medias de la escala inferiores a 3) o cuyo valor crítico a un nivel de confianza de 95% (límite inferior) es igual o inferior a ,5
- Diferencia significativa en el análisis entre jueces (p. <.05). -
- Comentarios sobre la necesidad de mejorar o eliminar el artículo.

Para la presente investigación la validez del instrumento se obtuvo el puntaje de 0.35 lo cual nos indica que el instrumento es válido para la aplicación en la presente investigación.

**Tabla 17***Validación según expertos*

ÍTEM	CRITERIO	Juez 1	Juez 2	Juez 3	MEDIA	V DE AIKEN
<b>ítem 1</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	3	4	4	3.67	0.89
<b>ítem 2</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	3	4	3.67	0.89
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 3</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	3	3.67	0.89
<b>ítem 4</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 5</b>	Claridad	4	4	3	3.67	0.89
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 6</b>	Claridad	4	4	3	3.67	0.89
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 7</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 8</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 9</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 10</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 11</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 12</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 13</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00

<b>ítem 14</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 15</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 16</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 17</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 18</b>	Claridad	4	3	4	3.67	0.89
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 19</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 20</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 21</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 22</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	3	3.67	0.89
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 23</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 24</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 25</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 26</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	3	3.67	0.89
	relevancia	4	4	3	3.67	0.89
<b>ítem 27</b>	Claridad	4	4	3	3.67	0.89
	coherencia	4	3	4	3.67	0.89
	relevancia	4	3	4	3.67	0.89
<b>ítem 28</b>	Claridad	4	3	4	3.67	0.89
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00

	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 29</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 30</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 31</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 32</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	3	3.67	0.89
<b>ítem 33</b>	Claridad	4	4	3	3.67	0.89
	coherencia	4	4	3	3.67	0.89
	relevancia	4	4	3	3.67	0.89
<b>ítem 34</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00
<b>ítem 35</b>	Claridad	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4.00	1.00

## ANEXO 4: AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

**POSGRADO**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Piura, 31 octubre de 2023

**Vianca Falla Santos**  
**Directora**

ASUNTO : Solicitud de autorización para realizar la investigación  
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 20 OCTUBRE DE 2023

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

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

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

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: Ayala Correa Abigail Shayra
- 2) Programa de estudios : Maestría en psicología educativa
- 3) Mención : Proyecto de investigación
- 4) Ciclo de estudios : 3° ciclo
- 5) Título de la investigación : Programa de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de educación inicial de una institución educativa, Piura 2023

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

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

Atentamente,



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

Lic. Vianca E. Falla Santos  
DIRECTORA  
I.E. 1582

**AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO**

SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Lic. Vianca Estefani Falla Santos

Directora de la I.E.I. N° 1562 – Tambo Grande

De mi consideración Yo, ABIGAIL SHAYRA AYALA CORREA, identificada con DNI N° 71792696, domiciliada en San José– Piura; con el debido respeto ante su persona me presento y expongo: Que, siendo requisito indispensable para el optar el grado de Maestro en Psicología Educativa, recorro a su digno cargo para que se me permita y autorice la aplicación de trabajo de investigación titulado: Programa de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de educación inicial de una institución educativa, Piura 2023. Por lo expuesto, es justicia que espero alcanzar.



Atte

Br. Abigail Ayala Correa

  
Lic. Vianca Estefani Falla Santos  
DIRECTORA  
I.E. 1562



## ANEXO 5: CONSENTIMIENTO INFORMADO



### Consentimiento Informado del Apoderado

**Título de la investigación:** Programa de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de educación inicial de una institución educativa, Piura 2023

**Investigadora:** Abigail Shayra Ayala Correa

#### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Programa de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de educación inicial de una institución educativa, Piura 2023" cuyo objetivo es Desarrollar la psicomotricidad a través de los juegos tradicionales en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Piura 2023. Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado, programa Académico de Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus de Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa IE 1562.



Es significativo al ser trascendental para la sociedad, ya que servirá para que directivos, docentes, padres de familia y estudiantes, puedan contribuir a resaltar una convivencia escolar adecuada por medio de la resiliencia y por centrarse en conocer la convivencia escolar, para identificar causas y generar soluciones.

#### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo(a) participe y su hijo(a) decide participar en esta investigación:

1. Se realizará una lista de cotejo donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Programa de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de educación inicial de una institución educativa, Piura 2023"
2. Esta lista de cotejo tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente proporcionado por la institución educativa 1562. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### **Participación voluntaria (principio de autonomía):**

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

#### **Beneficios (principio de beneficencia):**



# ANEXO 6: REPORTE DE TURNITIN

Feedback Studio - Google Chrome  
ev.turnitin.com/app/carta/es/7u=1068032488&ro=103&o=2271529303&lang=es&s=1

feedback studio ABIGAIL SHAYRA AYALA CORREA PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSIC... /0

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Cartula  
Programa de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad  
en niños de educación inicial de una institución educativa, Piura 2023

TESIS PARA OBTENER EL  
GRADO ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:  
Ayala Correa, Abigail Shayra (orcid.org/0000-0001-5666-8808)

ASESORAS:  
Dra. Linares Parisaca, Glicerina Elizabeth (orcid.org/0000-0002-3950-7954)  
Mg. García Parillo, Joyce Daniela (orcid.org/0000-0002-0622-4079)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
Educación y calidad educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:  
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos los niveles

PIURA - PERÚ  
2023

Resumen de coincidencias

19 %

Se están viendo fuentes estándar

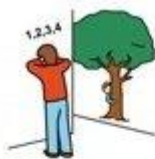
Ver fuentes en inglés

Coincidencias			
19	1	repositorio.ucv.edu.pe	7 %
		Fuente de Internet	
	2	Entregado a Universida...	6 %
		Trabajo del estudiante	
	3	Entregado a Universida...	1 %
		Trabajo del estudiante	
	4	repositorio.uladech.ed...	1 %
		Fuente de Internet	
	5	library.co	1 %
		Fuente de Internet	
	6	repositorio.uandina.ed...	1 %
		Fuente de Internet	
	7	hdl.handle.net	<1 %
		Fuente de Internet	
	8	repositorio.unh.edu.pe	<1 %
		Fuente de Internet	

Página: 1 de 45 Número de palabras: 10727 Versión sólo texto del informe Alta resolución Activado 16:55 15/01/2024

**ANEXO 7: PROGRAMA**

**Programa de juegos tradicionales para desarrollar  
la psicomotricidad en niños de educación inicial  
de una institución educativa, Piura 2023**



**JUEGOS TRADICIONALES**



DIRIGIDO: Estudiantes 5 años  
AUTORA: Ayala Correa Abigail

## I. DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL** : UGEL Tambo Grande  
**1.2. I.E.** : N°1562  
**1.3. LUGAR** : Tambo Grande- Piura  
**1.4. Beneficiarios** : Alumnos de 5 años  
**1.5. DURACIÓN** : 20 sesiones

## II. FUNDAMENTACIÓN

En la actualidad en la II.EE del nivel inicial se evidencian dificultades en los niños respecto a sus habilidades motrices básicas, como correr, saltar, subir, bajar, trepar, rodar, lanzar; deficiencias que les restan posibilidades para desarrollar sus habilidades motrices básicas las cuales se observó en sus prácticas corporales diarias. En la institución Educativa N°1562 de Tambo Grande mediante un pre test ha llegado a apreciarse que el 96% de los estudiantes se ubicó en un nivel proceso de la psicomotricidad, y un 4% de estudiantes se ubicó en un nivel de inicio, respecto a la psicomotricidad.

## III. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

### A. GENERAL:

Promover el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de 5 años de Educación Inicial a partir de los juegos tradicionales familiares.

### B. ESPECÍFICOS:

- Proponer juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad fina, gruesa, esquema corporal y lateralidad
- Iniciar y afianzar la definición de la propia lateralidad.
- Desarrollar el esquema corporal
- Controlar las distintas formas de desplazamientos: marcha, carrera, salto coordinando los diversos movimientos implicados.

#### IV. ALCANCE

En estos tiempos somos conscientes que nuestro país está atravesando situaciones difíciles que están afectando el desenvolvimiento motriz del estudiante ya que impide que puedan expresarse de manera libre en la comunidad, es así como considero la elaboración de este programa basado en juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Dentro de las actividades se consideró distintos recursos como: el espacio, los materiales a usar en los distintos juegos; pañuelos, tiza, pelota, latas, piedras, etc.

#### V. PRESUPUESTO

<b>Bienes</b>						
<b>2</b>	Millar	Papel bond	S/.	30.00	S/.	60.00
<b>25</b>	Unidad	Juegos didácticos	S/.	5.00	S/.	125.00
<b>2</b>	Unidad	Lápiz	S/.	3.00	S/.	6.00
<b>1</b>	Unidad	Libreta de apuntes	S/.	7.00	S/.	7.00
<b>2</b>	Unidad	Lapicero	S/.	3.00	S/.	6.00
<b>SUB TOTAL</b>					<b>S/.</b>	<b>204.00</b>

#### VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

<b>N° de sesión</b>	<b>Nombre de la sesión</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Materiales</b>	<b>fecha</b>	<b>Duración</b>	<b>Lugar</b>
1	Bienvenidos amigos	Conocer a los niños y niñas de 5 años	Cartulina Equipo de sonido	15-11	45 min	IE 1562
2	Bailo y aprendo las partes de mi cuerpo	Iniciar y afianzar la definición de la propia lateralidad	Cartulina Equipo de sonido	16-11	45 min	IE 1562
3	Nos divertimos bailando	Desarrollar el equilibrio	Hojas Equipo de sonido	17-11	45 min	IE 1562
4	Juego a la gallinita ciega con mis amigos	Desarrollar la psicomotricidad y diversos movimientos	Equipo de sonido	20-11	45 min	IE 1562
5	Nos divertimos	Desarrollar el control postural	Equipo de sonido	21-11	45 min	IE 1562

	jugando a los colores					
6	Nos divertimos jugando a Siete pecados”	Controlar las distintas formas de desplazamientos: marcha, carrera, salto.	Equipo de sonido	22-11	45 min	IE 1562
7	Nos divertimos la rayuela	Lanza objetos con precisión a un espacio determinado	Equipo de sonido	25-11	45 min	IE 1562
8	Nos divertimos jugando a la atrapa con mis amigos	Realizar posturas de pararse en un pie por un tiempo determinado	Equipo de sonido	26-11	45 min	IE 1562
9	Nos divertimos jugando alto stop	Correr sorteando obstáculos demostrando equilibrio	Equipo de sonido	27-11	45 min	IE 1562
10	Nos divertimos jugando al matagente	Atrapar objetos sin dejarlos caer	Equipo de sonido	28-11	45 min	IE 1562
11	Nos divertimos jugando con las plastilinas	Utilizar la imaginación para hacer formas con la plastilina	Equipo de sonido	29-11	45 min	IE 1562
12	Nos divertimos jugando a las Escondidas	Reconoce distancia para encontrar a sus amigos	Equipo de sonido	30-11	45 min	IE 1562
13	Nos divertimos jugando con la pelota	Juega mostrando su equilibrio y lateralidad	Equipo de sonido	1-12	45 min	IE 1562

14	Jugamos que pase el rey	Demuestra su precisión para moverse en espacio libre	Equipo de sonido	2-12	45 min	IE 1562
15	Jugamos Canicas o Bolinchas	Demuestra su movimiento de mano con precisión	Equipo de sonido	3-12	45 min	IE 1562
16	Nos divertimos con el hula hula	Mantenemos el equilibrio de nuestro cuerpo	Equipo de sonido	4-12	45 min	IE 1562
17	Jugamos al gato y al ratón	Nos desplazamos en un espacio situado	Equipo de sonido	5-12	45 min	IE 1562
18	Jugamos al liguero	Realizamos saltos con un liguero	Equipo de sonido	6-12	45 min	IE 1562
19	Evaluamos nuestro programa	¿Qué hemos aprendido?	Equipo de sonido	7-12	45 min	IE 1562
20	Celebramos nuestros logros	Celebramos con mis amigos lo que aprendí.	Equipo de sonido	11-12	45 min	IE 1562



## SESIÓN 01

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Bienvenidos amigos

**FECHA:** 15 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Conocer a los niños y niñas de 5 años

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <p>1. Vamos a jugar ritmo a go go para ir conociendo nuestros nombres.</p> <p>2. Haremos juegos con pelotas, con latas para hacer torres, nos vamos a divertir mucho porque estos juegos lo harán en casa también, sus papas también cuando eran niños jugaron lo mismo.</p> <p>Esto le va a permitir conocernos para comenzar nuestro programa.</p>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviendo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 02

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Bailo y aprendo los partes de mi cuerpo

**FECHA:** 16 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	-Se saluda cordialmente a los estudiantes.  -Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.
DESARROLLO	PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se presenta la canción "Moviendo el cuerpo" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TwjMP8gW-80">https://www.youtube.com/watch?v=TwjMP8gW-80</a></li><li>2. Entre compañeros empiezan a imitar los pasos de la canción y así ir reconociendo las partes del cuerpo.</li><li>3. Empiezan a opinar las partes del cuerpo ya sin canción y así ir conversando entre los compañeros.</li></ol>
CIERRE	Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviendo como una serpiente para relajarse después de la sesión.

### SESIÓN 03

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos bailando

**FECHA:** 17 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio en niños y niñas

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	-Se saluda cordialmente a los estudiantes.  -Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.
DESARROLLO	PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA  1. Se presenta la canción <b><a href="https://www.youtube.com/watch?v=bwl5ohtqmfQ">https://www.youtube.com/watch?v=bwl5ohtqmfQ</a></b>  2. Los niños empiezan a bailar imitando los pasos que dice la canción para así ir manteniendo el equilibrio.  3. Empiezan a saltar, manteniendo el equilibrio con una pierna divirtiéndose escuchando la canción.
CIERRE	Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviendo como una serpiente para relajarse después de la sesión.

## SESIÓN 04

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Juego a la gallinita ciega con mis amigos

**FECHA:** 20 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Desarrollar la psicomotricidad y diversos movimientos

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se organizan en 2 grupos para que el primer grupo pueda vendar a sus compañeros del segundo grupo.</li><li>2. A la voz del conteo empiezan a agarrar a sus pollitos las gallinas ciegas, una a una se van sentando hasta obtener un ganador</li></ol>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviendo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 05

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos jugando a los colores

**FECHA:** 21 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Desarrollar el control de la postura

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	-Se saluda cordialmente a los estudiantes.  -Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.
DESARROLLO	PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA <ol style="list-style-type: none"><li>1. reproduce la canción <b><a href="https://www.youtube.com/watch?v=JV9h0gF4yTU">https://www.youtube.com/watch?v=JV9h0gF4yTU</a></b></li><li>2. Se dialoga con los estudiantes cuantos colores escucharon en la canción.</li><li>3. A continuación, se dará una hoja donde empezaran a embolillar con papel crepe una figura con diferentes colores.</li></ol>
CIERRE	Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviendo como una serpiente para relajarse después de la sesión.

## SESIÓN 06

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos jugando a Siete pecados

**FECHA:** 22 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Controlar las distintas formas de desplazamientos: marcha, carrera, salto.

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. -El niño elegirá a un compañero y podrá, si quiere, dar hasta tres pasos hacia él /ella, lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota.</li><li>2. El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego.</li></ol>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 07

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos la rayuela

**FECHA:** 23 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Lanza objetos con precisión a un espacio determinado

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se dibuja una rayuela en forma de avión sobre el patio con los números del 1-10 con ayuda de los alumnos.</li><li>2. Se dará las indicaciones del juego.</li><li>3. Formaran dos filas, de niños y niñas para así mantener el orden del juego.</li><li>4. Al final del juego nos comentarán que les pareció esta forma de aprender los números.</li></ol>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 08

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos jugando a la atrapa con mis amigos

**FECHA:** 24 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Realizar posturas de pararse en un pie por un tiempo determinado

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Los estudiantes se dividen en dos equipos, se echa una moneda al aire "volado", para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo.</li><li>2. Si toca a alguien este debe quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante. El juego termina cuando todos los jugadores están encantados.</li></ol>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>



## SESIÓN 09

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos jugando alto stop

**FECHA:** 25 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Correr sorteando obstáculos demostrando equilibrio

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Los niños se sientan alrededor del patio en asamblea.</li><li>2. Se darán las pautas para empezar a jugar alrededor del colegio, pero quien va perdiendo se va sentando donde empezaron la asamblea.</li><li>3. El niño tiene ese nombre, debe que pisar el círculo más chico y decir "Alto o Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita Alto o Stop, se detienen inmediatamente</li></ol>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 10

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos jugando al matagente

**FECHA:** 26 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Atrapar objetos sin dejarlos caer

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se trata de dos grupos de niños.</li><li>2. Cuatro personas, una de cada extremo de un cuadrilátero con un balón tratara de que el balón les choque a los que están en medio y ellos trataran de esquivar el balón. el ultimo que quede intacto será el ganador.</li><li>3. Luego del juego pintaran con temperas un dibujo hecho por ellos de su parte favorita del juego.</li></ol>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 11

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos jugando con las plastilinas

**FECHA:** 27 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Utilizar la imaginación para hacer formas con la plastilina

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRSENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Saldrán del aula al patio para recorrer el colegio y observar lo que hay alrededor.</li><li>2. Se brinda plastilinas de diferentes colores y sobre una hoja empezarán a formar siluetas de los objetos que observaron en la IE.</li></ol>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 12

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos jugando a las Escondidas

**FECHA:** 28 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Reconoce distancia para encontrar a sus amigos

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRSENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Elegimos a un niño para buscar para ver si descubre a algún compañero, pero debe evitar al mismo tiempo que alguno de los jugadores salga de su escondite y vaya al “tapo” que es el lugar donde él estuvo contando, si alguno de ellos llega a este lugar, todos estarán a salvo y el perseguidor deberá volver a contar.</li><li>2. Al finalizar con papel crepe rasgado trazarán un camino sobre una hoja.</li></ol>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

### SESIÓN 13

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos jugando con la pelota

**FECHA:** 29 de noviembre 2023

**OBJETIVO:** Juega mostrando su equilibrio y lateralidad

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. El juego de pelota es un deporte de competición jugado entre dos o más contrincantes o equipos que consiste en lanzar una pelota contra una pared del frontón con la mano, raqueta o cesta, para que el contrincante la devuelva después del rebote.</li><li>2. Luego al regresar al aula con ayuda de un punzón puntarán la silueta de una pelota luego la colorean de su color preferido.</li></ol>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 14

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Jugamos que pase el rey

**FECHA:** 30 noviembre 2023

**OBJETIVO:** Demuestra su precisión para moverse en espacio libre

**METODO (PROCESO):**

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	-Se saluda cordialmente a los estudiantes.  -Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.
DESARROLLO	PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA  1. Dos niños o niñas se toman de las manos frente a frente, de tal manera que formen un arco o puente. Los demás jugadores, a cierta distancia forman una fila india, los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, un color diferente cada uno.  2. La dificultad de este juego es que todos los niños deberán pasar por una línea hecha en el piso para mantener su equilibrio.
CIERRE	Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.

## SESIÓN 15

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Jugamos Canicas o Bolinchas

**FECHA:** 1 de diciembre 2023

**OBJETIVO:** Demuestra su movimiento de mano con precisión

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <p>1. Cada niño traza un círculo de unos 30 centímetros en el suelo con una tiza y cada uno de los jugadores coloca el mismo número de canicas en el centro del círculo (tres, cuatro o cinco). El objetivo de este juego es sacar las canicas del círculo, las canicas que salgan del círculo serán del jugador que las haya sacado.</p>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 16

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos con el hula hula

**FECHA:** 4 de diciembre 2023

**OBJETIVO:** Mantenemos el equilibrio de nuestro cuerpo

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <p>1.El hula consiste en hacer girar el aro con la cintura, aunque los más hábiles y experimentados incorporan los brazos, las piernas y hasta la cabeza. La práctica tiene su parte lúdica, pero provee beneficios que van más allá de la diversión.</p> <p>Luego realizan un dibujo de cada uno con su hula hula.</p>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>



## SESIÓN 17

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Jugamos al gato y al ratón

**FECHA:** 5 de diciembre 2023

**OBJETIVO:** Nos desplazamos en un espacio situado

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <p>1. Se coloca la canción de los ratoncitos <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gqpgZBtUt78">https://www.youtube.com/watch?v=gqpgZBtUt78</a></p> <p>2. Cada jugador escoge un ratón y lo coloca en el espacio que indicará la salida. Se escoge al niño que comenzará. El juego se continúa hacia la izquierda. En tu turno, lanza el dado gigante para avanzar un número de pasos de acuerdo al número que salió y mueve tu ratón por los espacios del patio hasta llegar al otro extremo del patio.</p>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 18

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Jugamos al ligero

**FECHA:** 6 de diciembre 2023

**OBJETIVO:** Realizamos saltos con un ligero

**1TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	-Se saluda cordialmente a los estudiantes.  -Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.
DESARROLLO	<b>PRSENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</b>  1. Para jugar, un niño se para en el piso, con los brazos cruzados sobre el pecho, mientras el resto se colocaba a su alrededor, cada "jugador" se coloca en medio de la liga para empezar a saltar al ritmo de cualquier canción y tenía que repetir la frase "ligero como una pluma, duro como una tabla" una y otra vez y al mismo ritmo.
CIERRE	Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.

## SESIÓN 19

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Evaluamos nuestro programa

**FECHA:** 7 de diciembre 2023

**OBJETIVO:** ¿Qué hemos aprendido?

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

MOMENTOS	INDICACIONES
INICIO	<p>-Se saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>-Se dialoga con niños que en el aula tenemos acuerdos que cumplir responsabilidades que hacer y que nos ayudan a tener una buena convivencia.</p>
DESARROLLO	<p>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</p> <p>Se realiza diferentes técnicas de juego luego del programa como embollado, bailar al ritmo de la música, caminar sobre una línea.</p> <p>Cada niño dibujará sobre una hoja el juego que más le gusto a lo largo del programa para luego ser plasmado y descrito a sus compañeros.</p>
CIERRE	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que se indique, moviéndolo como una serpiente para relajarse después de la sesión.</p>

## SESIÓN 20

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Celebramos nuestros logros

**FECHA:** 11 de diciembre 2023

**OBJETIVO:** Celebramos con mis amigos lo que aprendí.

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

Clausura del Programa "Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de 5 años"

- Oración realizada por Ivanna (alumna de 5 años)
- Palabras de agradecimiento a cargo de la tesista: Abigail Ayala Correa
- Palabras de agradecimiento de la directora: Vianca Falla Santos
- Intervención de la estudiante: Thaisa Ancajima
- En representación de los padres de familia: Sra. Karina Quispes
- Visualización de video creado por los niños, desarrollando el programa.
- Compartir para los presentes.



LATERALIDAD					PSICOMOTRICIDAD GRUESA								
LEVANTA LA MANO DERECHA O IZQUIERDA SEGÚN SE LE INDIQUE	SE TOCA EL HOMBRO DERECHO CON LA MANO IZQUIERDA Y VICEVERSA	IDENTIFICA FIGURAS DE ANIMALES QUE MIRAN HACIA LA DERECHA O IZQUIERDA	UBICA OBJETOS A LA DERECHA O IZQUIERDA DE UN REFERENTE	IDENTIFICA EL LADO DERECHO O IZQUIERDO DE UNA PERSONA QUE SE TIENE AL FRENTE	SALTA CON LOS DOS PIES	SALTA CON UN PIE	CORRE	CAMINA CON UNA PELOTA ENTRE LAS PIERNAS	CAMINA CON LOS BRAZOS ABIERTOS POR UNA LINEA RECTA TRAZADA EN EL PISO	CAMINA POR UQUEBRADO TRZADO EN EL PISON CAMINO	SE MANTIENE PARADO EN EL PIE DERECHO, DOBLANDO SU PIERNA IZQUIERDA, CON LOS BRAZOS HACIA ARRIBA	GOLPEA UN GLOBO CON LA CABEZA, BRAZOS O CODOS, COMO MINIMO VECES SIN QUE CAIGA AL SUELO	EJECUTA POLICHINELAS
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1
1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2
1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1



LATERALIDAD					PSICOMOTRICIDAD GRUESA									
LEVANTA LA MANO DERECHA O IZQUIERDA SEGUN SE LE INDIQUE	SE TOCA EL HOMBRO DERECHO CON LA MANO IZQUIERDA Y VICEVERSA	IDENTIFICA FIGURAS DE ANIMALES QUE MIRAN HACIA LA DERECHA O IZQUIERDA	UBICA OBJETOS A LA DERECHA O IZQUIERDA DE UN REFERENTE	IDENTIFICA EL LADO DERECHO O IZQUIERDO DE UNA PERSONA QUE SE TIENE AL FRENTE	SALTA CON LOS DOS PIES	SALTA CON UN PIE	CORRE	CAMINA CON UNA PELOTA ENTRE LAS PIERNAS	CAMINA CON LOS BRAZOS ABIERTOS POR UNA LINEA RECTA TRAZADA EN EL PISO	CAMINA POR UQUEBRADO TRZADO EN EL PISON CAMINO	SE MANTIENE PARADO EN EL PIE DERECHO, DOBLANDO SU PIERNA IZQUIERDA, CON LOS BRAZOS HACIA ARRIBA	GOLPEA UN GLOBO CON LA CABEZA, BRAZOS PIERNAS O CODOS, COMO MINIMO VECES SIN QUE CAIGA AL SUELO	EJECUTA POLICHINELAS	
1	3	1	1	1	1	3	2	3	3	2	2	3	2	3
2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2
1	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2
3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2
2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	3	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3
1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2



Base de datos

ID	PSICOMOTRICIDAD FINA									ESQUEMA CORPORAL										LATERALIDAD						PSICOMOTRICIDAD GRUESA									
	ik1	ik2	ik3	ik4	ik5	ik6	ik7	ik8	ik9	ik10	ik11	ik12	ik13	ik14	ik15	ik16	ik17	ik18	ik19	ik20	ik21	ik22	ik23	ik24	ik25	ik26	ik27	ik28	ik29	ik30	ik31	ik32	ik33	ik34	ik35
1	2	3	2	1	1	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	1	1	3	1	1	1	1	3	2	3	3	2	2	3	2	3	
2	3	3	2	2	1	3	2	1	2	3	3	1	1	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	2	1	1	1	1	3	2	2	2	3	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	3	3	1	1	1	3	3	1	2	3	3	1	1	1	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	2	2	1	1	1	3	3	1	2	2	3	1	1	1	1	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	
6	2	1	1	1	1	2	3	1	2	3	3	1	1	3	1	3	3	2	3	1	1	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	
7	2	2	1	1	1	3	3	1	2	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	
8	2	2	1	2	1	3	3	1	2	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
9	3	2	1	1	1	3	3	1	2	2	3	1	1	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
10	3	2	1	1	1	3	3	1	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
11	3	2	1	1	1	3	3	1	2	3	3	1	1	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
12	3	2	1	1	1	3	3	1	3	3	3	1	1	2	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	3	3	1	1	1	2	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	3	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
15	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	3	1	1	2	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2
17	3	3	1	1	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	3	2	1	1	1	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2
19	3	2	1	1	1	3	3	2	3	3	2	1	1	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	2	3	2	1	2	3	2	1	3	3	3	1	1	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	3	3	1	1	1	3	3	1	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	1	1	3	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3
22	3	3	1	1	2	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	3	3	2	1	2	3	2	1	2	3	3	1	1	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	2	3	1	1	2	3	2	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	2	3	1	1	1	3	3	1	3	3	2	1	1	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2