



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

Los juegos de psicomotricidad para la socialización en niños y niñas de 5 años de una institución educativa, Lambayeque, 2023

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE:**

**Licenciada en Educación Inicial**

**AUTOR:**

Reinosa Zuñiga, Ida Mercedes ([orcid.org/0009-0004-4640-1632](https://orcid.org/0009-0004-4640-1632))

**ASESOR:**

Mg. Pacheco Pumaleque, Alex Abelardo ([orcid.org/0000-0001-9721-0730](https://orcid.org/0000-0001-9721-0730))

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**CHICLAYO – PERÚ**

**2024**



## **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la Universidad César Vallejo SAC - CHICLAYO, asesor de Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Los juegos de psicomotricidad para la socialización en niños y niñas de 5 años de una institución educativa, Lambayeque, 2023", cuyo autor es REINOSA ZUÑIGA IDA MERCEDES, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, 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 Suficiencia Profesional 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.

CHICLAYO, 03 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO <b>DNI:</b> 41651279 <b>ORCID:</b> 0000-0001-9721-0730	Firmado electrónicamente por: AAPACHECOP el 03- 07-2024 01:04:31

Código documento Trilce: TRI - 0790508



## **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, REINOSA ZUÑIGA IDA MERCEDES identificado con N° de Documento N° 80640071, estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES y de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la Universidad César Vallejo SAC - CHICLAYO y del Programa de Titulación para el Programa de Complementación Académica Magisterial (PCAM), declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Los juegos de psicomotricidad para la socialización en niños y niñas de 5 años de una institución educativa, Lambayeque, 2023", es de mi autoría, y por lo tanto:

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>
IDA MERCEDES REINOSA ZUÑIGA <b>DNI:</b> 80640071 <b>ORCID:</b> 0009-0004-4640-1632	Firmado electrónicamente por: IMREINOSAZ el 03-07- 2024 15:45:42

### **Dedicatoria**

A la memoria de mi madre por ser la travesía del conocimiento y apoyo irrestricto en cada objetivo.

## **Agradecimiento**

A mis Padres por su apoyo incondicional.

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor .....	ii
Declaratoria de originalidad del autor .....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice de contenidos .....	vi
Resumen .....	vii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	11
3.1. Aspectos Temáticos .....	11
3.2. Escenario de la experiencia profesional .....	12
3.3. Participantes .....	13
3.4. Aspectos Éticos .....	14
IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL .....	14
4.1 Descripción de la Experiencia .....	14
4.2 Impacto de la Experiencia .....	17
V. CONCLUSIONES .....	19
VI. RECOMENDACIONES .....	20
REFERENCIAS .....	22
ANEXOS .....	34

## Resumen

Este trabajo aporta con el objetivo de desarrollo sostenible (ODS) 4: Educación de calidad, ya que se garantizó una educación inclusiva, equitativa y de calidad, incentivando oportunidades de aprendizaje para todos a lo largo de la vida asegurando así que todos los niños tengan acceso a un desarrollo y cuidado de la primera infancia de calidad. El trabajo evidenció cómo los juegos de psicomotricidad mejoran la socialización en niños y niñas de 5 años de una institución educativa en Lambayeque, durante el año 2023. La estrategia fue orientada para promover la socialización, utilizando los juegos de psicomotricidad de circuitos y juegos de psicomotricidad de carrera de relevo. Se analizó expresamente la efectividad evaluando el progreso de socialización. Los resultados dan un indicativo de mejoras en demasía de aspecto significativo en la capacidad de los infantes para poder integrarse. Así mismo, se observaron avances en cuanto a la valoración, desenvolvimiento y trabajando en equipo. Estos hallazgos sugieren que los juegos de psicomotricidad para la socialización han tenido un impacto de manera exponencial y positiva en los niños, sobresaliendo la importancia crucial de enfoques innovadores centrados en la socialización.

**Palabras clave:** Espacio de juegos, relaciones interpersonales, identidad, desarrollo del niño, personalidad.

## **Abstract**

This work contributes to Sustainable Development Goal (SDG) 4: Quality Education, by ensuring inclusive, equitable and quality education that promotes learning opportunities for all throughout life, thus ensuring that all children have access to quality early childhood development and care. The work showed how psychomotor games improve the socialization of 5-year-old children in an educational institution in Lambayeque in 2023. The strategy was aimed at promoting socialization, using the psychomotricity games of circuits and psychomotricity games of relays. Effectiveness was specifically analysed by assessing socialization progress. The results indicate significant improvements in the children's ability to integrate, as well as progress in appreciation, achievement and teamwork. These findings suggest that psychomotor play for socialization had an exponential and positive impact on the children, highlighting the critical importance of innovative approaches to socialization.

**Keywords:** Playground, interpersonal relationships, identity, child development, personality.

## I. INTRODUCCIÓN

Los juegos de psicomotricidad se utilizaron como estrategia educativa, proporcionando el interés y la participación activa social en la educación preescolar, basándose el aprendizaje significativo, cooperativo y participativo (Cañas, 2021). Los juegos de psicomotricidad se crearon para optimizar los procesos cognitivos de los niños, al mismo tiempo que fomentan la socialización (Sánchez et al., 2020). Siendo fundamentales los juegos de psicomotricidad en la evolución de los párvulos creando así poderosas oportunidades de aprendizaje social intelectual y emocional (UNICEF 2024).

En este sentido, los juegos de psicomotricidad brindaron a los docentes el espacio esencial para desarrollar una interacción más eficaz en la construcción del conocimiento, la integración y la socialización permitiendo a los estudiantes resolver las tareas de aprendizaje con la mediación del docente (Aguilar et al., 2022). Igualmente, los juegos de psicomotricidad se consideraron impulsores del pensamiento creativo y social, ya que desempeñaron un papel crucial en la formación integral a través de acciones motrices y sociales (Martínez et al., 2023). Asimismo, los juegos de psicomotricidad ganaron importancia al analizar su impacto en el desarrollo psicomotor y social, facilitando la reorganización de las conexiones neuronales y estimulando el uso de la memoria y la percepción (Parada, 2021).

Sin embargo, en Colombia las educadoras percibían a los juegos de psicomotricidad como una actividad que promovía la interacción social. A pesar de que el currículo lo consideraba como una actividad libre, en la práctica, preferían seguir enfoques más estructurados y dirigidos. Esta orientación más controlada restringía las oportunidades de los niños para jugar y socializar de manera espontánea, prevaleciendo en ellos timidez (Nores et al., 2020). Así mismo en Ecuador la crianza de los padres en sus niños influía en su comportamiento, actuando en muchos casos como una limitación para la socialización, lo que resultaba en inseguridades , miedos que afectaban la interacción en la escuela (Delgado et al., 2024). Asimismo, en España, a menudo se etiquetaba a un niño en la escuela como “extremadamente tímido” y exponerlo resultaba que tenía pocas

oportunidades de socializar, empeorando sus emociones y generando frustraciones." (Blanco,2021).

De manera similar, a nivel nacional, las instituciones educativas, presentaron una reducción en la socialización de las escuelas debido de debido a COVID-19, (Castillo et al.,2022) Afectando totalmente a la integración social en los niños y su participación social y lúdica. A pesar de los esfuerzos en prácticas en psicomotricidad y socio motricidad (Gaicedo et al., 2022). Esta problemática continúa Tal es el caso, de una institución educativa ubicada en Lambayeque, dedicándose a proporcionar una enseñanza de excelencia, equidad y de integración. Enfocándose y promoviendo el desarrollo afectivo, físico, social y cognitivo, recibiendo la atención personalizada que necesita para crecer y aprender en un ambiente acogedor y estimulante. No obstante, muchos niños y niñas enfrentaron problemas de baja autoestima, timidez y falta de confianza para socializar y expresarse. Además, existió una carencia significativa en la promoción de valores fundamentales, los cuales deberán ser trabajados de manera individual. Existió también ausencia de enfoque en la socialización, lo que agrava estos desafíos en el aula.

Relacionado a esto, surgió la siguiente pregunta: ¿En qué medida los juegos de psicomotricidad mejoraran la socialización en niños de 5 años de la institución educativa, Lambayeque 2023? En ese sentido, se estableció Desarrollar la Autoestima mediante Juegos de psicomotricidad de circuitos, Practicar los Valores mediante Juegos de psicomotricidad de carrera de relevo y como objetivo principal: proponer los juegos de psicomotricidad para la socialización en niños y niñas de 5 años de la institución Educativa, Lambayeque 2023

La justificación Se basó en elaborar una estrategia didáctica centrada en los juegos de psicomotricidad para fomentar la socialización en infantes de 5 años de la institución educativa de Lambayeque, con el propósito de elevar su autoestima y promover la práctica de valores, preparándolos para la vida cotidiana y ayudándoles a adaptarse a diversos cambios, logrando autonomía.

El aporte estuvo en relación con el Objetivo de desarrollo sostenible (ODS) número 4, educación de calidad, se centra en asegurar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y propiciar oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos; la socialización en niños pequeños es una parte fundamental del aprendizaje temprano, y los juegos psicomotrices contribuyen a desarrollar habilidades sociales importantes. Además del ODS 10, Fomentar y favorecer la integración social, económica y política de todas las personas, sin importar su edad, género, capacidades, raza, origen étnico, religión, situación económica u otras circunstancias.

## **II. MARCO TEÓRICO**

A nivel internacional, en España un artículo se enfocó en implementar actividades lúdicas para la socialización e integración durante una jornada de puertas abiertas para niños de tres, cuatro y cinco años. Utilizando un enfoque cuantitativo, se diseñó y aplicó un cuestionario, revelando que los participantes disfrutaron considerablemente y evaluaron positivamente su involucramiento en la creación y realización de estos juegos. Resultando importante incorporar experiencias pedagógicas innovadoras en el currículo escolar de los pequeños. Concluyendo que las vivencias experimentadas influyeron positivamente en los preescolares, alentando el aprecio y respeto por diversas culturas y etnias, mejorando así su comprensión del mundo y fomentando su independencia personal (Rodríguez et al.,2023). Esta investigación destacaba la relevancia de incorporar metodologías innovadoras en la educación temprana para potenciar un aprendizaje más inclusivo y multidimensional.

En Costa Rica, un artículo desde la formulación sociocultural vigotskiana, tuvo la intención en relatar el juego infantil en forma de anclaje representando de signos en una comunidad de 45 párvulos. Adoptando el enfoque cualitativo a partir de la forma de investigación de caso interpretativo. Efectuándose apreciaciones en los niños y las niñas dentro del aula, registrándose en un cuaderno de campo, se aplicaron entrevistas semiestructuradas a las formadoras titulares y a la directora de la institución. Los Hallazgos fueron corroborados a través del análisis de contenido, revelando que las pedagogas entrevistadas describieron el juego infantil como una estrategia educativa para la socialización de los niños. Sin embargo, la rigidez de los planes de trabajo limitaba la integración de esta actividad en su enfoque pedagógico principal. Concluyendo que la inclusión los juegos de psicomotricidad es crucial para la formación integral de niños en edad preescolar (Sánchez et al.,2020). Este artículo destacaba la significación en la evolución cognitiva de los infantes en edad preescolar, donde destacaba la necesidad de integrar juegos de psicomotricidad en la planificación educativa fomentando el desarrollo de funciones mentales superiores.

En Chile un artículo relacionado a la convivencia escolar mencionaba que las relaciones sociales se establecían entre los integrantes de la comunidad educativas. El objetivo del artículo fue explorar el nexo entre el ambiente de convivencia y el juego en los infantes. Donde se utilizó un enfoque de revisión bibliográfica. Se emplearon palabras clave como juegos de psicomotricidad, convivencia escolar, niños y niñas, con criterios de exclusión definidos. Se seleccionaron 32 artículos publicados entre 2015 y 2020 a partir de un metabuscador. Los resultados destacaron que el juego tuvo un impacto positivo en la convivencia escolar. Facilitando el aprendizaje de habilidades sociales, reduciendo la violencia escolar, fomentando la colaboración entre los estudiantes y fortaleciendo la confianza en sí mismos y en los demás. Concluyendo que los juegos psicomotrices promovían una convivencia escolar más armoniosa y positiva. Ayudaba a los niños y niñas a desarrollar habilidades de trabajo en equipo, contribuía a la cohesión dentro de la comunidad educativa y mejoraba la autoconfianza. El artículo contribuyó al campo de la educación al subrayar la importancia del juego como herramienta para mejorar la convivencia escolar.

En España se desarrolló una investigación con el objetivo de implementar el programa de estimulación psicomotriz "Moviendo Aprendo" en infantes de 5 y 7 años en la sede del CER, con el fin de potenciar su psicomotricidad por medio de rondas infantiles que estimularon la expresión corporal, el juego musicalizado y el movimiento coordinado. Lo que facilitó desarrollar habilidades artísticas y culturales como la expresión corporal, música y danza. La metodología utilizada fue cuantitativa y descriptiva, con un análisis de datos mediante el software estadístico XLSTAT de Excel. La muestra fue compuesta por 14 infantes de ambos géneros en el alcance de edad mencionado, a quienes se les aplicó un test escolar de desarrollo perceptivo-motor antes y después del programa. Los resultados indicaron que los niños colaboradores se clasificaron en la categoría "regular" en el pre-test, con calificación homogéneas. Sin embargo, en el post-test, los niños mejoraron su coordinación motriz y se clasificaron en la categoría "muy bueno", lo que sugiere que los estudiantes de la sede La Laguna mejoraron sus habilidades coordinativas después de completar el programa de estimulación para el mejoramiento de sus habilidades psicomotrices (Mantilla et al., 2021). El aporte de la investigación fue innovador presentando sugiriendo que el programa de estimulación psicomotriz pudo ser replicado en otros contextos.

A nivel nacional en Lima, llevaron a cabo un estudio en la Institución Educativa Inicial N° 20624, ubicada en San Pablo de Parcochaca, Ayabaca, durante el año 2021, con el propósito de evaluar cómo los juegos tradicionales mejoran la socialización en los infantes de cinco años. Este análisis se caracterizó por una metodología aplicada, de grado explicativo y diseño preexperimental. La población estudiada abarcó a todos los infantes del nivel inicial de la mencionada institución educativa, seleccionando específicamente a 16 niños de cinco años como muestra. Utilizando para la recolección de datos una lista de cotejo a través de la herramienta de observación. Los hallazgos mostraron que, en la evaluación inicial, el 50% de los párvulos estaban en un nivel de proceso en psicomotricidad, que mejoró al 56% en la evaluación posterior, tras la aplicación de los juegos tradicionales. Lo que demostró que los juegos tradicionales son efectivos para mejorar pedagógicamente la socialización en esta edad temprana, concluyendo así que son un medio significativo para fomentar habilidades sociales en niños de cinco años (Bure,2024). El aporte es significativo al proponer que los juegos tradicionales pueden ser estratégicamente incorporados en los currículos escolares para potenciar las habilidades interpersonales y de cooperación entre los infantes.

En la ciudad de Puno, la psicomotricidad desempeña un papel crucial en la evolución de los infantes, principalmente en la educación (Mamani et al., 2022). Este estudio pudo determinar la influencia del Programa de Intervención Psicomotriz (PIP) en párvulos con necesidades especiales en instituciones educativas de nivel inicial en Puno. Empleando una metodología que incluyó un diseño de pre y post test, aplicando un programa de intervención a 16 participantes con distintas escalas y necesidades especiales. Se utilizó el Test de Desarrollo Psicomotriz (TEPSI) para evaluar la psicomotricidad en tres categorías: motricidad, lenguaje y coordinación. Revelando que, hubo mejoras en el desarrollo psicomotriz de los niños. Se concluyó que el PIP influyó significativamente en párvulos con necesidades especiales, optimizando su entorno. Esto se evidenció en la diferencia de puntuación entre el pre-test, con un promedio de 30.88 puntos, y el post-test, con un promedio de 33.22 puntos, mostrando una mejora de 2.34 puntos. Este estudio proporciona evidencia de que el Programa de Intervención Psicomotriz fue una herramienta efectiva para mejorar la psicomotricidad y la adaptación al entorno en niños.

En la ciudad de Juliaca, Perú, durante el año 2022, se realizó una investigación en la Institución Educativa Inicial N°369 Santa Rosa con el objetivo de examinar el desarrollo psicomotor de niños de cuatro años. Esta investigación, fue cuantitativa, enfocándose en un análisis descriptivo con un diseño pre experimental. La muestra estudiada incluyó a 23 niños de la sección B de cuatro años. Se uso una lista de cotejo de observación, que incluía 12 ítems diseñados según las variables e indicadores relevantes. Los resultados obtenidos fueron positivos, indicando que las actividades propuestas ayudaron a mejorar la psicomotricidad de los niños de forma significativa. Se concluyó que el desarrollo psicomotor es crucial para el crecimiento integral de los infantes en esta etapa inicial de su educación (Mamani,2024). El aporte es clave porque subraya la relación entre las prácticas educativas tempranas y el desarrollo integral de los infantes, enfocándose en cómo la psicomotricidad influye positivamente en su crecimiento físico, cognitivo y social.

En la ciudad de Ayacucho, Perú, en la Institución Educativa Inicial del Centro Poblado de San Pablo, enfocado en detallar la relevancia de los juegos tradicionales en la socialización de niños y niñas. Esta investigación cualitativa, de diseño no experimental y de tipo descriptivo, resalto cómo los educadores de nivel inicial perciben el juego como una herramienta pedagógica fundamental que no solo promovió nuevos aprendizajes, sino que también facilito el desarrollo de la psicomotricidad. Se encontró que destacaron, por ejemplo, el tríncala volantín que mejoro la motricidad óculo-manual. Además, el juego fomento la creatividad, la cooperación, y permitió a los niños expresar sus sentimientos, aspiraciones y deseos. Se concluyo que la tradicionalidad de los juegos es crucial no sólo para la evolución individual y social de los niños, sino también para fortalecer los vínculos afectivos entre ellos perpetuando los valores culturales importantes como el ayni y la minka (Yllanes,2019). Ofreció contribuciones significativas tanto a nivel educativo como comunitario al destacando cómo los juegos actuaron como herramientas didácticas para el desarrollo de habilidades psicomotoras fundamentales, tales como la coordinación óculo-manual y la motricidad fina, que son cruciales en las primeras etapas del aprendizaje de la escritura.

Es esencial ajustar las teorías y enfoques conceptuales según los objetivos y el contexto específico de la investigación sobre Juegos psicomotrices para la socialización.

En este aspecto, La teoría del Desarrollo Cognitivo según Piaget, señaló que es un proceso evolutivo que obtuvo conforme el ser humano crecía y adquiría habilidades que le permitieron asimilar y adaptar nuevos conocimientos (Velásquez et al., 2023). Además, La teoría del Desarrollo Psicosocial de Erikson; Afirmó que los aspectos sociales, lúdicos y culturales que intervinieron en la evolución del ser humano fueron fundamentales. Manifestándose por medio de diversas etapas que el individuo atravesó, desde la infancia, se generaron influencias psicosociales que, a lo largo del tiempo, ayudaron a mantener aspectos de superación ante los conflictos que enfrentaron en su entorno (Castillo et al., 2024). Acerca del enfoque Holístico: Este enfoque enfatizaba la importancia de abordar todos los elementos de evolución infantil: físico, emocional, social y cognitivo, considerando que todos estaban interconectados y se influenciaban mutuamente. Al incorporar el enfoque holístico en los juegos psicomotrices, se planteaba, mejorar la vida en sociedad y en educación holística, centrado en estrategias de aprendizaje para estimular los procesos cognitivos en los educandos (Zuloeta,2021).

En ese sentido, la teoría socio-cultural (Lev Vygotsky) planteaba que existieron características culturales en los individuos que se proyectaban en la sociedad. Durante la infancia, el uso de herramientas, códigos, signos y elementos demostraba la capacidad que tenía el ser humano en su niñez para dominar las facetas culturales, habiéndolas interiorizado dentro de su entorno social (Medina,2024). Acerca del enfoque socio cultural este enfoque se planteó en su teoría al menos tres principios fundamentales: Por lo mínimo tres principios fundamentales: En primer lugar, se reconoció que la psicología humana, incluida la infantil, tenía sus raíces en el entorno social y estaba influenciada por estructuras mediadoras. En segundo lugar, que los procesos psicológicos se manifestaban a través de la acción., en tercer lugar, que lo antes mencionado fue la para entender cómo funcionaban los procesos cognitivos (Sánchez-Domínguez, Ortega, y López 2020). Así mismo respecto al enfoque sociológico se basaba en un sustrato métrico, que implicaba la medición y

determinación del impacto que las normas tenían en la sociedad reflejándose en la eficiencia social, dio origen a una disciplina innovadora en el siglo XX, la cual logró un desarrollo significativo (Giralt et al., 2020).

Con relación a los juegos de psicomotricidad, ocupó un lugar importante en la cotidianidad de las personas, siendo parte de su desarrollo y evolución. Los juegos de psicomotricidad estaban relacionados con un movimiento de origen psíquico, lo que influyó a nivel motor y mental, con distintas maneras en favor relevante para la coordinación de las funciones (Avilés et al., 2023). Los mismos juegos de psicomotricidad constituían el uso de varios juegos educativos para detectar e incentivar distintas habilidades con el desarrollo emocional, físico y social de los educandos, con el objetivo de estimular su desarrollo psicomotor y mejorar sus capacidades de aprendizaje (Delgado et al., 2023). Beneficiando en distintos niveles, tanto motor, conductual, cognitivo con ejercicios específicos a nivel socioafectivo y emocional (Molina et al., 2023).

Acerca de los pasos los juegos de psicomotricidad para la socialización en niños de 5 años se conllevaron de la siguiente manera: Actividades adecuadas: Fueron seleccionadas para facilitar la interacción entre los niños, asegurando que fueran divertidas y estimulantes para su desarrollo físico y social. Asignación de los juegos de psicomotricidad: Equitativos y variados a cada niño para que participaran activamente en las actividades, promoviendo así la cooperación y el trabajo en equipo Escenarios o contextos lúdicos: Que ayudaron a los niños a sentirse cómodos y motivados para interactuar entre ellos, proporcionando detalles sobre el entorno. Las instrucciones claras sobre las reglas del juego y los objetivos de los juegos de psicomotricidad, se explicaron para que los niños comprendieran cómo participar y qué se esperaba de ellos durante las actividades. Durante la ejecución del juego: Se ofrecieron circuitos de obstáculos y actividades que facilitaron la interacción verbal y física entre los niños, promoviendo la comunicación y la resolución de problemas en un entorno de juego seguro y estructurado. Monitoreo y apoyo: La participación de cada niño, brindando apoyo y retroalimentación positiva para fortalecer sus habilidades sociales y psicomotoras. Reflexión y retroalimentación: Se ofreció tiempo para que los niños reflexionaran sobre sus participaciones aportando así con la retroalimentación de manera constructiva.

En referencia a socialización se refiere a la interacción, se consideró la base de los procesos de socialización entre las personas de su entorno, como amigos, compañeros, docentes, padres de familia y otras personas cercanas. Siendo necesaria la interacción para desarrollar aspectos socio emocionales. Además, el niño va adquiriendo saberes, costumbres y tradiciones como parte de su identidad, así como los valores que lo definirán (Ante,2024). Evidenciando una transición en la socialización de los niños que, la educación se enfocó en la ciudadanía y los derechos humanos. Los agentes socializadores continuaron siendo la familia, institución educativa, medios comunicativos, las iglesias cada uno con sus propias agendas (Yunuen, 2022). Precisamente, el aspecto que se abordó se relacionó con la conducta social en el proceso de socialización. Donde se interiorizaba y se concientizaba sobre sí mismo, transformándose así en agente de la sociedad y conservando la estructura social (García et al.,2023).

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Aspectos temáticos**

Este estudio se llevó a cabo en el ámbito educativo de una Institución Educativa en Lambayeque, enfocándose en el área de la socialización en el nivel inicial durante los meses de marzo a diciembre de 2023. Se examinó la literatura en relación a juegos psicomotrices para la socialización en niños y niñas de 5 años, así como teorías relevantes sobre el desarrollo cognitivo de Piaget y la teoría socio cultural de Vygotsky. Se hizo una descripción a detalle de los juegos de psicomotricidad, incluyendo base teórica y los fundamentos pedagógicos que la sustentan. Así mismo, se detalló una serie de pasos para implementar los juegos de psicomotricidad, incluyendo la selección de actividades, diseño de programa estructurado, planificación detallada.

Se realizaron los hallazgos como la implementación de los juegos de psicomotricidad específicamente de una institución educativa en Lambayeque, en cuanto a la socialización de los niños. Se describió el impacto que generó los hallazgos en la educación inicial en los infantes de 5 años, discusión sobre la efectividad de la implementación de los juegos de psicomotricidad, así como posibles restricciones y áreas para futuras investigaciones.

Continuando con la Reflexión sobre las implicaciones prácticas de los hallazgos para la implementación de los juegos de psicomotricidad en instituciones educativas similares, así como recomendaciones para pedagogos y venideros estudios en el área. Terminando con las conclusiones, destacando la crucialidad de los juegos de psicomotricidad para la socialización en niños y niñas de 5 años de una institución educativa en Lambayeque 2023.

### 3.2 Escenario de la experiencia profesional

El entorno donde se llevó a cabo los juegos de psicomotricidad para la socialización en niños y niñas de 5 años de una institución educativa en Lambayeque presenta aspectos sociales, humanos y físicos.

Ambiente físico, la institución educativa está situada en Lambayeque, en un ambiente moderno y funcional, diseñado específicamente para contemplar las necesidades de los infantes de 5 años. Las aulas, amplias poco equipadas, pero están dispuestas de manera que facilitan la interacción y el contacto visual entre los estudiantes, promoviendo un ambiente inclusivo y colaborativo. Los espacios están pensados para fomentar interacción social y cognitivas mediante actividades grupales. Además, los ambientes son seguros y confortables, ofreciendo zonas adecuadas para el descanso y la recreación, esenciales para el bienestar y la energía de los niños y niñas durante la rutina. El diseño del entorno físico de la institución refleja un compromiso con el aprendizaje colaborativo, proporcionando un espacio óptimo para que los estudiantes exploren, interactúen y crezcan en un contexto educativo estimulante y adaptado a sus necesidades.

Ambiente social y humano, los niños y niñas de 5 años representan la diversidad socioeconómica y cultural de la ciudad de Lambayeque. Esta variedad de orígenes enriquece el ambiente escolar, aunque se ha observado que algunos niños enfrentan desafíos para socializar adecuadamente con sus compañeros. Sin embargo, a pesar de estos obstáculos iniciales, los niños y niñas muestran un alto nivel de motivación y compromiso durante su tiempo en la escuela.

El personal de docentes y administrativo de la institución está altamente cualificado y se dedica plenamente a ofrecer una educación de calidad, enfocándose especialmente en los niños y niñas de 5 años. La comunicación es directa, fluida y efectiva entre toda la comunidad educativa. El escenario donde

se desarrolló los juegos de psicomotricidad es un entorno moderno y apto estructurado por una comunidad de estudiantes motivados por un equipo de docentes altamente comprometidos con la excelencia educativa. Estas características brindaron un contexto apto para el éxito de la implementación y evaluación de los juegos de psicomotricidad para la socialización en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa en Lambayeque.

### 3.3 Participantes

Los participantes de este estudio fueron los niños y niñas de 5 años matriculados en el año 2023 en la institución. Este grupo específico fue seleccionado por su relevancia en el estudio del desarrollo social a través de juegos de psicomotricidad, dado que esta etapa es primordial para la instrucción de habilidades sociales básicas.

Además, la participación activa de las docentes fue indispensable, no solo en la aplicación de las actividades diseñadas, sino también en la visualización y recopilación de información sobre la efectividad de los juegos de psicomotricidad. Su experiencia y la retroalimentación proporcionada fueron elementos clave para comprender cómo estas actividades influían en la optimización de los vínculos sociales entre los infantes. Gracias a su conocimiento y perspectiva, fue posible ajustar y mejorar las estrategias pedagógicas utilizadas en el estudio. Respecto a las fuentes de información se recopilaron datos por medio de la observación directa durante la ejecución de los juegos de psicomotricidad, así como actividades y sesión de aprendizaje aplicadas a los niños y niñas. Estos métodos permitieron obtener una óptica global de la efectividad de los juegos de psicomotricidad y el impacto en la socialización en el contexto específico de la institución educativa inicial de Lambayeque.

### 3.4 Aspectos éticos

La integridad ética del trabajo se mantuvo mediante la adherencia estricta a los principios establecidos en la resolución N° 0340-2021-UCV, la cual destaca la importancia de la integridad científica y promueve valores esenciales como la responsabilidad, la honestidad y la rigurosidad en la investigación. Este compromiso ético garantizó que el estudio se realizara de manera responsable y transparente, cumpliendo con los estándares científicos y éticos. Los principios adoptados incluyeron veracidad, asegurando una comunicación clara del propósito del estudio; autonomía, respetando la decisión de los participantes de no involucrarse; confidencialidad, manteniendo el anonimato de la información para fines académicos; equidad, tratando a los participantes de manera justa; anti plagio, utilizando la norma APA 7ª edición para evitar el plagio intelectual; y originalidad, expresando ideas propias basadas en análisis y reflexiones. Además, se utilizó Turnitin para asegurar la originalidad y prevenir el plagio.

## IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL

### 4.1 Descripción de la experiencia

Primer resultado, para desarrollar la autoestima mediante los juegos de psicomotricidad de circuitos. Se implementó un método estructurado que incluyó la preparación, selección de juegos, diseño del programa, introducción de actividades, refuerzo positivo, monitoreo y reflexión. En la primera etapa, se seleccionaron dos juegos: "Carrera de Obstáculos del Éxito" y "Estación de Celebración Personal". Estos juegos fueron elegidos por su capacidad para promover la autoestima y el éxito personal en un ambiente de juego seguro y estimulante. Los materiales utilizados incluyeron conos para marcar el circuito, colchonetas para saltos, aros para pasar, y premios simbólicos como medallas de papel o pegatinas. El diseño del programa incluyó la planificación detallada de cada actividad, con el objetivo de fomentar la autoestima, la confianza y la competencia física en los niños. Durante la implementación de los juegos, los niños mostraron entusiasmo y compromiso. En la "Carrera de Obstáculos del Éxito", cada niño completó el circuito, recibiendo reconocimientos positivos y apoyo de sus compañeros. Algunos niños inicialmente mostraron timidez, pero a medida que avanzaba el juego y recibían refuerzos positivos, ganaron confianza y se animaron mutuamente. En la "Estación de Celebración Personal", los niños crearon y decoraron medallas simbólicas que representaban sus logros personales durante el juego, promoviendo así la auto reflexión positiva y el reconocimiento de sus habilidades. Dicha actividad se adjunta en el **Anexo 01**. Esta combinación de actividades psicomotrices y de celebración personal resultó en un aumento notable en la autoestima y la autoconfianza de los niños, fortaleciendo el trabajo en equipo.

Segundo resultado, practicar los Valores mediante de psicomotricidad en carrera de relevos, se implementó un método estructurado que incluyó la preparación, selección de juegos, diseño del programa, introducción de actividades, refuerzo positivo, monitoreo y reflexión. En la primera etapa, se seleccionaron juegos específicos adaptados a esta edad, como "Carrera de Relevos de Valores", los niños participaron en una serie de estaciones donde cada una estaba asociada a un valor específico, como la honestidad, la amistad, el respeto y la cooperación. Cada equipo de niños debía pasar de una estación

a otra completando una tarea relacionada con ese valor. Por ejemplo, en la estación de la honestidad, los niños tenían que decir algo honesto sobre ellos mismos o sobre cómo se sentían en ese momento. En la estación de la amistad, podían realizar una actividad colaborativa como un saludo o un gesto de amistad. Los materiales utilizados incluyeron conos para marcar las estaciones, objetos simples para las actividades como pelotas o aros, y premios simbólicos como pegatinas o aplausos por completar cada estación correctamente, haciendo referencia al Anexo 02. Durante la implementación de los juegos, los niños mostraron entusiasmo y compromiso, participando activamente en las actividades y demostrando comprensión de los valores promovidos. Se proporcionó refuerzo positivo y se ofreció retroalimentación para reforzar los comportamientos positivos y corregir aquellos que necesitaban ajustes. Al finalizar el juego, se dedicó tiempo para la reflexión, donde los niños pudieron compartir sus experiencias y aprender de los valores practicados durante la actividad. Este enfoque no solo promovió el desarrollo psicomotor de los niños, sino que también fortaleció su comprensión y práctica de valores fundamentales para su desarrollo personal y social.

Tercer resultado, proponer juegos de psicomotricidad para la socialización en niños de 5 años de la institución educativa de Lambayeque. En este resultado, se describe el diseño gráfico funcional. Inicialmente, se identificaron los juegos de psicomotricidad organizados en circuitos y carreras de relevos enfocados en valores. Esta iniciativa surgió al plantearse la pregunta sobre el impacto de estos juegos en la mejora de la socialización de los niños. Como resultado, se diseñaron los juegos de psicomotricidad específicamente orientados a promover la socialización entre los niños y niñas de 5 años. El diagnóstico inicial reveló que los docentes no estaban promoviendo actividades dinámicas ni el trabajo en equipo, y que los estudiantes presentaban baja autoestima y carecían de ciertos valores. Tras la implementación de los juegos psicomotrices para la socialización, se observó un cambio significativo. Los docentes comenzaron a desarrollar actividades interactivas que involucraban activamente a los niños, integrando nuevas estrategias en su práctica pedagógica. Como resultado, los estudiantes ganaron

autonomía, confianza y habilidades para socializar de manera efectiva, haciendo referencia al Anexo 03

#### 4.2 Impacto de la experiencia

Respecto a los juegos de psicomotricidad de circuitos, se manifestó como una estrategia educativa disruptiva para el desarrollo de la autoestima. Estos juegos, al combinar elementos físicos y celebrativos en un ambiente seguro, potenciaron el aprendizaje de manera significativa al involucrar a los infantes en actividades estructuradas y motivadoras. La habilidad de los niños para superar retos físicos y celebrar sus logros personales dentro de un esquema organizado les proporcionó la oportunidad de desarrollar confianza en sí mismos y en sus capacidades. En este contexto, se comprobó la eficacia de estas dinámicas para mejorar la autoconfianza, la autoestima y el trabajo colaborativo. Además, se evaluó su impacto positivo en el desarrollo socioemocional y se consideraron posibles mejoras y recomendaciones para su implementación en otros contextos educativos.

Así mismo con un estudio realizado en Colombia al implementar los juegos de psicomotricidad de circuitos han generado resultados alentadores pese a haber pasado periodo de pandemia pudieron fortalecer sus capacidades físicas como cognitivas. Los alumnos adoptaron de manera positiva la metodología propuesta mejorando el desarrollo educativo y social de los estudiantes mediante los juegos de psicomotricidad de circuitos (Núñez,2020). En Ecuador Los resultados de este estudio respalda la eficiencia de la implementación de los juegos de psicomotricidad de circuito haciendo referencia al desarrollo integral de los niños, involucrando al pedagogo en las experiencias formativas siendo los juegos de psicomotricidad de circuitos conexiones lúdicas hacia un aprendizaje significativo (Vásquez,2024). Además, se notó un fortalecimiento en la capacidad de los niños para asumir distintos roles y puntos de vista. Los juegos de psicomotricidad les ofrecieron un entorno seguro para explorar identidades y situaciones ficticias, lo que contribuyó al desarrollo de la

empatía y habilidades sociales. Esta habilidad para adoptar distintas perspectivas fue crucial tanto para entender las necesidades de los demás como para resolver conflictos durante los juegos de psicomotricidad. Además, se observaron mejoras en la autoestima y los valores de los participantes en las actividades sociales. La retroalimentación brindada durante estas actividades ayudó a fortalecer la autoestima y los valores, al corregir errores y guiar sobre el comportamiento adecuado en las interacciones sociales. Este enfoque práctico y significativo facilitó la internalización de nuevos conceptos sociales y promovió una mayor atención hacia la importancia del respeto y la cooperación en las relaciones personales.

Sin embargo, es crucial reconocer que no toda la preparación docente está dispuesta para encaminar la implementación de juegos psicomotrices en circuitos, ya que se demostró en los hallazgos la falta de conocimientos y habilidades por parte de los docentes para implementar circuitos psicomotrices de manera efectiva, esto sucedió en Ecuador, por lo que se promueve la importancia de desarrollo integral de los niños, con planes educativos que incluyan herramientas lúdicas (Vergara et al.,2024).

Respecto a los juegos de psicomotricidad de carrera de relevo, el propósito al implementar un método estructurado incluyó la preparación, selección de juegos, diseño del programa, actividades, refuerzo positivo, monitoreo y reflexión. Se logra la participación de los infantes involucrando y gestionando los valores y generando la integración. La capacidad de los infantes para asumir actividades fue relevante. En este ámbito se demostró la eficiencia de la metodología para mejorar y practicar valores pudiendo así analizar la magnitud en el proceso de aprendizaje. No solo mejoró su desarrollo psicomotor, sino que también fortaleció su comprensión y práctica de valores esenciales para su desarrollo personal y social.

En ese sentido En Ecuador este estudio guarda coincidencia a incorporación de los juegos psicomotrices de relevos ya que se presentó como esencial para el desarrollo completo de los estudiantes impulsando tanto habilidades motoras como sociales. Se observan mejoras mediante la

realización de estas actividades Así, la práctica constante de juegos y actividades artísticas se convierte en un pilar para un aprendizaje profundo y un desarrollo personal y social integral (Pantoja et al. 2023). Así mismo en Colombia un estudio concuerda en los hallazgos guardando relación con los juegos de psicomotricidad de carrera de relevo, especialmente en el contexto de cómo estos juegos pueden impactar en el desarrollo socioafectivo y en la capacidad de planificación temporal de los niños, no solo involucran habilidades físicas, sino que también promueven la interacción social y emocional entre los participantes (Casadiego et al., 2021).

Respecto a la propuesta metodológica, los juegos de psicomotricidad para la socialización, cuya intención propuesta se orienta a mejorar la socialización de los niños y niñas. Sustentándose en aspectos prácticos, teóricos y metodológicos del marco teórico, así como los criterios de los expertos para la validación final. La propuesta es transformadora siguiendo la secuencia por el enfoque de los juegos de psicomotricidad para la socialización, completándose con las actividades esenciales de aprendizaje infantil que son fundamentales para cultivar la integración social en los niños de esta edad.

En Perú, un estudio coincide con la propuesta planteada, ya que el juego de psicomotricidad de circuitos y el juego de psicomotricidad de carrera de relevos juegan un papel fundamental en la educación integral de los niños. A través del juego, los niños pueden expresarse libremente, estimular su imaginación, fomentar su autonomía e identidad. Además, tanto este estudio como la propuesta mencionada anteriormente también les permite mejorar sus habilidades sociales al interactuar con otros niños (Chávez et al.,2021). Los hallazgos de este estudio respalda a una propuesta en España donde afirmar que los juegos son fundamentales en la evolución biológica de los niños, no solo porque contribuyen significativamente a su desarrollo físico y psicológico, sino también porque actúan como un medio educativo poderoso que afecta diversos aspectos de su desarrollo. (Bernate et al.,2021).

## **V. CONCLUSIONES**

Primero:

Los juegos de psicomotricidad en circuitos se destacaron como una estrategia esencial para desarrollar la autoestima de los niños. Además de fomentar el desarrollo físico y motor, también facilitan la interacción social y emocional en un ambiente seguro y estructurado. Se demuestra que son una herramienta valiosa para promover el bienestar emocional y el desarrollo personal, creando un entorno positivo y enriquecedor para su aprendizaje y desarrollo.

Segundo:

Los juegos psicomotrices de carrera se destacaron como estrategia crucial para mejorar los valores en los niños. Siendo reveladora como una estrategia esencial para promover los valores en los niños. Al combinar actividades físicas con la enseñanza de valores, estos juegos no solo mejoraron las habilidades motoras, sino que también fortalecieron la cooperación y la honestidad. Por medio de esa metodología un desarrollo físico con el aprendizaje socioemocional, creando un ambiente enriquecedor que fomenta el crecimiento personal y la cohesión grupal.

Tercero:

Proponer los juegos de psicomotricidad para la socialización, la propuesta de los juegos de psicomotricidad diseñados para mejorar la socialización en niños de 5 años en la institución educativa de Lambayeque ha resultado muy efectiva. La implementación de estos juegos no solo fomentó la interacción entre los niños, sino que también fortaleció las habilidades pedagógicas de los docentes al incluir actividades dinámicas y trabajo en equipo. Contribuyo al desarrollo de habilidades sociales y al aumento de la autoestima de los estudiantes, además de promover un entorno escolar más colaborativo y enriquecedor.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Primero:

Es crucial continuar implementando y diversificando los juegos de psicomotricidad de circuitos para niños, enfocándose no solo en el desarrollo físico y motor, sino también en fortalecer la interacción social y emocional en un entorno seguro y estructurado. Se recomienda integrar evaluaciones periódicas para medir el progreso y los beneficios de los juegos psicomotrices en los niños, utilizando estos datos para ajustar y mejorar las actividades según las necesidades específicas de cada grupo.

Segundo:

Seguir con la expansión de los juegos de psicomotricidad de carrera de relevo centrados en valores para niños, han demostrado ser efectivos no solo en mejorar las habilidades motoras, sino también en fortalecer la cooperación y la honestidad entre los participantes. Se deben diseñar y estructurar actividades que integren de manera efectiva el desarrollo físico con el aprendizaje socioemocional. Se recomienda capacitar a los educadores en la implementación de estos juegos, proporcionándoles herramientas y recursos pedagógicos adecuados para maximizar su impacto en la enseñanza de valores.

Tercero: .

Estos juegos no solo han demostrado fomentar la interacción entre los niños, sino que también han fortalecido significativamente las habilidades pedagógicas de los docentes al integrar actividades dinámicas y fomentar el trabajo en equipo, por lo que se recomienda continuar con la implementación. Se sugiere diversificar los tipos de juegos psicomotrices implementados, asegurándose de incluir actividades que promuevan tanto habilidades físicas como sociales. Es crucial establecer mecanismos de evaluación periódica para

medir el impacto de los juegos psicomotrices en la socialización y el bienestar emocional de los niños, utilizando estos datos para ajustar y mejorar las actividades según las necesidades y el progreso observado.

## REFERENCIAS

- Ante, Erika. 2024. «La interacción social en los niños de Educación Inicial» 4 (febrero):171-81. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i1.74>.
- Avilés, Carlos, y Zapatero Ayuso. 2023. «Capítulo 3. La educación y la práctica psicomotriz en la infancia». En , 61-90.
- Bell Martínez, Katuska, Alina Bestard Revilla, Rosa Elvira Cabrera Acosta, y Yoel Ortiz Fernández. 2023. «Psychomotor games: an important role in children aged three to four years: Los juegos psicomotrices: un rol importante en niños de tres a cuatro años.» *PODIUM- Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física* 18 (3): 1-18.
- «Bernate - 2021 - Revisión documental de la influencia del juego en .pdf». s. f. Accedido 30 de junio de 2024. [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/27592/Art%c3%adculo%209%20n%c3%bamero%201\\_2021%20espa%c3%b1ol.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/27592/Art%c3%adculo%209%20n%c3%bamero%201_2021%20espa%c3%b1ol.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Bure Jimenez, Lidia. 2024. «Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. De Ayabaca, Piura, 2023.», febrero. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20500.13032/35896>.
- Cañas, María de los Ángeles Villamizar. 2021. «Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar». *Revista Educación* 45 (2): 1-9.
- Casadiego, Alix María, Karina Avendaño Casadiego, Leidy Carolina Cuervo, Gabriel Avendaño Casadiego, y Alvaro Avendaño Rodríguez. 2021. «Logros de niños y niñas de educación inicial mediante el juego con bloques de Lego (Achievements of Early Childhood Education children through play with Lego blocks)». *Retos* 40 (abril):241-49. <https://doi.org/10.47197/retos.v1i40.78802>.

- Castillo, Johana Paola Quevedo, y Nube Elizabeth Patiño Quizhpi. 2024. «Rol de los padres en el desarrollo psicosocial de niños de 1 a 3 años en Chuguín Grande de Ingapirca: Role of parents in the psychosocial development of children from 1 to 3 years in Chuguín Grande de Ingapirca». *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (3): 635-41. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2065>.
- Castillo Miyasaki, Irene Elvira, y Carmen Sandoval. 2022. «Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial». *Revista Andina de Educación* 5 (2): 1-9. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>.
- Chávez, Zoraida Rocío Manrique, Anthony Rosseau Flores Espinoza, Alejandro Manuel Ecos Espino, Rosario Mercedes Aguilar Melgarejo, Rosa Manrique Chávez, y Olga Isabel Carbajal Guerrero. 2021. «El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz». *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* 5 (4): 4937-50. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i4.668](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668).
- Cruz, Sheyla Diana Mamani. s. f. «ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JULIACA” PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN INICIAL».
- Delgado-Coavoy, Santa Isabel, y Laura Andrea Alarcón-Barcia. 2023. «JUEGOS DIDÁCTICOS INNOVADORES PARA LA ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR». *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN - ISSN: 2697-3456 7* (12 Ed. esp.): 162-75. <https://doi.org/10.46296/yc.v7i12edesppjun.0339>.
- Delgado-Santamaría, Carla, y Nicolás Campodónico. 2024. «INCIDENCIA DE LOS ESTILOS DE CRIANZA EN LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA». *PSICOLOGÍA UNEMI* 8 (14): 104-15. <https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol8iss14.2024pp104-115p>.
- Giralt, Johannes San Miguel, y Rogelio Bermúdez Sarguera. s. f. «Enfoques predominantes en la docencia e investigación jurídicas, en América Latina. Apuntes descriptivos».
- «Habilidades sociales en la infancia». 2021. Top Doctors. 11 de octubre de 2021. <https://www.topdoctors.es/articulos-medicos/problemas-de-socializacion-en-ninos>.

- «Los juegos psicomotrices: un rol importante en niños de tres a cuatro años | PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física». s. f. Accedido 21 de junio de 2024. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1462/2291>.
- Mamani, Domitila, y Jesús Huanca-Arohuanca. 2022. «Programa de Intervención Psicomotriz en niños especiales del nivel inicial en el sur del Perú», mayo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.6522797>.
- Mantilla Parada, Fanny Amparo. 2021. «Estimulación del desarrollo psicomotor en niños entre 5 y 7 años en el CER Sagrada Familia sede La Laguna.» <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/2902>.
- Medina, Steven Leonel Gallegos. 2024. «Desarrollo Sociocultural durante la Primera Infancia desde una Perspectiva Psicológica». *Emergentes - Revista Científica* 4 (1): 12-21. <https://doi.org/10.60112/erc.v4i1.86>.
- Molina, Diana Elizabeth Linzán, Jennifer Lisbeth Moreira Sánchez, Elan Ignacio Delgado Cobeña, Maritza Robertina Macías Peñafiel, Carola Katherine Aguilera Meza, y Geovanny Jesús Molina Toala. 2023. «Estudio diagnóstico del desarrollo de la psicomotricidad en niños de preparatoria: Diagnostic study of psychomotor development in high school children». *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4 (2): 3200-3215. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.829>.
- Nores, Milagros, Juliana Sánchez, Eduardo Escallón, y Ellen Frede. s. f. «Carolina Maldonado-Carreño».
- «Núñez\_2020\_TG.pdf». s. f. Accedido 30 de junio de 2024. [http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/6652/1/N%C3%BA%C3%B1ez\\_2020\\_TG.pdf](http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/6652/1/N%C3%BA%C3%B1ez_2020_TG.pdf).
- Pantoja, Edison Andrés Castro, Ángel Aníbal Sailema Torres, Segundo Víctor Medina Paredes, y Klever Marcelo Quinteros Jurado. 2023. «Las habilidades motrices básicas en el aprendizaje del mini atletismo en niños de 4-6 años de la zona 1 del Ecuador». *REVISTA MULTIDISCIPLINARIA DE DESARROLLO AGROPECUARIO, TECNOLÓGICO, EMPRESARIAL Y HUMANISTA*. 5 (3): 11-11.

- Parada, Aida del Carmen San Vicente. 2021. «LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR». *Educación y Psicopedagogía* 4 (1): 37-52.
- «(PDF) La educación intercultural y manejo de estrategias creativas». s. f. Accedido 22 de junio de 2024. [https://www.researchgate.net/publication/371104343\\_La\\_educacion\\_intercultural\\_y\\_manejo\\_de\\_estrategias\\_creativas](https://www.researchgate.net/publication/371104343_La_educacion_intercultural_y_manejo_de_estrategias_creativas).
- «(PDF) La socialización a través de juegos musicales: experiencia de jornada de puertas abiertas y su evaluación». s. f. Accedido 22 de junio de 2024. [https://www.researchgate.net/publication/375692731\\_La\\_socializacion\\_a\\_traves\\_de\\_juegos\\_musicales\\_experiencia\\_de\\_jornada\\_de\\_puertas\\_abiertas\\_y\\_su\\_evaluacion](https://www.researchgate.net/publication/375692731_La_socializacion_a_traves_de_juegos_musicales_experiencia_de_jornada_de_puertas_abiertas_y_su_evaluacion).
- Sánchez-Domínguez, Juan Pablo, Sara Esther Castillo Ortega, y Betzaida Marimel Hernández López. 2020. «El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural». *Revista Educación* 44 (2). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>.
- Vásquez Suárez, Kena. 2024. *PASO A PASO: CIRCUITOS DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30965.79845>.
- «Velásquez-Pérez et al. - 2023 - Inteligencia emocional, motivación y desarrollo co.pdf». s. f. Accedido 25 de junio de 2024. <http://ve.scielo.org/pdf/crihct/v9n17/2542-3029-crihct-9-17-4.pdf>.
- Vergara, Anahis Auxiliadora Aguilar, y José María Bravo Zambonino. 2024. «Los circuitos lúdicos en las áreas de la psicomotricidad en educación inicial». *Tesla Revista Científica* 4 (1): e338-e338. <https://doi.org/10.55204/trc.v4i1.e338>.
- Yllanes Manya, Annabeli. 2019. «La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo -Ayacucho». 2019.
- Zuloeta, Evelyn Janneth Zuloeta. 2021. «LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES EDUCACIÓN INICIAL: UNA REVISIÓN BIBLIO- GRÁFICA».

## ANEXOS

### Anexo 1:

#### Los juegos de psicomotricidad de circuitos

<b>CARRERA DE OBSTACULOS DEL ÉXITO</b>	
<b>OBJETIVO:</b> Fomentar la autoestima y confianza en los infantes por medio de una carrera de obstáculos que desafíe sus habilidades físicas y les brinde oportunidades recibir reconocimientos positivos	
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conos para marcar el circuito.</li><li>• Colchonetas adaptadas para realizar los saltos.</li><li>• Aros para pasar.</li><li>• Premios simbólicos como medallas de papel o pegatinas</li></ul>

#### Preparación

##### Montar el Circuito:

- Coloca los conos para definir el recorrido del circuito.
- Sitúa las colchonetas en diferentes puntos del recorrido para que los niños deban saltar sobre ellas.
- Distribuye los aros a lo largo del recorrido para que los niños pasen a través de ellos.

#### Desarrollo del Juego

##### 1. Explicación Inicial:

- Reúne a los niños y explícales en qué consiste el juego. Diles que van a participar en una "Carrera de Obstáculos del Éxito", donde cada uno tendrá la oportunidad de superar varios desafíos.

##### 2. Demostración:

- Realiza una demostración del recorrido para que los niños entiendan cómo completar el circuito. Muéstrales cómo deben saltar sobre las colchonetas, pasar a través de los aros y correr alrededor de los conos.

##### 3. Participación de los Niños:

- Divide a los niños en pequeños grupos si es necesario para que todos tengan la oportunidad de participar.
- Cada niño completará el circuito uno por uno. Anima a los niños a apoyar y aplaudir a sus compañeros mientras realizan el recorrido.

- Proporciona refuerzo positivo a cada niño al completar el circuito. Puedes hacerlo con palabras de ánimo como "¡Bien hecho!", "¡Eres muy rápido!" o "¡Excelente salto!".
- Entrega premios simbólicos (medallas de papel o pegatinas) a cada niño al finalizar su recorrido, destacando sus logros y esfuerzos.

### Resultados Esperados

- **Incremento en la Confianza:** A medida que los niños completan el circuito y reciben refuerzo positivo, se espera que su confianza en sus habilidades físicas aumente.
- **Fomento de la Interacción Social:** La dinámica de apoyar y aplaudir a los compañeros durante el recorrido promueve la interacción social positiva y el trabajo en equipo.
- **Desarrollo de Habilidades Motoras:** El recorrido del circuito ayuda a mejorar la coordinación, el equilibrio y la agilidad de los niños.
- **Refuerzo de la Autoestima:** Al recibir reconocimientos positivos y premios simbólicos, los niños fortalecen su autoimagen y autoestima.



## Anexo 2: Los juegos de psicomotricidad **de carrera en relevo**

<b>CARRERA DE RELEVO</b>	
<b>Objetivo del Juego:</b> Queremos aprender sobre valores importantes como la honestidad, la amistad, el respeto y la cooperación mientras nos divertimos	
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conos para saber donde se encuentran las estaciones.</li><li>• Pelotas y aros para las actividades.</li><li>• Pegatinas y aplausos como premios por hacer un gran trabajo.</li></ul>

### Cómo Jugamos:

#### 1. Estación de la Honestidad:

- Aquí, cada uno de ustedes va a decir algo honesto sobre sí mismo o sobre cómo se siente hoy. Por ejemplo, "Me siento muy feliz porque jugué con mis amigos esta mañana" o "Me gusta ayudar a mi mamá en casa".

#### 2. Estación de la Amistad:

- En esta estación, vamos a hacer una actividad juntos que muestra la amistad. Puede ser un saludo especial como un abrazo fuerte o hacer un dibujo juntos.

#### 3. Estación del Respeto:

- Aquí, vamos a demostrar respeto. ¿Cómo lo hacemos? Escuchando prestos a atender cuando un amigo habla o ayudando a alguien que lo requiere.

#### 4. Estación de la Cooperación:

- Ahora, en equipo, vamos a completar una tarea. Podría ser pasar una pelota sin dejarla caer o trabajar juntos para construir una torre de bloques.

### Reglas del Juego:

- Cada equipo irá a una estación a la vez y hará la actividad.

- Todos debemos apoyar y animar a nuestros compañeros.
- Después de completar una estación, recibirán una pegatina o un aplauso.

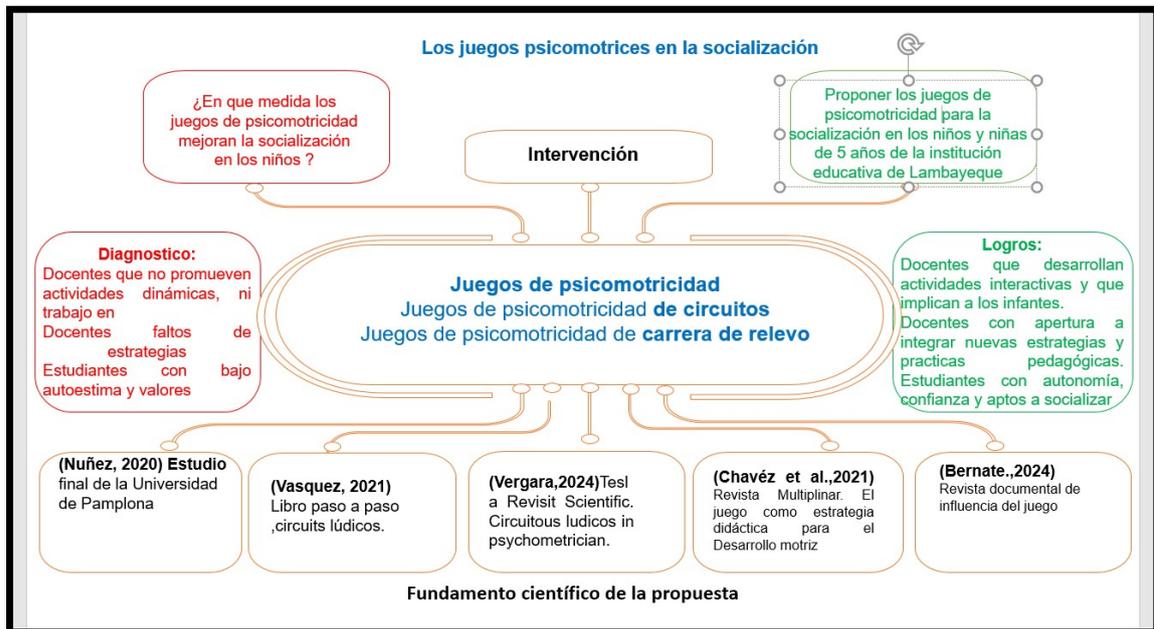
**Materiales que Usaremos:**

- Conos para saber dónde están las estaciones.
- Pelotas y aros para las actividades.
- Pegatinas y aplausos como premios por hacer un gran trabajo.

**Qué Vamos a Aprender:**

- Honestidad: Ser sinceros con nosotros mismos y con los demás.
- Amistad: Ser buenos amigos y mostrar cariño.
- Respeto: Escuchar y cuidar a los demás.
- Cooperación: Trabajar juntos como un buen equipo.

**Anexo 3: Proponer juegos de psicomotricidad para la socialización de niños y niñas de 5 años de la institución Educativa, Lambayeque 2023.**



## Anexo 5: Sesión de aprendizaje de la primera estrategia (primer resultado)

### PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 07

“¿QUÉ VAMOS A HACER PARA PODER CONFIAR , PARTICIPAR Y HACER AMIGOS?”

### EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

“Descubrimos a Jugar en circuito”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>I.E.I.:</b>	
<b>DIRECTORA:</b>	
<b>PROFESORA:</b>	
<b>SECCIÓN:</b>	
<b>GRUPO DE EDAD:</b>	5años
<b>NIVEL:</b>	Inicial
<b>DURACIÓN</b>	

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

##### AREA EJE: PSICOMOTRICIDAD

**Estándar:** Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego

Competencia	Capacidad	Desempeños
<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Comprende su cuerpo.</li><li>Se expresa corporalmente</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo - podar, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</li></ul>
<b>Criterio de Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Participa en actividades de juegos, se desenvuelve y realiza trabajo en equipo .</li></ul>	
<b>Instrumento de Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Observación</li><li>Cuaderno de campo</li></ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de Cotejo</li> </ul>
<b>Propósito de la experiencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que las niñas y los niños participen de los juegos psicomotrices y puedan integrarse de manera lúdica.</li> </ul>
<b>Producto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participan en los juegos psicomotrices de circuito</li> <li>• Elaboran su propia rutina de circuito.</li> </ul>

### III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
RUTINAS	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de niños</li> <li>- Saludo a Dios</li> <li>- Canciones</li> <li>- Control de carteles permanentes</li> </ul>	<p>Oración</p> <p>Canciones</p> <p>Carteles</p>
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	<p><b>1. Planificación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás?</li> </ul> <p><b>2. Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinan lo que van a realizar</li> </ul> <p><b>3. Ejecución:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado</li> </ul> <p><b>4. Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guardan y ordenan los materiales</li> <li>- Marcan el sector trabajado</li> <li>- Explican lo que realizaron en cada sector</li> </ul> <p><b>5. Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibuja lo que ha trabajado</li> </ul>	<p>Material de Sectores</p>
INICIO	<p><b>ANTES DE LA ACTIVIDAD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Solicitamos los siguientes materiales:</li> <li>- Conos para marcar el circuito.</li> <li>- Colchonetas para saltos.</li> <li>- Aros para pasar.</li> </ul> <p>Premios simbólicos como medallas de papel o pegatinas.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivamos a los niños a buscar los materiales que se encuentran en la salita deportiva, pero al son de la música irán descubriendo siguiendo el compás, les diremos que los puedan llevar al aula</li> <li>- Después se pregunta ¿Qué trajeron? ¿Quién hizo los materiales? ¿Con qué materiales lo hicieron? ¿Por qué utilizaron objetos u? ¿Saben para que sirven los objetos? ¿Les gustaría saber sobre el uso de los materiales y que podemos hacer con ellos? Los niños responden.</li> <li>- Presentamos el propósito del día diciéndoles que hoy conoceremos sobre la importancia de confiar, de jugar y de participar aprendiendo por medio de los juegos de circuitos.</li> </ul>	<p>Material psicomotriz</p>

**DESARROLLO**

**APLICACIÓN:**

**PROBLEMATIZACIÓN:**

- Se presenta a los niños diversos materiales Conos para marcar el circuito.
- Colchonetas para saltos.
- Aros para pasar.

Premios simbólicos como medallas de papel o pegatinas



- Se pregunta a los niños ¿Con ayuda de estos objetos podremos realizar algún camino o crear un juego de circuitos? Los niños responden.



**ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:**

- ¡Invitamos a los niños poder escoger todos los materiales disponibles y en equipos crearemos nuestro propio juego de circuito , pero antes Se presenta un cuadro para registra información sobre si en casa las familias juegan con ellos y que juegos conocen -



- Los niños registran cuales son los juegos que conocen y con quienes juegan

Papelote  
Cuadro  
Plumones

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leemos la información obtenida y vemos en dónde se encuentra la mayor frecuencia.</li> <li>- Seguramente, encontraremos que muy pocos niños marcaron que en casa jugamos en familia, o con amigos entonces se pregunta ¿Qué hacen en casa juegan mucho dentro de casa o fuera? ¿Será bueno que juguemos solos o con más personas? ¿Qué opinan? ¿Por qué? Porque dicen que tienen miedo?</li> <li>- Se proporciona el símbolo y elaboran su títere.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DESICIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se propone a los niños poder crear nuestros propios circuitos de juegos y compartir apoyándonos para lograr a la meta todo de manera participativa, activa y de confianza .</li> </ul> <p>Cada niño invita y arma su equipo y se organizan para crear su circuito de juegos en tiempo determinado, al realizar su circuito participan activamente al escuchar el sonido del silbato que un compañero tomara la batuta pero que se ira turnando</p> <p>Terminada la jornada , cada grupo nos cuenta que recursos usaron para armar sus circuitos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para finalizar la actividad los niños dibujaran y expondrán sus dibujos en base a los juegos creados de circuitos</li> </ul>	Dibujo
<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metacognición:</b> ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> <li>• <b>Autoevaluación:</b> ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?</li> <li>• <b>Retroalimentación:</b> Decimos a los niños que hoy conocimos sobre la importancia de jugar en equipo por medio de los circuitos y lo importante y armonioso que es compartir, tener confianza y seguridad al jugar y participar.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>COMUNICACIÓN DEL PROYECTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros , a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta experiencia como parte del proyecto.</li> </ul>	
<b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina</li> </ul>	