



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de una escuela pública en Chiclayo

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**AUTORA:**

Mendoza Mondragon, Flor Estelita (orcid.org/0000-0002-2574-5151)

**ASESORA:**

Dra. Calla Vasquez, Kriss Melody (orcid.org/0000-0003-4976-2332)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**TRUJILLO – PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

Mis primeras líneas al Creador de todas las cosas, quien me ha otorgado la fuerza necesaria de seguir en pie cuando estuve al borde caer. Por este motivo, con toda la humildad dedico en primer lugar mi trabajo a Dios.

Asimismo, quiero dedicar este trabajo a mis padres, quienes me han moldeado con buenos valores, sentimientos y hábitos, lo cual ha sido fundamental para superar los momentos difíciles de mi vida. Con igual consideración, quiero dedicar a Alex y Auner, mis hermanos, por estar a mi lado, dándome soporte y apoyo incondicional en cada palabra que me dicen.

Flor Mendoza Mondragón

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi gratitud a Dios. Aprecio tanto los éxitos como los desafíos, pues me han enseñado a valorar cada día que pasa. Mi eterna gratitud a mis padres y hermanos por ser mi compañía constante a lo largo de mi viaje. Agradezco a Leonar, Dariel y Ahinara por su inestimable tiempo y amor. También quiero extender mi agradecimiento a mis profesores, quienes me brindaron apoyo y compartieron su sabiduría durante mi formación.

Flor Mendoza Mondragón



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

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

Yo, CALLA VASQUEZ KRISS MELODY, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de una escuela pública en Chiclayo.", cuyo autor es MENDOZA MONDRAGON FLOR ESTELITA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19%, 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 el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

TRUJILLO, 10 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CALLA VASQUEZ KRISS MELODY <b>DNI:</b> 41599709 <b>ORCID:</b> 0000-0003-4976-2332	Firmado electrónicamente por: KCALLA el 10-07- 2024 16:21:25

Código documento Trilce: TRI - 0808704



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

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

Yo, MENDOZA MONDRAGON FLOR ESTELITA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de una escuela pública en Chiclayo.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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>
FLOR ESTELITA MENDOZA MONDRAGON <b>DNI:</b> 46817363 <b>ORCID:</b> 0000-0002-2574-5151	Firmado electrónicamente por: FLORM el 10-07-2024 17:47:29

Código documento Trilce: TRI - 0808703

## ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE .....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT .....	iv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	3
III. METODOLOGÍA.....	8
3.1. Tipo y diseño de la investigación .....	8
3.2. Variables y operacionalización.....	9
3.2.1. Operacionalización de variables.....	9
3.3. Población, muestra, muestreo.....	9
3.3.1. Población .....	9
3.3.2. Muestra .....	9
3.3.3. Muestreo .....	9
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad ...	10
3.4.1. Técnicas de recolección de datos .....	10
3.4.2. Instrumento de recolección de información .....	11
3.5. Procedimiento .....	13
3.6. Método de análisis de datos .....	13
3.7. Aspectos éticos.....	13
IV. RESULTADOS .....	14
V. DISCUSIÓN.....	18
VI. CONCLUSIONES.....	20
VII. RECOMENDACIONES .....	21
REFERENCIAS	

## RESUMEN

Este estudio académico investigó cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la Institución Educativa 015 "Santa María de los Niños" en Chiclayo. Utilizando un enfoque cuantitativo básico y un diseño correlacional, la investigación incluyó una muestra de 27 estudiantes del aula Pequeñeces, de 5 años. Las variables analizadas fueron los juegos tradicionales como variable independiente y el desarrollo psicomotor como variable dependiente. Los datos se obtuvieron mediante listas de cotejo creadas por la investigadora y se procesaron con el software SPSS versión 2019. Los hallazgos indicaron una relación directa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor, mostrando que el 12,7% de la variabilidad en el desarrollo psicomotor puede atribuirse a los juegos tradicionales.

Además, el coeficiente de correlación  $R = \sqrt{0.127} = 0.356$  indicó una correlación positiva baja entre las variables. En conclusión, se identificó una relación positiva baja entre ambos aspectos.

Palabras clave: Juegos tradicionales, desarrollo psicomotor, aprendizaje.

## ABSTRACT

This academic study explored the relationship between traditional games and psychomotor development in 5-year-old children at the Educational Institution 015 "Santa María de los Niños" in Chiclayo. The research adopted a basic quantitative approach with a correlational design. The sample consisted of 27 students from the "Pequeñeces" classroom, aged 5 years. The variables examined included traditional games as the independent variable and psychomotor development as the dependent variable. Data were collected through checklists developed by the researcher and analyzed using SPSS software version 2019. The results showed a direct relationship between traditional games and psychomotor development, revealing that 12.7% of the variability in psychomotor development can be explained by traditional games.

Furthermore, the correlation coefficient  $R = \sqrt{0.127} = 0.356$  indicated a low positive correlation between the variables. In conclusion, a low positive relationship was identified between both aspects.

Keywords: Traditional games, psychomotor development, learning.



## **I. INTRODUCCIÓN**

Según información que se han extendido en el mundo, la sociedad se encuentra en niveles socioeconómicos medio y bajo, y divertirse con juegos tradicionales es una manera eficaz de estimular las capacidades cognitivas y emocionales de los niños, además de fomentar la socialización y la salud física. Los juegos tradicionales, que se desarrollan bajo reglas específicas en un espacio y tiempo determinado, son los preferidos por los niños y constituyen un objeto de estudio para diversas ciencias. Los juegos son beneficiosos en la evolución social, motriz, lingüístico, de aprendizaje y emocional de los estudiantes. (Restati y Ilham, 2019).

En Ecuador, los inconvenientes en el desarrollo psicomotor en los niños son comunes e incluyen movimientos imprecisos, falta de coordinación, fuerza limitada, dificultad para hablar, deficiencias motoras y acceso reducido al entorno (Sanchez y Samada, 2021).

En nuestro país, la escasa interacción social y la falta de actividad motora en el periodo de pandemia han evidenciado un déficit psicomotor, reduciendo también las habilidades y lingüística de los niños.

La preocupación por el desarrollo psicomotor fue motivo para las autoridades educativas a sumar esfuerzos para mejorar la calidad educativa. El PNE- 2036 propone una política de atención integral que brinde oportunidades igualitarias y de calidad desde la infancia, fomentando una actitud que contribuya al progreso del país.

La currícula de Educación Inicial (2016) subraya la meta de que las maestras apoyen la evolución psicomotora de nuestros niños respetando su autonomía mediante juegos, acciones y movimientos. Es esencial proporcionar un entorno seguro con instrumentos necesarios para que los niños puedan involucrarse y explorar sus capacidades. Este enfoque considera el cuerpo de manera integral, más allá de su realidad biológica.

Localmente, la pandemia ha afectado significativamente a los niños. En instituciones como la IEI 015, se observa que las clases de Comunicación y Matemática han predominado, relegando el área de Psicomotricidad. Al regresar a las clases presenciales, se ha notado un deficiente desarrollo psicomotor y la carencia de hábito de juegos, lo que plantea la pregunta de si hay una relación en los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor.

Esta investigación se justificó por su relevancia práctica y social, aportando

soluciones al problema estudiado y sugiriendo estrategias para su resolución (Fernández, 2020).

En el presente Trabajo académico se plantea como objetivo general; determinar la relación entre los juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la IE 015 "Santa María de los Niños". Los específicos fueron: identificar la relación entre los juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en sus diversas dimensiones motora, cognitiva y socioafectiva - comunicativa, y evaluar el nivel de desarrollo psicomotor en estos niños.

La hipótesis general establecida fue que existe una relación importante entre los juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la IE 015 "Santa María de los Niños".

## **II. MARCO TEÓRICO**

Investigaciones previas han destacado la importancia de estudiar el desarrollo psicomotor y los juegos tradicionales en las etapas iniciales de la infancia.

Budak et al. (2019) investigaron cómo los juegos clásicos en las escuelas estatales turcas influyen en las habilidades de orientación y ritmo de los niños. Utilizando varios juegos tradicionales, concluyeron que estos juegos pueden mejorar las habilidades rítmicas y de coordinación de los niños.

Rahmadani et al. (2018) observaron que la ejecución de actividades lúdicas modernas afecta negativamente la motricidad de los niños, especialmente sus destrezas de movimiento. Descubrieron que muchos niños presentan dificultades para realizar acciones como saltar y mantener equilibrio. Propusieron que los juegos tradicionales pueden ser de mucha ayuda para desarrollar las habilidades motrices, porque promueven la socialización entre niños.

Tan et al. (2020) examinaron el impacto de los juegos en el desarrollo psicomotor de preescolares. Los resultados mostraron que estos juegos mejoran significativamente las habilidades motoras generales, sugiriendo que al igual que los juegos tradicionales el juego libre ayuda mucho para el desarrollo motor.

Illany (2018) en su afán por mejorar el desarrollo psicomotor de los niños a través de la motivación de juegos clásicos. Su estudio planteó un modelo de juegos para docentes, demostrando que estos juegos no se utilizan suficientemente para desarrollar la motricidad gruesa.

Chamduví (2021) exploró la relación entre juegos lúdicos clásicos y desarrollo psicomotor en escolares de 5 años, concluyendo que los juegos clásicos están estrechamente ligados con el desarrollo de habilidades motrices.

Tarazona (2022) también encontró relación directa en juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños, concluyendo que la costumbre de estos juegos mejora el desarrollo motriz.

Vidal y Saldaña (2019) observaron una fuerte relación entre juego y desarrollo motor en la primera infancia, utilizando un modelo descriptivo-correlacional y una prueba de juego desarrollada por los investigadores.

Santisteban (2021) encontró una relación medida entre juegos clásicos y motricidad en 36 infantes, afirmando que existe una relación significativa entre las variables.

Según Sailema y Sailema (2018), el juego es importante para el equilibrio y desarrollo de los infantes, contribuyendo a su educación global y permitiendo el descubrimiento y la interacción social.

Los juegos son cruciales para la evolución motora, cognitiva y social, y responden a una necesidad educativa. Permiten a los niños aprender a jugar, moverse, adaptarse, desarrollar su cuerpo, y evaluar situaciones.

Los juegos tradicionales proporcionan un enfoque educativo que enriquece el PEA, promoviendo la participación y la interacción social sin exclusión.

En relación con la psicomotricidad, es Piaget, quien postula que la inteligencia se forma a través de las habilidades motoras durante los primeros años de vida. La psicomotricidad abarca la evolución total, integrando aspectos cognitivos, motores y sociales. Rázuri (2017) sostienen que la psicomotricidad actúa como una herramienta educativa holística, fomentando el crecimiento integral de los niños mediante el juego libre y la expresión corporal.

Wallon (1974) considera que el desarrollo infantil avanza desde la acción hacia el pensamiento, destacando la importancia del movimiento para el aprendizaje.

En su trabajo de 2012, Bernaldo ofrece una visión unificadora de la psicomotricidad, la cual se centra en promover el crecimiento global de las personas, considerando tanto sus habilidades físicas, mentales como emocionales.

En resumen, la psicomotricidad y la participación en juegos tradicionales son fundamentales para el crecimiento holístico de los niños, promoviendo la comprensión, fortaleciendo las relaciones entre personas y fomentando el respeto hacia el medio ambiente.

En estos estudios, los autores resaltan la relevancia de examinar la conexión entre los juegos populares, la psicomotricidad infantil y la interconexión de estas variables.

Según Rousseau (1762), el juego se define como una actividad realizada por seres humanos siguiendo reglas libremente establecidas, con un propósito intrínseco y acompañada de emociones como la emoción y la alegría. En líneas generales, implica una forma recreativa de adherirse a reglas, con la posibilidad de ganar o perder según la habilidad del participante. Además, afirma que el juego es la manera en que los niños pequeños se expresan y encuentran felicidad, permitiéndoles regular su conducta y hacer uso de su libertad.

Desde la perspectiva de los educadores, según Fernández (1999), el juego se considera una herramienta valiosa para intervenir en el ámbito educativo. Para los niños, constituye la vía mediante la cual disfrutan y experimentan la parte placentera de sus vidas, siendo la expresión más fundamental de la infancia.

Contrastando, Moreno (2002) conceptualiza el juego como una actividad libre, separada de la rutina diaria, que puede absorber completamente al jugador sin un interés material o ganancia involucrados. Se desarrolla en un tiempo y espacio específicos, sigue reglas y genera asociaciones rodeadas de misterio o disfraces, destacándose del mundo cotidiano.

En síntesis, el juego es una actividad recreativa destinada a divertir y disfrutar. Recientemente, también se ha convertido en una herramienta educativa, especialmente en la educación inicial. Los juegos en los niños cumplen un papel fundamental, permitiendo descubrir la personalidad y esencia de los niños durante su infancia. Según Ciencia (2007), la educación infantil organiza contenidos en áreas que se abordan a través de tareas totalizadoras de interés y de significancia para los niños, destacando el uso de métodos basados en experiencias, actividades y juego para fomentar la autoestima e integración social.

Los expertos en desarrollo infantil subrayan la importancia del juego para manifestar comportamientos, desarrollar la creatividad y descubrir habilidades, debilidades, gustos y sueños. Consideran el juego una actividad esencial en la formación del ser humano y su perspectiva del mundo.

Respecto a los juegos tradicionales, estos perduran en el tiempo, transmitiéndose de generación en generación con raíces culturales. Se postula como un aprendizaje para la vida, permitiendo a los niños conocer la realidad externa, las personas y el ambiente. La supervivencia de los juegos se transmite principalmente de forma oral, de abuelos a nietos, generando un vínculo de defensa, connivencia e interacción para la enseñanza, y se dividen en juegos motores, de equipo, con objetos, verbales y juegos con partes del cuerpo.

Según los especialistas en esta área, los juegos son fundamentales para la identidad cultural de una comunidad. Estos juegos reflejan con frecuencia las necesidades y vivencias de la sociedad, desempeñando un rol fundamental en la educación de las futuras generaciones. A menudo, surgen de forma espontánea, fomentando así la creatividad y la motivación.

Según Saco (2001), los juegos son ante todo una forma de entretenimiento que debe ser abordada conforme a las normas generales del juego humano. Al igual que otras manifestaciones culturales como el arte o la arquitectura, el juego tiene una raíz profunda en la historia y cultura de una sociedad.

En áreas rurales, los juegos tradicionales continúan siendo una fuente de diversión, especialmente en lugares menos influenciados por la tecnología moderna. Recientemente, ha habido un esfuerzo por documentar por escrito estos juegos para su preservación, dado que a menudo están vinculados a actividades laborales o tienen raíces mágico-religiosas. Estos juegos suelen carecer de reglas estrictas, con normas flexibles acordadas entre los jugadores, lo que resulta en variaciones regionales en su forma de juego.

A diferencia de los juegos autóctonos, los tradicionales son comunes en una región y persisten a pesar de los avances tecnológicos. Su importancia radica en su transmisión y la preservación cultural.

Las características distintivas de los juegos tratados en esta investigación tienen reglas simples, pocos requisitos en cuanto a materiales específicos, la capacidad de fomentar la interacción entre niños de diferentes orígenes, versatilidad en términos de materiales y la promoción del aprendizaje y desarrollo de habilidades físicas y sociales.

Participar en juegos no es únicamente una actividad; es una parte fundamental de la interacción social, ofreciendo oportunidades para la aceptación mutua y la socialización. Además, ayuda a los niños a fortalecer su confianza, su sentido de pertenencia y su afirmación personal.

Sailema y Sailema (2018) destacan la similitud entre el juego y los métodos de enseñanza utilizados en civilizaciones antiguas para desarrollar habilidades en los niños. Subrayan que el juego es una necesidad esencial que equilibra al niño y sirve como una actividad de descubrimiento.

Después de un análisis cuidadoso, se identifican algunas razones clave que resaltan la importancia de los juegos populares. Estos juegos, caracterizados por reglas flexibles, brindan oportunidades para perfeccionar habilidades humanas, representar la vida a través de diversos desafíos y promover la participación inclusiva, sin importar la raza, género, religión o posición social. También se destaca su contribución a la preservación de expresiones culturales y patrimonios del país.

Desde la perspectiva de Montessori (1995), los juegos tradicionales se alinean con la idea de que la interacción activa es fundamental para la adquisición de nuevos saberes. Montessori argumenta que el aprendizaje se desarrolla de manera natural y lúdica a través del juego, permitiendo que los niños elijan tareas de juego de manera deliberada.

Santisteban, 2021 (p.27) ofrece ejemplos de juegos tradicionales diseñados para niños que tengan menos de 6 años, como la carrera de sacos, la gallinita ciega, las estatuas y la rayuela. Cada uno de estos juegos contribuye al desarrollo de habilidades específicas, que van desde la velocidad y resistencia hasta la mejora del equilibrio y la coordinación.

Se argumenta que el desarrollo psicomotor compromete a toda la comunidad educativa, cuya finalidad es la evolución de los infantes, evidenciado en su conducta, habilidades sociales y manejo emocional. Esto promueve el éxito académico al fomentar la confianza, independencia y habilidades para superar situaciones diarias, así como una interacción y coexistencia entre personas en un mismo entorno de forma armoniosa y respetuosa de la diversidad, entre otros aspectos positivos.

Rufasto y Vera (2018) sostienen que el desarrollo psicomotor en la educación respalda el desarrollo global de los niños, abordando aspectos cognitivos, motores, afectivos y sociales. La psicomotricidad considera el progreso individual en todas las áreas, evitando la estandarización al evaluar parámetros psicomotores.

Según Mendieta et al. (2017), las experiencias motoras y lúdicas son cruciales para estimular el desarrollo cerebral y neuronal, facilitando la comprensión del cuerpo a través de la psicomotricidad. Estas experiencias contribuyen a la evolución del sistema nervioso y fortalecen la percepción corporal.

En resumen, el desarrollo psicomotor ayuda a entender y fortalecer las relaciones entre personas, favoreciendo un desarrollo humano completo, tal como indica Bernaldo (2012). Este enfoque holístico incluye dimensiones cognitivas, motoras y socioafectivas-comunicativas, destacando la finalidad de las áreas motora, cognitiva y socioafectiva-comunicativa en el proceso de crecimiento humano.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de la investigación

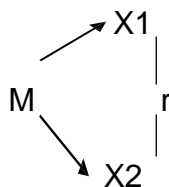
En la investigación cuantitativa se distingue por su enfoque metódico y anticipado, donde las decisiones clave sobre la metodología se establecen antes de recolectar datos. Su objetivo principal es condensar los resultados obtenidos de un grupo o muestra con la intención de generalizarlos a una población más amplia. Este trabajo académico se centró en la validación y predicción de fenómenos, examinó patrones y relaciones causales entre diferentes indicadores. En esencia, buscó desarrollar y confirmar teorías (Sampieri, 2014).

##### 3.1.1. Tipo

El trabajo académico se categorizó como básico. Según lo expresado por Rodriguez y colaboradores (2018), esta investigación está dirigida a obtener nuevos conocimientos sin tener una aplicación inmediata o específica en mente, buscando descubrir principios y leyes científicas.

##### 3.1.2. Diseño

Se utilizó un diseño transversal y correlacional no experimental. Este enfoque es un método que ayuda a describir y predecir la medida en que las variables se relacionan de manera natural en el entorno real, sin que el investigador intervenga para modificarlas o dirigir a relaciones de causa y efecto. A continuación, se detalla el esquema:



Dónde:

M=Muestra de estudiantes

X1= Juegos tradicionales



X<sup>2</sup>= Desarrollo psicomotor

R= Correlación entre dichas variables

### **3.2. Variables y operacionalización**

Así señalan Rodó y colaboradores (2021), las variables constituyen el componente central del diseño de investigación, desde la concepción inicial que lo origina. Por lo tanto, resultó crucial indagar acerca de las variables a analizar, así como definir su alcance, determinar su medición y explorar sus interrelaciones (p. 32). En el caso de este estudio particular, se enfocó en las variables de Juegos tradicionales y Desarrollo psicomotor.

#### **3.2.1. Operacionalización de variables**

Revisar en anexos.

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

#### **3.3.1. Población**

Vargas (2017) señala que la población se compone de elementos concretos que presentan características específicas bajo estudio. En este contexto, se establece una relación inductiva entre población y muestra, con la expectativa de que los hallazgos observados reflejen con exactitud la realidad. Esto permite fortalecer las conclusiones en el trabajo académico.

En el marco de este estudio, la población seleccionada consistió en los niños de la I.E.I. N° 015 de Chiclayo, totalizando 147 infantes pertenecientes a las aulas de 5 años.

#### **3.3.2. Muestra**

En relación con la muestra, se seleccionó a un grupo de 27 estudiantes que constituyen el aula Pequeñeces de 5 años en la I.E.I. N° 015 "Santa María de los Niños" de Chiclayo.

#### **3.3.3. Muestreo**

Para Wenceslao (2022), el proceso de muestreo implica la selección de

individuos específicos de la población bajo análisis.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

Barco y Dibós (2020) destacan la importancia de considerar los métodos, técnicas y herramientas en un estudio, pues estos aseguran la validez empírica del mismo. El método se visualiza como un camino dentro de la investigación, formando un conjunto de herramientas que se utilizan en su desarrollo. Además, subrayan que la herramienta empleada contiene recursos para respaldar la investigación, especialmente en la etapa de recojo de datos, donde los mismos se examinan y transforman para sacar información útil y respaldar la toma de decisiones.

#### **3.4.1. Técnicas de recolección de datos**

Se decidió utilizar la metodología de observación, como indicó Caján (2017). Esta metodología implica la observación detallada de individuos, fenómenos, eventos, acciones, situaciones, etcétera, para recopilar datos importantes para el estudio. Castellanos enfatiza que la observación es intencional, pues implica establecer objetivos relacionados con los hechos observados, y que es fundamentada teóricamente, ya que se sitúa dentro de un marco de conocimiento teórico establecido.

Sineace (2020) enfatiza que las herramientas utilizadas para recopilar información deben contar con características específicas. Pérez (2018) sugiere el uso de la lista de cotejos, en el contexto de la evaluación diagnóstica en niños.

#### **a) Técnica de investigación documental:**

Se ha recopilado datos bibliográficos utilizando fichas textuales y de resumen para la redacción del marco teórico y la discusión. También, se ha extraído información de fuentes electrónicas como internet. La información teórica recopilada ha sido fundamental para estructurar el marco teórico, llevar a cabo experimentos en el aula, conclusiones y recomendaciones tras la interpretación de los resultados.

#### **b) Técnica pedagógica:**

La táctica educativa utilizada en la experiencia dentro del aula de clases para motivar la evolución psicomotriz en niños de 5 años se denomina "aprendizaje mediante el juego". Los docentes sostienen que este enfoque, investigado por algunos educadores, es particularmente efectivo en la enseñanza primaria y preescolar. Mediante actividades lúdicas, los estudiantes absorben conocimientos de manera natural y sin percatarse.

**c) Técnica estadística:**

Luego de recolectar los datos, se organizaron y presentaron empleando métodos de estadística descriptiva, tales como tablas de frecuencia y gráficos.

**d) Técnica de análisis e interpretación de datos:**

Después de recoger la información a través de fichas y el instrumento de evaluación, se examinaron los resultados empleando el enfoque lógico, que involucró técnicas como el análisis-síntesis y el razonamiento tanto deductivo como inductivo.

**e) Elaboración de conclusiones:**

Se han elaborado en consonancia con los objetivos propuestos y respaldadas por la bibliografía consultada.

**3.4.2. Instrumento de recolección de información**

En el estudio realizado por Hernández y Duana en 2020, se destacó la importancia de considerar métodos, técnicas y herramientas específicas debido a varios factores. Estos factores garantizan el contexto de un estudio, donde el método es una vía que guía el estudio y forma un conjunto de herramientas que se desarrollan a lo largo del proceso. Además, la herramienta también ofrece recursos para apoyar la investigación, incluyendo métodos de recolección de información que permiten examinar, transformar y extraer datos útiles, manifestando ideas para luego tomar acuerdos.

El trabajo académico utilizó la técnica de observación, que según Castellanos (2017), implica observar personas, hechos, casos, acciones, situaciones,

entre otros, con la finalidad de observar datos importantes para la investigación.

Una característica clave de la observación es su naturaleza direccionada, ya que establece metas y objetivos relacionados con los hechos, brindando una perspectiva sobre la causa de los eventos. Otra característica es que la observación está respaldada por un cúmulo de saberes teóricos que permite comprender lo observado.

Según Sineace (2020), para recopilar información relevante y necesaria, es importante utilizar herramientas adecuadas con características específicas.

Pérez (2018) menciona que, en el caso de la evaluación diagnóstica en niños, se puede utilizar una lista de cotejo como parte de la técnica de observación.

La lista de cotejo para medir la variable de los juegos tradicionales comprende 18 ítems distribuidos en 4 dimensiones: Carrera de sacos (5 ítems), Gallinita ciega (5 ítems) y Rayuela (4 ítems).

Asimismo, la lista de cotejo para evaluar la variable de Desarrollo psicomotor incluye 18 ítems organizados en 3 dimensiones: Motora (8 ítems), Cognitiva (4 ítems) y Socioafectiva-comunicativa (6 ítems).

Los instrumentos utilizados en el estudio actual fueron creados por la investigadora y validados por tres expertos, quienes otorgaron una confiabilidad de 0.90. Con base en estos valores, ambos instrumentos se consideraron de excelente calidad.

### Confiabilidad del instrumento

INDICE	NIVEL DE FIABILIDAD	VALOR DE ALFA DE CRONBACH
1	EXCELENTE	{0,9,1}
2	MUY BUENO	{0.7,0.9}
3	BUENO	{0.5,0.7}
4	REGULAR	{0.3,0.5}

Según los resultados obtenidos nuestros instrumentos son de excelente calidad.

### Validación de los Instrumentos por Expertos

Expertos	Apellidos y nombres	Especialidad	Aplicable
1	Luján Llacsahuanga Consuelo Karina	Maestra en Educación con mención en Investigación y Docencia	Sí
2	Roalcaba Caro Jorge Luis	Doctor en Educación	Sí
3	Blanco Ciudad Víctor Raúl	Licenciado en Ciencias del Deporte	Sí

### **3.5. Procedimiento**

Se dispone de un formulario de solicitud en el cual la directora de la Institución otorgó la aprobación para llevar a cabo el trabajo académico. Se envió una carta de presentación a profesionales especializados solicitando la evaluación y validación de los instrumentos que utilizamos. Los instrumentos fueron aplicados a cada niño en el aula "Pequeñeces" de la I.E.I. N° 015 "Santa María de los Niños" en Chiclayo.

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

Según Hernández (2012), la estadística descriptiva posibilita el análisis de una representación de la situación mediante el empleo de técnicas de resumen de datos, como el cálculo de la media, la varianza y la tendencia. Estos métodos permiten deducir conclusiones a partir de los datos proporcionados. Además, la estadística descriptiva facilita la simplificación del volumen de datos a través de algunas métricas, las cuales describen exhaustivamente el comportamiento de una variable. Asimismo, se destaca que las estadísticas son útiles para poner a prueba hipótesis, ya que a menudo formulamos suposiciones sobre diversas situaciones, y cuando es necesario tomar decisiones basadas en estas hipótesis, resulta conveniente someterlas a evaluación (p.12).

En cuanto al análisis de todos los datos recopilados, se empleó el programa SPSS 2019.

### **3.7. Aspectos éticos**

Salazar y sus colegas (2018) señalaron que la ética en la investigación constituye una forma de ética aplicada o práctica que se dedica a abordar no solo problemas generales, sino también cuestiones específicas que aparecen durante la ejecución del trabajo académico.

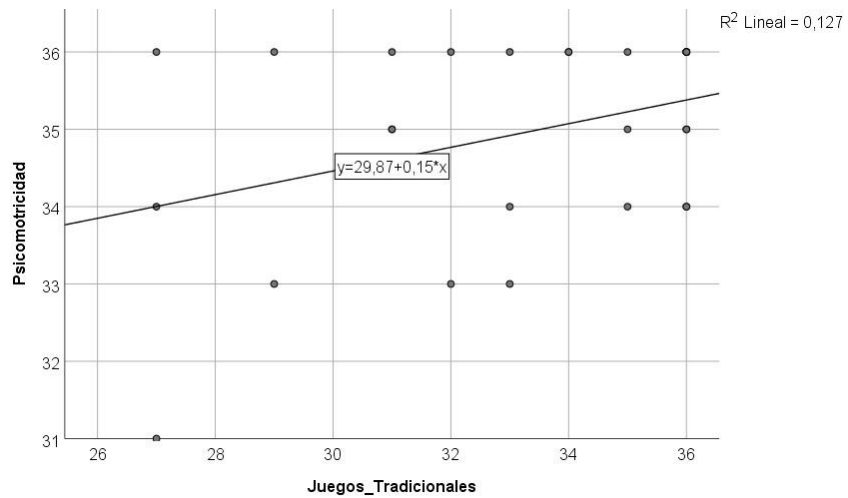
El estudio se desarrolló siguiendo los principios rectores establecidos en el artículo 4° del Reglamento de Propiedad Intelectual de la UCV.

La investigación es auténtica, abordando una realidad relevante que hemos examinado minuciosamente. Se han considerado estudios anteriores en el desarrollo de esta investigación, y afirmamos la autenticidad del trabajo.

#### IV. RESULTADOS

Figura 1

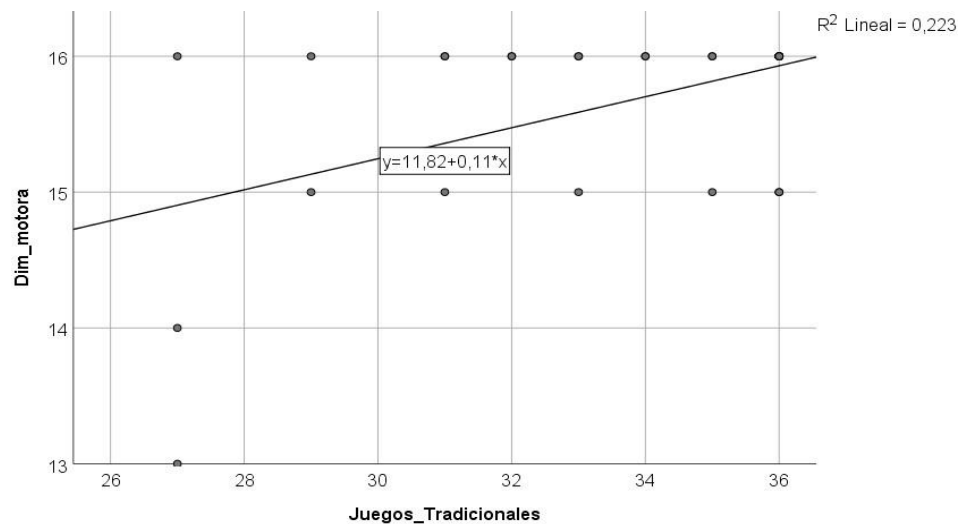
Dispersión lineal entre juegos tradicionales y desarrollo psicomotor.



Se aprecia una conexión directa entre las dos variables. Dado que  $r^2 = 0.127$ , esto significa que en el 12.7% de los casos se puede prever el desarrollo psicomotor basándose en los juegos tradicionales. Además, al calcular la raíz cuadrada de 0.127, obtenemos un valor de  $r = 0.356$ , indicando así una correlación positiva baja entre ambas variables.

Figura 2

Dispersión lineal entre juegos tradicionales y la dimensión motora del desarrollo psicomotor

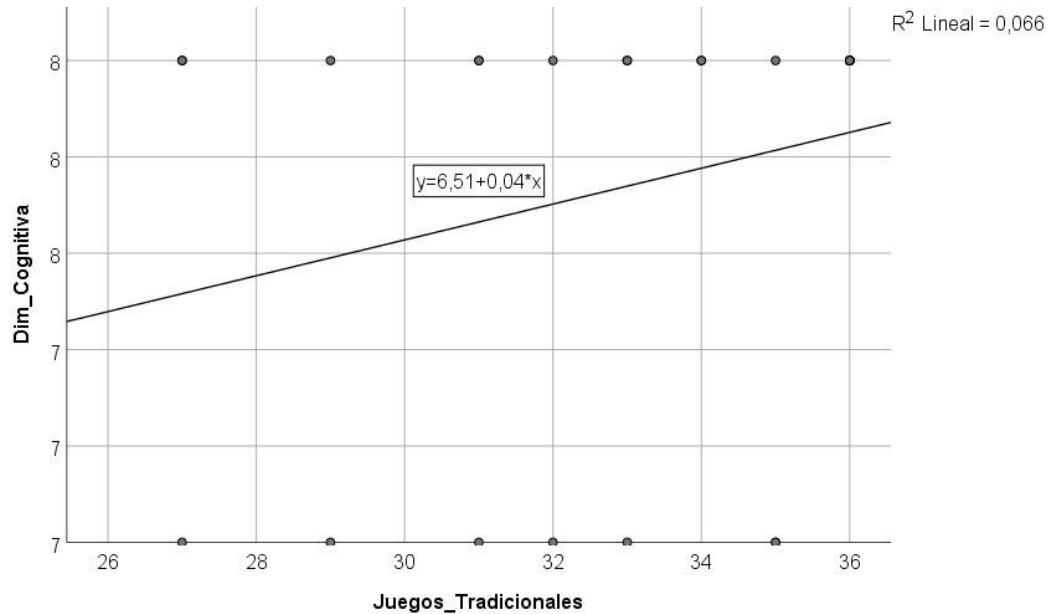


La correlación entre los juegos tradicionales y la dimensión motora del desarrollo psicomotor es evidente. Con un coeficiente de determinación  $r^2$  de 0.223, aproximadamente el 22.3% de la variabilidad en la dimensión motora puede ser explicada por los juegos tradicionales. Además, al calcular la raíz cuadrada de

0.223, que es igual a 0.473, se revela una relación positiva pero baja entre estos dos factores.

Figura 3

Dispersión lineal entre juegos tradicionales y la dimensión cognitiva del desarrollo psicomotor

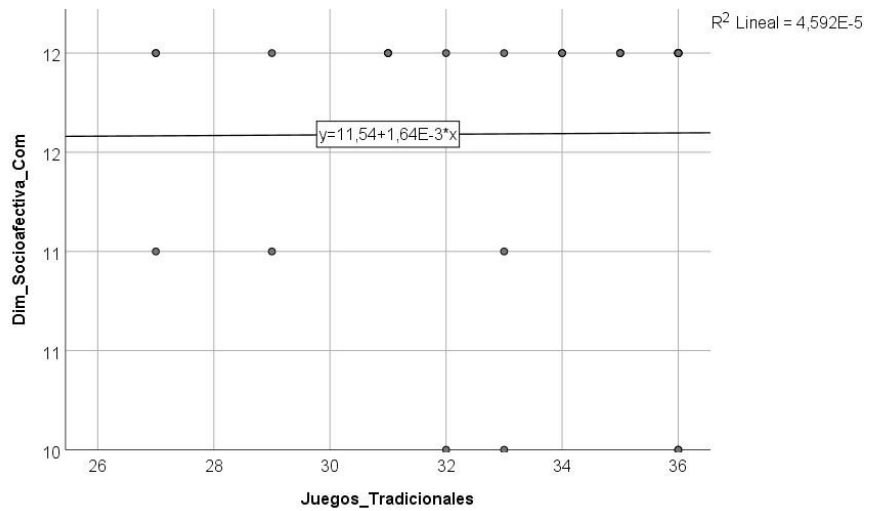


Se observa una conexión directa entre los juegos tradicionales y la dimensión cognitiva del desarrollo psicomotor.

Estadísticamente, dado que  $\chi^2 = 0.066$ , solo se puede predecir la dimensión cognitiva en el 6.6% de los casos basándose en los juegos tradicionales. En última instancia, con  $R = \sqrt{0.066} = 0.258$ , se muestra una relación positiva muy débil.

Figura 4

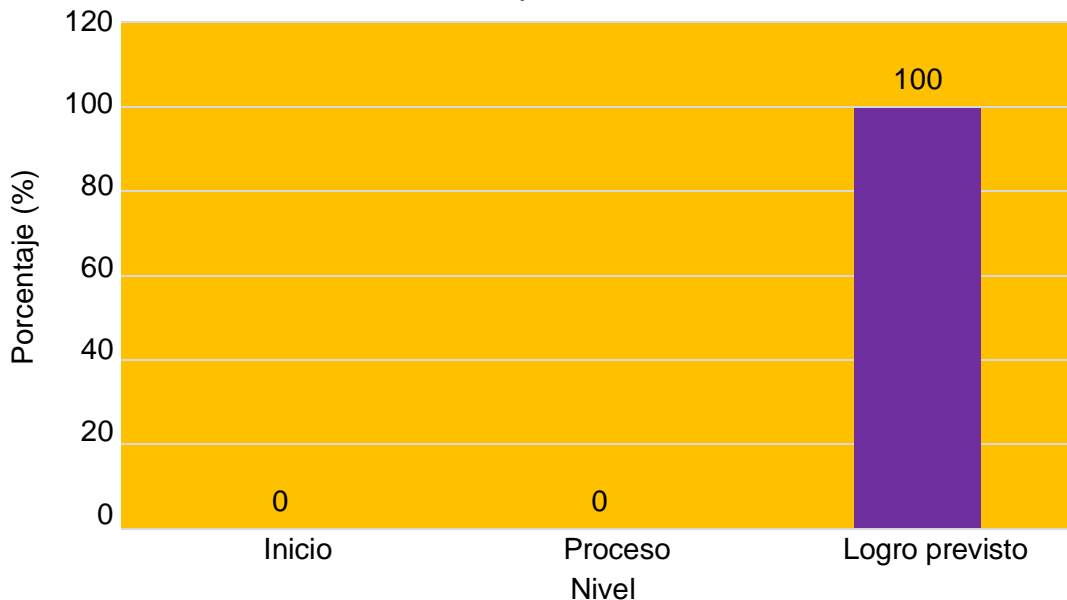
Dispersión lineal entre juegos tradicionales y la dimensión Socioafectiva-comunicativa



Se evidencia una falta de conexión entre los juegos tradicionales y la dimensión socioafectiva-comunicativa en el desarrollo psicomotor. Con un coeficiente de correlación muy cercano a cero (aproximadamente 0.000), se infiere que no se disponen de datos para prever la dimensión en función de los juegos tradicionales. Además, el valor de la raíz cuadrada de 0.000, que es igual a 0.0, señala que no existe una relación entre las variables mencionadas.

Figura 5

Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años

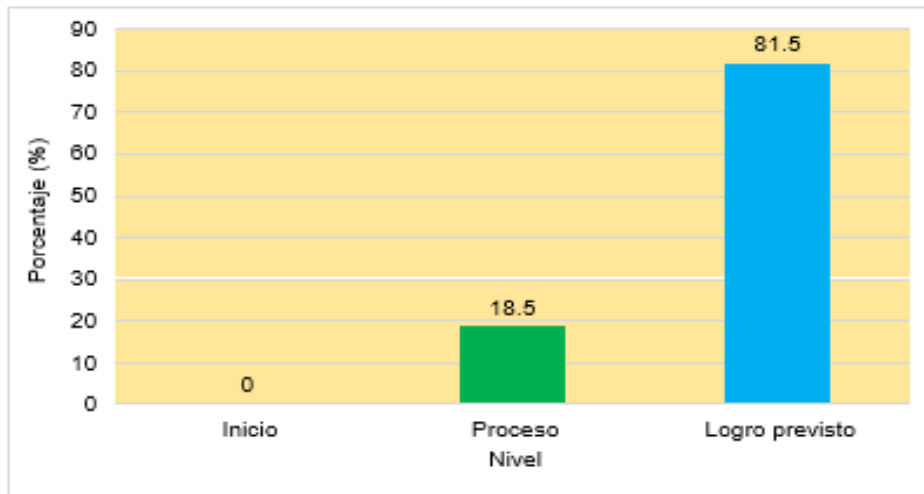


Se observa que la muestra, en su totalidad, logran el nivel de desarrollo esperado, lo que indica que no presentan dificultades en la ejecución de las habilidades psicomotoras.



Figura 6

*Nivel de juegos tradicionales en los niños de 5 años*



Se observa que un porcentaje del 81.5% de los niños logran alcanzar el nivel esperado de desempeño, lo que indica que casi todos los niños realizan adecuadamente los juegos tradicionales.

## V. DISCUSIÓN

El estudio sobre la conexión entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. “Santa María de los Niños” revela varios hallazgos significativos. Según los resultados presentados en las figuras analizadas, el 81.5% de los niños lograron alcanzar los objetivos planteados en los juegos tradicionales, mientras que todos mostraron competencia en las actividades psicomotoras, como podemos ver en la figura 5. Aunque la figura 1 indica relación directa entre variables, esta se caracteriza por una intensidad baja, consistente con lo encontrado en otras dimensiones, como la socioafectiva-comunicativa. Estos resultados concuerdan con investigaciones anteriores de Choberg (2020), Leguía (2019), y Sánchez (2020), respaldando así la hipótesis general sobre la relación entre variables de este trabajo académico.

En relación al primer objetivo específico de determinar la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión motora del desarrollo psicomotor, los datos presentados en la figura 3 indican una conexión directa, respaldada por estudios previos como los de Tan et al. (2020) y Tarazona (2022), subrayando la importancia de la actividad motora en el desarrollo cognitivo infantil, como también destacan León et al. (2021) y Aucouturier (2004).

En cuanto al segundo objetivo específico de identificar la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión cognitiva del desarrollo psicomotor, se observa una conexión directa, aunque de intensidad baja en la figura 3. Este hallazgo confirma la interacción entre la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo, conforme argumentan Ruiz y Ruiz (2017).

En relación con el tercer objetivo específico de explorar la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión socioafectiva-comunicativa del desarrollo psicomotor, los resultados muestran una conexión menos clara, como se observa en la figura 4. Esto contrasta con investigaciones anteriores como las de Ruiz (2017), Alarcón (2004) y Bernaldo (2012).

Finalmente, en cuanto al cuarto objetivo específico de evaluar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años, los niños evaluados mostraron ejecución correcta en las actividades, según se detalla en la figura 5. A pesar de la falta de relación observada en la dimensión socioafectiva-comunicativa, se sugiere

que los niños no enfrentarían dificultades significativas para desarrollar esta dimensión en el futuro, a pesar de los efectos de la pandemia en las interacciones sociales.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. En términos generales, se concluyó que existe una relación positiva, aunque débil, entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los niños participantes de este estudio académico.
2. Con respecto al primer objetivo específico, cuyo propósito era identificar la correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en la dimensión motora de los niños de 5 años en la misma institución, se determinó la existencia de una correlación directa y positiva, aunque de baja magnitud.
3. En relación al segundo objetivo específico, orientado a determinar la relación entre juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en su dimensión cognitiva en los niños de 5 años, se encontró una relación directa y positiva, aunque muy leve.
4. En cuanto al tercer objetivo específico, que buscaba explorar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en su dimensión socioafectiva-comunicativa, se concluyó que no se observa una relación significativa entre estas variables en esta dimensión.
5. Finalmente, en relación al cuarto objetivo específico, centrado en evaluar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños, se determinó que los niños evaluados no presentan dificultades en las actividades psicomotrices.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Recomendamos a los representantes del MINEDU y a los responsables de la educación infantil que impulsen políticas públicas y diseñen estrategias educativas que faciliten la adaptación de la nueva generación a un entorno postpandemia. Este esfuerzo es crucial, dado que aún enfrentamos desafíos en la dimensión socioafectiva-comunicativa del desarrollo psicomotor en los niños. El objetivo es formar individuos que puedan socializar sin dificultades durante su fase de desarrollo.
2. Instamos a la directora de "Santa María de los Niños" a mantener un seguimiento constante de la psicomotricidad y a fortalecer las áreas donde los niños presenten obstáculos en su desarrollo. Como hemos destacado previamente, la psicomotricidad juega un papel crucial en el desarrollo y la autonomía de cada niño.
3. Para los padres de los niños de cinco años matriculados en la Institución Educativa 015 "Santa María de los Niños", sugerimos que acompañen a sus hijos en la transición hacia un entorno postpandemia, donde la sociabilidad puede representar un desafío para algunos niños. La interacción fluida es primordial para fomentar el desarrollo y promover la psicomotricidad de sus hijos.

## REFERENCIAS

1. Araya, E. (2017). *Práctica Psicomotriz Educativa-Preventiva. Programa de Corporalidad y Movimiento, División de Educación General, Ministerio de Educación de Chile*, ISBN: 978-956-292-698-0.
2. Arteaga (2022) *La unidad de análisis explicada* (con ejemplos).
3. Aucouturier (2004) *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Editorial Grao. <https://pdf10094613c8c750769aecdbd3bf2489fe.odilo.us/#/dcc079b0c3594cb7b37887a64ef38d11/32f7b5ba9c59c48520d2708a661c8679498882755f>
4. Bernaldo de Quirós, M. (2012) *Psicomotricidad guía de evaluación e intervención*.
5. Borgmann, J. (2017). *Jogos Tradicionais: possibilidades e contribuições para o ensino da matemática*, Brasil.
6. Budak, M., Kilic, M., & Taskin, H. (2017a). *The Effect of Traditional Children'S Games on Orientation and Rhythm Ability*. Ovidius University Annals, Series Physical Education & Sport/Science, Movement & Health, 17(2),
7. Budak, M., Kilic, M., y Taskin, H. (2017). El efecto de los juegos infantiles tradicionales en la orientación y la capacidad rítmica. *Anales de la Universidad de Ovidius, Serie Educación física y deporte/Ciencia, movimiento y salud*, 17(2), 200–204.
8. Castellanos, L. (2017) *Metodología de la Investigación*. Recuperado de <https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de->
9. Castellanos, L. (2017). *Metodología de la investigación*.
10. Champi (2021) Juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 127 Del Distrito De Congalla – Lircay.
11. Fernández Bedoya, V. H. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espí•ritu Emprendedor TES*, 4(3), 65-76.

<https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>

12. Fernández Bedoya, VH (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu Emprendedor TES*, 4(3), 65-76.
13. Guevara Huaman, L. M. D. M. (2019). Programa de juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de una institución educativa. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3165>
14. Hernández Mendoza, S., & Duana Avila , D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51-53.
15. Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014).
16. Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación.
17. Huayllani Champi, N. (2018). Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la IEI N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco.
  - a. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-
18. Lecca, A. (2018). Estudio de la psicomotricidad gruesa y fina en niños de 5 años del IEP Salesiano Trujillo.
19. Pérez, J. (2018). Uso de lista de cotejo como instrumento de observación. Universidad Tecnológica Metropolitana.
20. Plataforma Digital Única del Estado Peruano. (2022). Desarrollo psicomotriz en menores de edad se vio afectado por la pandemia Covid-19. Ministerio de Salud.
21. Plataforma digital única del Estado Peruano. (2022). *Desarrollo psicomotriz*

- en menores de edad se vio afectada por pandemia Covid-19*. Ministerio de Salud. <https://www.gob.pe/institucion/hospitaloayza/noticias/579601-desarrollo-psicomotriz-en-menores-de-edad-se-vio-afectada-por-pandemia->
22. Proyecto Especial Bicentenario de la Independencia del Perú. (2020). Proyecto
  23. Quispe Calsin, R. (2020) *La práctica de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Rosa del distrito de Mañazo – 2017* Recuperado de
  24. Quispe Calsín, R. (2020). *La práctica de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Rosa del distrito de Mañazo – 2017*.
  25. Rahmadani, N., Latiana, L., & Agustinus, R. (2018). *La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños*.
  26. Rahmadani, Ni & Latiana, Lita & Agustinus, Reynold. (2018). *The Influence of*
    - a. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3927>
  27. Restati Siregar, N., & Ilham, M. (2019). *El juego tradicional como forma de vida saludable en los niños del Bajo*.
  28. Restati Siregar, N., & Ilham, M. (2019). *Traditional Game As a Way for Healthy in Bajo's Children. KnE Life Sciences*, 4(11),19–25. <https://doi.org/10.18502/kls.v4i11.384>
  29. Reyes Romero, C., Hector Hugo Sanchez Carlessi y Mejía Sáenz, K. (2018).
  30. Ruiz Ramírez, A. y Ruiz Ramírez, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Guayaquil, Ecuador: Grupo Compas.
  31. Ruiz Ramírez, A., & Ruiz Ramírez, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Guayaquil: Grupo Compas.



32. Sailema, A y Sailema, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Publicaciones Y Libros - Consejo Editorial UTA, 0(1), 190. Consultado de
33. Sailema, A. y Sailema, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*.
34. Salazar Raymond, M. B., Icaza Guevara, M. F., & Alejo Machado, O. A. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Universidad y Sociedad*, 10(1),
35. Saldarriaga y Vega (2019), Juego infantil y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1709 “Niño Jesús” -Puerto Malabrigo-2019. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38602>
36. Sánchez G. & Samada G. (2020). La motricidad en el desarrollo integral del niño.
37. Sánchez, H. & Reyes, C. (2018). *Metodología y Diseños en la Investigación*.
38. Sineace (2020). *Guía de técnicas e instrumentos de recojo de información para evaluadores externos*. Dirección de Evaluación y Acreditación en Institutos y Escuelas de Educación Superior.
39. Tan, Jernice S Y & Nonis, Karen & Chan, Li. (2020). *The Effect of Traditional Games and Free Play on the Motor Skills of Preschool Children*. *International Journal of Childhood, Counselling and Special Education*. 1. 204-223. 10.31559/CCSE2020.1.2.6.
40. Ventura-León, José Luis. (2017). *¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria*. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(4) Recuperado en 27 de julio de 2022, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-)
41. Wallon (1974) *Some considerations on psychomotor* [https://efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm#:~:text=Refers%20Wallon%2C%20H.,psychomotor%2C%](https://efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm#:~:text=Refers%20Wallon%2C%20H.,psychomotor%2C%2)
- 2

## **ANEXOS**

## Anexo 1: Matriz de Consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS	ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	VARIABLES Y DIMENSIONES
<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿Existe relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa 015 "Santa María de los Niños"?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación entre los juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la IE 015 "Santa María de los Niños"</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión motora en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 015 Santa María de los Niños.</p> <p>Identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión cognitiva en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 015 Santa María de los Niños.</p> <p>Identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en sus dimensión socioafectiva-comunicativa en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 015 Santa María de los Niños.</p> <p>Evaluar el nivel de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 015 Santa María de los Niños.</p>	<p>Existe una relación importante entre los juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la IE 015 "Santa María de los Niños".</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Ordinal</p>	<p>Enfoque metódico.</p> <p>Tipo básico.</p> <p>Diseño transversal y correlacional no experimental.</p>	<p>Población: 147 estudiantes</p> <p>Muestra: 27 estudiantes</p>	<p><b>JUEGOS TRADICIONALES:</b></p> <p>Carrera de sacos Gallinita ciega Estatuas La rayuela</p> <p><b>DESARROLLO PSICOMOTOR:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tono muscular</li> <li>2. Coordinación dinámica general</li> <li>3. Equilibrio</li> <li>4. Coordinación visomotriz</li> <li>5. Percepción del cuerpo</li> <li>6. Espacio- tiempo</li> <li>7. Autoconcepto y autoestima</li> <li>8. Expresión y reconocimiento de sus emociones</li> <li>9. Lenguaje</li> </ol>

## Anexo 2: Operacionalización de Variables

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGOS TRADICIONALES	Borgmann (2017) define a los juegos tradicionales como manifestaciones culturales, transmitidas mediante el lenguaje oral y en cierta medida, han sufrido cambios en algunas reglas y también en variaciones de nombre, según la región.	Los juegos tradicionales son actividades donde los niños caminan, corren, saltan; entre otras actividades motrices. La variable será medida en función de sus dimensiones: Carrera de sacos, gallinita ciega, estatuas y rayuela. Para ello se elaborará una lista de cotejo con 18 ítems.	Carrera de sacos Gallinita ciega Estatuas  La rayuela	1. Ejercita su velocidad 2. Ejercita su resistencia 3. Se desplaza con los ojos vendados 4. Mantiene el equilibrio 5. Adopta una posición inmóvil 6. Respeta las reglas del juego  7. Coordina los movimientos de su cuerpo 8. Precisión al lanzar un objeto	Lista de cotejo
DESARROLLO PSICOMOTOR	Araya (2017) el desarrollo psicomotor es una práctica, que sirve para apoyar y acompañar el desarrollo integral de todos los educandos; incluyendo los aspectos:  Cognitivo, motor, afectivo-social-comunicativa. La psicomotricidad trata el progreso de cada niño de manera individual en todas las áreas.	La variable Desarrollo Psicomotor se medirá utilizando una lista de cotejo en sus tres dimensiones: Motora, cognitiva y socioafectiva - comunicativa; la cual constará de 18 ítems.	Motora Cognitiva Socioafectiva-comunicativa	1. Tono muscular 2. Coordinación dinámica general 3. Equilibrio 4. Coordinación visomotriz 5. Percepción del cuerpo 6. Espacio- tiempo 7. Autoconcepto y autoestima 8. Expresión y reconocimiento de sus emociones 9. Lenguaje	Ordinal

### Anexo 3: Instrumento de Recolección de Datos

#### LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LOS JUEGOS TRADICIONALES

Autora: Mendoza, F (2023)

Nombres y apellidos:.....

Edad: .....

Sexo: .....

#### INSTRUCCIONES:

La lista de cotejo es para medir los juegos tradicionales en los niños y niñas a través de sus cuatro dimensiones: Carrera de sacos, gallinita ciega, estatuas y rayuela; consta de 18 ítems, cada uno de los cuales tiene 2 posibilidades de respuesta. Si cumple (2) y No cumple (1). Asimismo, el observador solo puede marcar una alternativa, con un aspa (X), si marca más de una alternativa, se invalida el ítem.

1 = NO CUMPLE    2 = SI CUMPLE

N°	VARIABLE: JUEGOS TRADICIONALES	SI	NO
<b>Dimensión 1: Carrera de sacos</b>			
1.	Para avanzar salta con ambos pies.		
2.	Termina el juego en un tiempo de 1 minuto.		
3.	Logra terminar el juego.		
4.	Avanza sin caerse.		
5.	Salta sin descansar hasta llegar a la meta.		
<b>Dimensión 2: Gallinita ciega</b>			
6.	Al caminar se orienta en el espacio con los ojos vendados.		
7.	Hace uso de sus sentidos durante el juego.		
8.	Coordina sus movimientos para desplazarse.		
9.	Al caminar se mantiene de pie sin caerse durante el juego.		
10.	Se mueve en diferentes direcciones.		
<b>Dimensión 3: Estatuas</b>			
11.	Se mantiene inmóvil cuando el juego lo amerita.		
12.	Adopta diferentes posiciones cuando se queda inmóvil.		
13.	Juega con sus pares respetando las normas.		
14.	Realiza el juego siguiendo las indicaciones dadas.		
<b>Dimensión 4: La rayuela</b>			
15.	Al saltar en un pie, coordina sus movimientos para no caerse.		
16.	Avanza mediante saltos alternados.		
17.	Lanza un objeto.		
18.	Logra lanzar un objeto hacia un lugar determinado.		

## LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Autora: Mendoza, F (2023)

Nombres y apellidos:.....

Edad: .....

Sexo: .....

### INSTRUCCIONES:

La lista de cotejo es para medir el nivel de la psicomotricidad en los niños y niñas a través de sus tres dimensiones: Motora, Cognitiva y socioafectiva - comunicativa; consta de 18 ítems, cada uno de los cuales tiene 2 posibilidades de respuesta. Si cumple (2) y No cumple (1). Asimismo, el observador solo puede marcar una alternativa, con un aspa (X), si marca más de una alternativa, se invalida el ítem.

1 = NO CUMPLE    2 = SI CUMPLE

N°	VARIABLE: DESARROLLO PSICOMOTOR	SI	NO
<b>Dimensión 1: Motora</b>			
1.	Adopta distintas posiciones como: parado, sentado y echado.		
2.	Al estar recostado en el suelo, se levanta con apoyo de sus brazos.		
3.	Mientras corre alterna sus brazos y piernas.		
4.	Salta mientras juega.		
5.	Avanza por una línea recta sin perder el equilibrio.		
6.	Apoya su cuerpo en un solo pie.		
7.	Realiza un lanzamiento homolateral.		
8.	Atrapa la pelota al ser lanzada por otra persona.		
<b>Dimensión 2: Cognitiva</b>			
9.	Reconoce las partes de su cuerpo.		
10.	Memoriza movimientos y los imita.		
11.	Se ubica en el espacio: cerca de, lejos de.		
12.	Establece nociones temporales como: ayer-mañana.		
<b>Dimensión 3: Socioafectiva-comunicativa</b>			
13.	Identifica sus gustos y preferencias a la hora de jugar.		
14.	Se reconoce como parte del grupo de su aula.		
15.	Respeto a los demás durante el juego.		
16.	Manifiesta su alegría al jugar.		
17.	Sigue las indicaciones de la docente.		
18.	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse.		

## Anexo 4: Validación de expertos

### VALIDACION POR EXPERTOS

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA PSICOMOTRICIDAD

##### DATOS GENERALES:

**Título de la investigación:** Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de una escuela pública en Chiclayo.

N.º	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: Motora</b>														
1	Adopta distintas posiciones como: parado, sentado y echado.				X				X				X	
2	Al estar recostado en el suelo, se levanta con apoyo de sus brazos.				X				X				X	
3	Mientras corre alterna sus brazos y piernas.				X				X				X	
4	Coordina sus movimientos al correr, saltar, trepar y caminar.				X				X				X	
5	Avanza por una línea recta sin perder el equilibrio.				X				X				X	
6	Apoya su cuerpo en un solo pie.				X				X				X	
7	Realiza un lanzamiento homolateral.				X				X				X	
8	Atrapa la pelota al ser lanzada por otra persona.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 2: Cognitiva</b>														<b>Sugerencias</b>
9	Reconoce las partes de su cuerpo.				X				X				X	
10	Memoriza movimientos y los imita.				X				X				X	
11	Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos: cerca de, lejos de.				X				X				X	
12	Establece nociones temporales como: ayer-mañana.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 3: Socioafectiva -Comunicativa</b>														<b>Sugerencias</b>
13	Identifica sus gustos y preferencias a la hora de jugar.				X				X				X	
14	Se reconoce como parte del grupo de su aula.				X				X				X	
15	Respeto a los demás durante el juego.				X				X				X	
16	Manifiesta su alegría al jugar.				X				X				X	
17	Sigue las indicaciones de la docente.				X				X				X	
18	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse.				X				X				X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

Hay suficiencia para medir el desarrollo psicomotor.

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

<b>Apellidos y Nombres:</b>	Roalcaba Caro Jorge Luis	<b>N.º DNI:</b>	16706256
<b>Dirección:</b>	Dpto. 204, T-32, Condominio Los Parque de San Gabriel	<b>Teléfono / Celular:</b>	975043804
<b>Título profesional:</b>	Licenciado en Educación, Especialidad Matemática y Computación		
<b>Grado académico:</b>	Doctor en Educación		
<b>Lugar de trabajo:</b>	I.E. Federico Villarreal		

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

MD	Muy en desacuerdo
D	En desacuerdo
A	De acuerdo
MA	Muy de acuerdo



**Dr. Jorge Luis Roalcaba Caro**  
DIRECTOR  
I.E. "FEDERICO VILLARREAL" - CHICLAYO

Firma del Experto Informante



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

**DATOS GENERALES:**

**Título de la investigación: Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de una escuela pública en Chiclayo.**

N.º	DIMENSIONES / items	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: Carrera de sacos</b>														
1	Para avanzar salta con ambos pies.				X			X					X	
2	Demuestra velocidad durante el juego.				X				X				X	
3	Logra terminar el juego.				X			X					X	
4	Avanza sin caerse.				X				X				X	
5	Salta sin descansar hasta llegar a la meta.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 2: Gallinita ciega</b>														
6	Al caminar se orienta en el espacio con los ojos vendados.				X				X				X	
7	Hace uso de sus sentidos durante el juego.				X				X				X	
8	Coordina sus movimientos para desplazarse.				X				X				X	
9	Al caminar se mantiene de pie sin caerse durante el juego.				X				X				X	
10	Se mueve en diferentes direcciones manteniendo el equilibrio.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 3: Estatuas</b>														
11	Se mantiene inmóvil cuando el juego lo amerita.			X					X				X	
12	Adopta diferentes posiciones cuando se queda inmóvil.				X				X				X	
13	Juega con sus pares respetando las normas.				X				X				X	
14	Realiza el juego siguiendo las indicaciones dadas.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 3: La rayuela</b>														
15	Al saltar en un pie, coordina sus movimientos para no caerse.				X				X				X	
16	Avanza mediante saltos alternados.				X				X				X	
17	Lanza un objeto con una mano y logra insertarlo dentro del tablero de la rayuela.				X				X				X	
18	Demuestra precisión al coger un objeto.				X				X				X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

Hay suficiencia para medir el desarrollo psicomotor.

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**    **Aplicable después de corregir [ ]**    **No aplicable [ ]**

<b>Apellidos y Nombres:</b>	Roalcaba Caro Jorge Luis	<b>N.º DNI:</b>	16706256
<b>Dirección:</b>	Dpto. 204, T-32, Condominio Los Parque de San Gabriel	<b>Teléfono / Celular:</b>	975043804
<b>Título profesional:</b>	Licenciado en Educación, Especialidad Matemática y Computación		
<b>Grado académico:</b>	Doctor en Educación		
<b>Lugar de trabajo:</b>	I.E. Federico Villarreal		

**\*Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**\*Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**\*Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

MD	Muy en desacuerdo
D	En desacuerdo
A	De acuerdo
MA	Muy de acuerdo



*Jorge Luis Roalcaba Caro*

**Jorge Luis Roalcaba Caro**  
**DIRECTOR**  
**I.E. "FEDERICO VILLARREAL" - CHICLAYO**

**Firma del Experto Informante**

## VALIDACION POR EXPERTOS

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA PSICOMOTRICIDAD

#### DATOS GENERALES:

**Título de la investigación:** Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de una escuela pública en Chiclayo.

N.º	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: Motora</b>														
1	Adopta distintas posiciones como: parado, sentado y echado.				x				x				x	
2	Al estar recostado en el suelo, se levanta con apoyo de sus brazos.				x				x				x	
3	Mientras corre alterna sus brazos y piernas.				x				x				x	
4	Coordina sus movimientos al correr, saltar, trepar y caminar.				x				x				x	
5	Avanza por una línea recta sin perder el equilibrio.				x				x				x	
6	Apoya su cuerpo en un solo pie.				x				x				x	
7	Realiza un lanzamiento homolateral.				x				x				x	
8	Atrapa la pelota al ser lanzada por otra persona.				x				x				x	
<b>DIMENSIÓN 2: Cognitiva</b>														<b>Sugerencias</b>
9	Reconoce las partes de su cuerpo.				x				x				x	
10	Memoriza movimientos y los imita.				x				x				x	
11	Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos: cerca de, lejos de.				x				x				x	
12	Establece nociones temporales como: ayer-mañana.				x				x				x	
<b>DIMENSIÓN 3: Socioafectiva -Comunicativa</b>														<b>Sugerencias</b>
13	Identifica sus gustos y preferencias a la hora de jugar.				x				x				x	
14	Se reconoce como parte del grupo de su aula.				x				x				x	
15	Respeto a los demás durante el juego.				x				x				x	
16	Manifiesta su alegría al jugar.				x				x				x	
17	Sigue las indicaciones de la docente.				x				x				x	
18	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse.				x				x				x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ X ]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

Apellidos y Nombres:	BLANCO CIUDAD VICTOR RAUL	N.º DNI:	45049926
Dirección:	Calle José Rufino Echenique 515	Teléfono / Celular:	912280923
Título profesional:	Lic. Ciencias del Deporte		
Grado académico:	Magister		
Lugar de trabajo:	UCV		

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

MD	Muy en desacuerdo
D	En desacuerdo
A	De acuerdo
MA	Muy de acuerdo



Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

**DATOS GENERALES:**

**Título de la investigación: Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de una escuela pública en Chiclayo.**

N.º	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: Carrera de sacos</b>														
1	Para avanzar salta con ambos pies.				X			X						X
2	Demuestra velocidad durante el juego.				X				X					X
3	Logra terminar el juego.				X			X						X
4	Avanza sin caerse.				X				X					X
5	Salta sin descansar hasta llegar a la meta.				X				X					X
<b>DIMENSIÓN 2: Gallinita ciega</b>														
6	Al caminar se orienta en el espacio con los ojos vendados.				X				X					X
7	Hace uso de sus sentidos durante el juego.				X				X					X
8	Coordina sus movimientos para desplazarse.				X				X					X
9	Al caminar se mantiene de pie sin caerse durante el juego.				X				X					X
10	Se mueve en diferentes direcciones manteniendo el equilibrio.				X				X					X
<b>DIMENSIÓN 3: Estatuas</b>														
11	Se mantiene inmóvil cuando el juego lo amerita.			X					X					X
12	Adopta diferentes posiciones cuando se queda inmóvil.				X				X					X
13	Juega con sus pares respetando las normas.				X				X					X
14	Realiza el juego siguiendo las indicaciones dadas.				X				X					X
<b>DIMENSIÓN 3: La rayuela</b>														
15	Al saltar en un pie, coordina sus movimientos para no caerse.				X				X					X
16	Avanza mediante saltos alternados.				X				X					X
17	Lanza un objeto con una mano y logra insertarlo dentro del tablero de la rayuela.				X				X					X
18	Demuestra precisión al coger un objeto.				X				X					X

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

<b>Apellidos y Nombres:</b>	BLANCO CIUDAD VICTOR RAUL	<b>N.º DNI:</b>	45049926
<b>Dirección:</b>	Calle José Rufino Echenique 515	<b>Teléfono / Celular:</b>	912280923
<b>Título profesional:</b>	Lic. Ciencias del Deporte		
<b>Grado académico:</b>	Magister		
<b>Lugar de trabajo:</b>	UCV		

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

MD	Muy en desacuerdo
D	En desacuerdo
A	De acuerdo
MA	Muy de acuerdo



Firma del Experto Informante.