



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de  
una institución educativa pública, Chota - Cajamarca**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTOR:**

Romero Barboza, Cruz Violeta (ORCID: 0000-0001-8164-6839)

**ASESOR:**

MBA. Zapatel Arriaga, Luis Roger Ruben (ORCID: 0000-0001-5657-0799)

**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

CHICLAYO – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

Lo dedico a mis padres por su apoyo incondicional en la realización de este trabajo de investigación, en especial a mi madre querida porque ella me ayudo en las buenas y en las malas a salir adelante y lo sigue haciendo desde el cielo, gracias por haber confiado en mí. Te quiero mamita eres especial en mi vida nunca dejes de guiarme, para seguir alcanzando nuevas metas tanto profesional como personal.

## Agradecimiento

Le agradezco a Dios por guiar mi camino, darme la fortaleza necesaria para continuar día a día y cumplir con mis objetivos propuestos.

A mi padre por brindarme su apoyo en todo momento y enseñarme a salir adelante a pesar de las dificultades.

A mi hermano por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo cuando más lo necesito. Y a los docentes de la Universidad Cesar Vallejo por su enseñanza práctica y teórica.

## Índice de contenido

Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenido .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras .....	v
Resumen.....	vi
Abstract .....	vii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2. Variables y operacionalización .....	15
3.3. Población, muestra.....	15
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos .....	16
3.5. Procedimientos .....	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos .....	18
IV. RESULTADOS .....	19
V. DISCUSIÓN.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES .....	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS .....	37

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Variable juego motor .....	19
<b>Tabla 2</b> Dimensiones de la variable juego motor .....	19
<b>Tabla 3</b> Variable psicomotricidad .....	20
<b>Tabla 4</b> Dimensiones de la variable psicomotricidad .....	20
<b>Tabla 5</b> Prueba de normalidad Shapiro-Wilk de las variables.....	22
<b>Tabla 6</b> Análisis de correlación de variables .....	23
<b>Tabla 7</b> Operacionalización de juegos motores .....	37
<b>Tabla 8</b> Operacionalización de juego Psicomotricidad.....	38
<b>Tabla 9</b> Confiabilidad de la variable juego motor .....	86
<b>Tabla 10</b> Confiabilidad de la variable psicomotricidad .....	87

## Índice de figuras

<b>Figura 3</b> Diagrama de dispersión de las variables.....	21
--------------------------------------------------------------	----

## Resumen

La presente investigación tuvo como finalidad: Determinar la relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca., el estudio tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional, con diseño no experimental y transversal. La población de estudio fueron 20 niños de tres a cinco años, se aplicó la técnica de la observación directa, dos cuestionarios implementados para este estudio, uno por cada variable, los mismos que fueron sometidos al juicio de tres expertos y su contenido fue validado con el método AIKEN, y probada su confiabilidad vía Alfa de Cronbach (valores de 0.87 y 0.85) mediante la prueba piloto. Se identificó que en el juego motor el 40% está en un nivel inicio, el 35% en proceso, el 25% en logrado en la institución educativa pública. Por otro lado, la psicomotricidad un 30% están en nivel de inicio, el 45% en proceso y un 25% en nivel de logrado. Lográndose determinar con un 95% de confianza la existencia de relación entre las variables de juego motor y psicomotricidad en la Institución Educativa investigada; la misma que según el coeficiente de Spearman con 0,554, indica una relación directa moderada.

**Palabras Clave:** Desarrollo del niño, habilidades, juego motor, psicomotricidad, institución educativa pública, inicial.

## **Abstract**

The purpose of this research was: To determine the relationship between motor play and psychomotricity in children from three to five years of a public educational institution, Chota - Cajamarca. The study had a quantitative approach, correlational, with a non-experimental design and cross. The study population was 20 children from three to five years old, the technique of direct observation was applied, two questionnaires implemented for this study, one for each variable, the same ones that were submitted to the judgment of three experts and their content was validated with the AIKEN method, and tested its reliability via Cronbach's Alpha (values of 0.87 and 0.85) through the pilot test. It was identified that in the motor game 40% is at a starting level, 35% in process, 25% achieved in the public educational institution. On the other hand, 30% of psychomotricity are at the beginning level, 45% in process and 25% at the achieved level. Being able to determine with 95% confidence the existence of a relationship between the variables of motor game and psychomotricity in the Educational Institution investigated; the same as according to Spearman's coefficient with 0.554, indicating a moderate direct relationship.

**Keywords:** Child development, skills, motor game, psychomotricity, public educational institution, initial.

## I. INTRODUCCIÓN

La práctica de la psicomotricidad educativa se ha incrementado en los últimos años en las escuelas de educación infantil. Los hallazgos sugieren que el ejercicio psicomotriz dinámico brinda beneficios en el ámbito psicomotor y en el progreso evolutivo a nivel emocional y de aprendizaje (Camps et al., 2021). Los niños en su proceso de aprendizaje son guiados por la educación infantil, que es responsable de una estimulación cerebral, siendo imprescindible en la comprensión de la motricidad humana, no se ha ofrecido la debida atención en la etapa escolar, puede causar graves problemas en diferentes etapas de su vida (Da Silva et al., 2020). A lo largo de la etapa de educación Infantil, los niños desarrollarán algunas habilidades motrices, tales como cognitivas, emocionales y personales. Estas habilidades se desarrollan en la medida que exista la educación psicomotriz desde los primeros años de vida (Mas et al., 2017). Por su parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS) indicó que al 60% de los infantes menores de 6 años en etapa escolar no se han recibido la estimulación adecuada, por lo que su desarrollo se ha visto gravemente limitado. Mientras que en algunos casos se ha tenido una formación de manera más eficiente de prevenir problemas de desarrollo, mediante la intervención psicomotora en los niños (Cueto et al., 2017).

Respecto al juego motor, Álvarez (2018) admite que con importantes progresos el niño puede obtener avances reales y lograr una serie de beneficios con la aplicación del juego motor en el aula. El juego es un instrumento fundamental que propicia el crecimiento de las personas en todos los sentidos, no obstante, en las instituciones educativas se lo utiliza de forma distinta, en base a los propósitos que estas tengan. De este modo, fue posible advertir que la educación tradicional no le otorga ningún valor pedagógico al juego fuera de su rol recreacional y de ocio, por ejemplo, su labor como instrumento para alcanzar otros aprendizajes (Sáez del Río, 2018).

Asimismo, en España se identificó el perfil psicomotor en infantes de 4 años, donde el 56% evidencia puntos más altos en el desarrollo psicomotor, y el 36% de niños de 5 años tienen un bajo desarrollo de la psicomotricidad en Educación Infantil debido que presentan dificultades para reconocer objetos, hacer ciertos movimientos, lograr equilibrio (Iniesta et al., 2018). Por su parte Barrera et al. (2018),



señala que la mecánica de la enseñanza juega un rol esencial como factor que contribuye al desarrollo psicomotriz. Las capacidades motrices aún repercuten en el factor de interrelación social de la participación cuando los niños llegan al preescolar y al jardín de infantes (Holloway & Long, 2019)

Por consiguiente, en un estudio realizado en Rumania con niños de 6 a 7 años, más del 50% de ellos tienen dificultades de coordinación motora, manifestadas mediante inseguridad y sincinesias frecuentes, donde se encontró que hay dos aspectos para influir en la actividad de la psicomotricidad en la actividad escolar, uno relacionado a la normalidad y el otro a los trastornos o incluso discapacidad (Luminița & Chirazi, 2020). Asimismo, Camps et al. (2021) describen que la práctica de la psicomotricidad educativa se ha incrementado en los últimos años en preescolares, un 46% sugieren que la psicomotricidad dinámica práctica proporciona más beneficios a nivel psicomotor y de desarrollo, mientras que el 37% expresa que la psicomotriz normativa práctica contribuye en su desarrollo del niño.

En Bulgaria, identificaron que en la fuerza motora muestra el 69% de niños tienen un grado medio de dominio de los ejercicios del complejo motor para desarrollar la fuerza motora, 25% bajo dominio y solo el 6% un buen dominio (Darinka, 2020). Asimismo, el desarrollo motor en niños en edad escolar es de 50% en niños que asisten a un nido, mientras que, que los niños que solo se crían en casa tienen menor competencia motora (Ferreira et al., 2018). Los niños que no realizan sus tareas pueden traer dificultades para relacionarse, socializarse pueden traer consigo dificultades en el desarrollo motor (Cempron, 2021).

En el ámbito nacional Ochoa et al. (2021) describe la contribución de las actividades lúdicas en la motricidad fina en niños, la primera evaluación el 67% en inicio, mientras que después 93% alcanzó el nivel "logro". Para Martínez & Battaglia (2019) encontró que los niños evaluados presentan niveles bajos, tanto en velocidad 57%, en el equilibrio con 61% y en flexibilidad con 61,5%. Rodrigo (2020) La psicomotricidad está en inicio en 65,6%; en proceso en 6,3% y logrado 28,1%, razón que condujo a la aplicación de una investigación propositiva, planteando un programa basado en juegos para optimizar las destrezas en esta área motora.

A nivel local en la Institución Educativa donde se realiza la investigación, se ha identificado un insuficiente progreso evolutivo psicomotriz en los infantes de

entre tres a cinco años, de ambos sexos, se aprecia, debilidad motriz, rigidez muscular, dificultad para hacer movimientos, falta de atención, problemas coger sus pinturas y en la escritura, dificultad para mantener equilibrio. Respecto al juego motor se aprecia la limitada importancia a las actividades de juego con figuras geométricas, participación con movimientos, no respetan las reglas del juego, no desean participar, falta de espacios para jugar y la poca colaboración de los padres de familia. Ante ello, se planteó la formulación del problema: ¿Cuál es la relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca?

Este trabajo de investigación es conveniente, en cuanto al valor teórico porque se ha recurrido a teorías como teoría de psicocinética, de Jean Le Boulch en la variable psicomotricidad y la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget: indica que el juego del niño en el contexto del progreso de sus capacidades intelectuales está relacionado con las diferentes fases del juego infantil. Se justifica metodológicamente porque se utilizó el método científico y se validó los cuestionarios mediante el juicio de expertos y la confiabilidad de cada uno. La justificación práctica se ha identificado falta de actividades y trabajo para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños por ello, las sugerencias a los docentes para aplicar actividades basadas pedagógicas, recreativas, generación de equipos y luego entre niños. Finalmente, la justificación social, permite describir que mediante el juego motor para tener una mejor psicomotricidad permite desarrollar habilidades y capacidades de niños que son útiles para el futuro.

El objetivo general: Determinar la relación entre el juego motor y la psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca. Los objetivos específicos: I) Identificar el nivel de juego motor en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca; II) Indagar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca y; III) Describir la relación entre juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca.

La hipótesis: Existe relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca.

## II. MARCO TEÓRICO

**A nivel internacional**, Mendieta (2019), en su artículo se planteó como finalidad establecer el impacto del ejercicio del juego rayuela en el progreso de la psicomotricidad en infantes de 4 y 5 años. La investigación fue de tipo descriptiva con un diseño cuasi experimental, empleó una población integrada por 24 infantes. Los resultados evidenciaron que se desarrolló el juego rayuela y todos los niños participaron activamente en las sesiones lúdicas y en las actividades de juego, donde se aplicaron diversas formas de juego para examinar el desenvolvimiento del infante. En conclusión, la investigación y las pruebas aplicadas en los infantes de ambos grupos, permitió entender que el juego rayuela incide en el desarrollo psicomotriz de los infantes de 4 y 5 años.

Lalama & Calle (2019), en su artículo tuvo como propósito realizar un análisis acerca de la relevancia de la psicomotricidad en el desarrollo del infante y de qué forma la educación mediante el movimiento propicia la formación de aprendizajes novedosos y superiores. Empleó el estudio bibliográfico descriptivo desde el enfoque cualitativo, y herramientas como la observación directa y la entrevista. Se constató que el desarrollo psicomotriz desde una edad temprana conforma una dimensión primordial de la estimulación temprana, originando desde el punto de vista fisiológico, más enlaces neuronales a escala cerebral que propician el desarrollo intelectual, social y afectivo, la atención, la imagen corporal, el dominio corporal tanto dinámico como estático, el ritmo y otros aspectos que contribuyan a la educación integral del infante. Se plantea emplear los circuitos neuromotores como una posibilidad para reforzar la psicomotricidad de los infantes con el objetivo de optimizar sus aprendizajes.

Ruiz et al. (2020) en su estudio tuvieron como objetivo investigar el impacto de un plan estructurado de actividades de movimiento en el desarrollo motor de niños de tres a cinco años. Los participantes fueron 136 alumnos, y la investigación fue tipo descriptiva y de diseño experimental. Los resultados se mostraron desde los dos grupos establecidos: en el grupo de intervención se empleó un proyecto estructurado de educación física aplicado en 24 semanas, mientras que en el grupo de comparación se empleó un programa vivencial fundamentado en el juego libre aplicado en el mismo espacio de tiempo. Concluyendo que se tuvieron diferencias

estadísticamente significativas en las medidas post intervención; con respecto a la coordinación de brazos y piernas el grupo de intervención obtuvo los valores más altos con 43% y el grupo comparación sólo alcanzó 23%. Por lo tanto, se determinó que la educación física estructurada es un método más ventajoso que el juego libre para lograr un desarrollo motriz en los infantes en etapa preescolar.

Haouchine et al., (2021), tuvieron como objetivo identificar el rol de la psicomotricidad en el progreso de las cualidades motrices y cognitivas de niños de 6 a 10 años. El estudio fue descriptivo de diseño cuasi experimental, la población estuvo conformada por 250 personas. Los resultados de la encuesta mediante cuestionario nos permitieron ver que la psicomotricidad es completamente ignorada en parte de la población de estudio con un 64%. Se concluye que el efecto de un programa psicomotor sobre las cualidades motrices y cognitivas involucran aspectos del dominio del desarrollo del niño, a saber, esquema corporal, lateralidad, estructuración espacial y estructuración temporal; por lo que serán objeto de un estudio posterior mediante de su aplicación en escolares argelinos para concretar el papel y el valor de la psicomotricidad

**En el ámbito nacional,** Arzola (2018), en su investigación el propósito es definir el impacto de los juegos motrices para reforzar la psicomotricidad, por lo que se llevó a cabo un estudio de tipo aplicado, con enfoque cuantitativo, metodología experimental y diseño pre experimental. La población involucrada fueron 30 alumnos. Los resultados descriptivos muestran que los juegos motrices refuerzan la psicomotricidad gruesa en el 90% de los infantes. Se concluye que la prueba de hipótesis arrojó como resultado el valor estadístico 0.790 lo que indica que se refuta la hipótesis nula y se admite la alterna. Es así que la puesta en práctica de juegos motrices consolida notablemente la psicomotricidad gruesa en infantes.

Chora (2019), el propósito de la investigación fue conocer el grado de psicomotricidad en infantes, de ambos sexos, de 5 años de un centro educativo inicial. Su estudio es tipo descriptivo simple y aplicó el enfoque cuantitativo. Su muestra la integraron 80 estudiantes, y se empleó la técnica de encuesta a través del instrumento estandarizado de evaluación MSCA. El resultado que se obtuvo fue que el 73% de los infantes de 5 años se hallan en un nivel de proceso. En

conclusión, la mayor parte de los estudiantes se hallan en el curso de consolidar el área verbal, manipulativa, matemática, intelectual, motriz y de retentiva.

Machuca & Peñares (2021), en su estudio tuvieron como propósito puntualizar el resultado del juego coreográfico en la psicomotricidad de los infantes de 3 años, como población se consideró a 25 niños, de a ambos sexos. Se utilizó el enfoque cuantitativo, el diseño correlacional, el nivel explicativo, y la técnica psicométrica mediante la herramienta escala de evolución de Ozeretski. Los resultados del pretest de los alumnos evidencian que el grado de psicomotricidad es bajo en un 60% y normal para el 40%; mientras que en la etapa del post test el 92% alcanzó el nivel superior, y el 8% tuvo un nivel normal. Se concluye que la utilización del juego coreográfico impacta sustancialmente en el desarrollo psicomotriz de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica.

**Para la variable juego motor**, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget: Zana et al. (2019), mencionan que Piaget (1972) indica que el juego del niño en el contexto del progreso de sus capacidades intelectuales está relacionado con las diferentes fases del juego infantil y las diversas estructuras o etapas cognitivas. En tales circunstancias, el juego es considerado significativo y esencial en el desarrollo de capacidades en los niños, siendo ellos los personajes principales de dichas actividades; del mismo modo, el autor cree que los distintos modos de juego se deben a los cambios de las estructuras cognitivas, y que el juego ayuda a la creación de las nuevas estructuras intelectuales. La teoría de Piaget tiene algunas deficiencias, incluida la sobreestimación de la capacidad de la adolescencia y la subestimación de la capacidad del niño. Piaget también descuidó los factores de interacción cultural y social en el desarrollo de la cognición y la capacidad de pensamiento de los niños (Hanfstingl et al., 2019)

Feleghi et al. (2022) se refieren al juego como una actividad lúdica o educativa, en otras palabras, se menciona una forma de juego como actividad unificadora. Umpunchig (2018) expresa que los juegos se muestran de forma natural en los infantes desde los 2 años de edad, y se extienden durante toda la niñez y la adolescencia. Estas actividades lúdicas se expresan en la forma de caminar, correr, saltar, gatear, empujar, o lanzar, estos movimientos participan de

los juegos de los infantes, que se distinguen por ser naturales, con lo que practican y logran nuevas destrezas motrices al tiempo que alivian sus tensiones (Taverna et al., 2020) afirman que los juegos motrices componen una actividad lúdica en la que se otorgan normas, directrices y tareas, que contribuyen a la intervención de todos los involucrados, ayuda a los infantes a progresar en la mejora de cierta acción motriz de su cuerpo. Según los investigadores Iconomescu et al. (2017) describen que podemos aprender mediante el juego cuando éste se muestra como una actividad divertida y amena, que contribuye a que los infantes hallen sentido en lo que están realizando o descubriendo. Es así que el juego se vuelve una gran táctica para mejorar los aspectos: emocional, intelectual y, sobre todo, la motricidad gruesa del infante.

El juego motor permite el desarrollo del cuerpo del niño junto a sus sentidos, también mejora su fuerza muscular, se equilibra mejor al pararse caminar o realizar actividades físicas, mejora el control, obtiene mejora confianza en el manejo de su cuerpo mediante la práctica de actividades lúdicas (Meque & Montserrat, 2017). Mientras que, Vázquez & Fernández (2017) aseveran que la recreación es un factor importante que permite un progreso y desarrollo sensato del niño hasta toda su existencia, destacando que la falta de afecto genera un cambio en sus vidas y en su comportamiento social. No obstante, la recreación permite animar o incentivar su autoestima y confianza del individuo, con acciones ejecutadas de manera libre que se realizan en un determinado tiempo y espacio, mediante reglas que se deben ser aceptadas que permita el desarrollo de actividades basadas en el juego creativo para el crecimiento del niño de manera normal (Cañizares & Carbonero , 2017)

Respecto al juego motor explica la forma en que el infante se comporta con otros. Así pues, Hanfstingl et al. (2019) manifiesta que el juego es un medio fundamental con el cual cuentan los niños para iniciar sus interacciones iniciales con sus semejantes, de esta manera el infante comienza a interactuar con otros, aprende a igualar comportamientos positivos como cooperar, seguir instrucciones y respetar turnos, etc., además aprende a no manifestar comportamientos inadecuados como pegar a sus compañeros.

En el aspecto cognitivo del juego se observa cómo el infante incrementa sus conocimientos previos a través de la observación o la información. Por su parte

Hanfstingl et al. (2019) expresa que al hablar de lo cognitivo hacemos referencia a la comprensión de la forma en que el infante va a poner en práctica su pensamiento propio en el juego motriz. Este aspecto posibilita reparar en el infante que ingresa a la educación preescolar y tiene el propósito principal de mejorar la forma de interactuar con otros infantes, padres y personas adultas, para contribuir a su completo desarrollo.

En la dimensión afectiva y emocional del juego se advierte cuando un niño se reprime a la hora de jugar, lo cual nos señala las carencias afectivas que puede tener, por lo que el juego contribuye a optimizar ese ámbito. Asimismo, Hanfstingl et al. (2019) expresa que es la demostración y comprensión sensible mediante la recreación, como es conocido, el afecto es fundamental para un desarrollo adecuado, lo que aplica para toda nuestra vida, sin embargo, es aún más importante en nuestros primeros años de vida, las carencias afectivas que algunos niños experimentan trastocan sus vidas. Mediante el entretenimiento se comunican emociones y se eleva la autoestima y seguridad en sí mismo del alumno.

En cuanto a la importancia de los juegos Larionescu & Horga (2020) describen que la literatura trata al juego como una actividad de movimiento sujeta a reglas de disciplina, realizadas por el ser humano, especialmente a una edad temprana, orientado conscientemente hacia un fin perseguido o libremente determinado por quienes lo llevan a cabo. Las habilidades de los juegos motores que se desarrollan durante la infancia se consideran los componentes básicos de los patrones de movimiento característicos del deporte que, además, comúnmente, son el centro de los planes de progreso físico para niños, para desarrollar habilidades motoras gruesas desde la primera infancia (Jukic, et al., 2019).

La importancia del juego motor de manera interna es motivadora en los niños, dado que, el juego nace del interior, generando sensaciones de placer, expresión de felicidad, regocijo al momento de actuar en cada juego, domina los inconvenientes y obtiene experiencia de cada momento. Asimismo, se entiende que, los niños juegan porque desean, es parte de su naturaleza no buscan ser recompensados, el juego ya es una recompensa, se sienten libres, improvisan, tienen ocurrencias en cada instante del juego, ya sea cuando construyen una casa mediante bloques, el manejo de objetos que reciben un nombre o sobrenombre,

aunque puede ser de modo que no son conscientes del resultado que se puede lograr. Se precisa que los pequeños que tienen un particular interés de cada proceso del juego en vez del resultado final, aunque se puede precisar que los juego tienen reglas, pero ellos, buscan ganarlos (Ornaghi et al. 2019).

Mediante el juego los pequeños comprenden y aprenden a usar los diversos objetos con los que cuentan al su alrededor, también desarrollan juegos entre sí mismo, las personas generando experiencias de aprendizaje que les permite ganar, alegrarse, perder, tener cólera, identificar ciertas habilidades y limitaciones, mostrarse, compararse, compartir y mostrar que si pueden jugar. Se definen reglas que lo respetan, se generan lazos de amistad, consideración, ayuda, compromiso, expresión de emociones, de alegrías, ideas, sentimientos, estados de ánimo, valores, sentimientos, aplican estrategias en la actuación, formas de actuar ante la sociedad, buscan hacer amigos. Se puede determinar que, el juego permite el desarrollo físico, desarrollo de la cognición, la psicomotricidad, también adaptación al medio social, al ambiente donde vive. El juego está presente en toda su vida del ser humano es parte de su desarrollo integral, mediante ello, se desarrollan interacciones, relaciones, se despierta habilidades, destrezas y se compite en ciertos momentos de la vida, en consecuencia, se determina que el juego es muy importante, tiene su contribución determinante para el desarrollo de desde el aspecto físico, emocional, aprendizaje y social (Caballero G. , 2021)

La clasificación de los juegos incluye las siguientes categorías: (a) Juegos de ida y vuelta y de persecución; (b) Juegos con pelota; c) Juegos tradicionales; y (d) Juegos deportivos. El uso frecuente de la gamificación permite ejecutar las siguientes estrategias didácticas: (1) Estimulación de la expresión y comunicación de los participantes a través del movimiento; (2) el reconocimiento social del participante como miembro de una comunidad; (3) Autoevaluación como parte de una comunidad; (4) Capacidad de autonomía para la toma de decisiones; y (5) Solidaridad y empatía como miembro de un grupo. En este punto, los juegos también apoyan el desarrollo de las habilidades de los jugadores para la pluralidad y la diversidad (Zambrano & Saulo, 2020)

**En cuanto a los aportes teóricos de la variable psicomotricidad,** basada en teoría de psicocinética, de Jean Le Boulch, según Lara Souza et al., (2018)



describe la psicomotricidad y la relación con entornos de la conducta. La teoría basado en el método pedagógico describe la teoría general del movimiento, hace referencia no solo al movimiento sino también la educación motriz. En ese sentido Boulch asevera que la educación psicomotriz busca el progreso funcional del niño según sus posibilidades, permitiendo el desarrollo del niño y el equilibrio mediante el intercambio con el entorno humano o con el ambiente familiar. Asimismo, en la infancia de la niñez se aprecia la organización y psicomotriz y la formación de la forma corporal hasta ir formando el factor muscular y las diversas etapas del niño.

Según Jiménez & Jiménez (2010) describen que, el aporte de Pic y Vayer, hacen referencia que la educación psicomotora es una actividad psicológica que emplea los instrumentos de educación física con el objetivo de regular o corregir la conducta de los infantes, tratando de educar de forma sistemática los comportamientos motrices y psicomotrices de estos, y haciendo posible la acción pedagógica y la inclusión académica y social. Constantin (2020) menciona que la psicomotricidad es la disciplina que se ocupa de la investigación del crecimiento intelectual y motor del infante, y enfatiza el progreso de estos de acuerdo con los demás. Además, según Viscione et al. (2017) se observa una evolución del concepto de psicomotricidad, pues para Roz & Pascual (2019), esta debe ser una herramienta formativa en poder de los maestros, profesores y pedagogos, que ayude a construir correctamente los cimientos del aprendizaje en los niños; mientras que de acuerdo a Jucan et al. (2021), es una herramienta que utiliza un niño para aprender a situarse en el espacio y en el tiempo, y para adaptarse al cambiante entorno educativo y social.

La psicomotricidad es un factor que contribuye al dominio de los movimientos del cuerpo, mejora sus actividades motrices, la comunicación con sus semejantes, y además contribuye a mantener la salud física, mental y desarrollo de las capacidades del infante (Miturich et al., 2021). Se encarga de integrar las interacciones a nivel emocional, de la cognición, de los símbolos, potencia la capacidad de expresión del niño desde la Psicosocial (Mendiara & Gil, 2017). Asimismo, el desarrollo psicomotriz permite que el individuo se desarrolle de manera general, en cuerpo y mente, permitiéndole desarrollar sus capacidades personales mediante la experimentación, y los movimientos de la parte física de su

organismo para generar una mejor conexión con el mismo y con su entorno (Salamanca & Sánchez, 2018).

**En cuanto a la importancia de la psicomotricidad**, tiene un lugar fundamental en la formación infantil. El hecho de que existe una interrelación entre el desarrollo motor, intelectual y afectivo, mayoritariamente durante la infancia, ya ha sido probado. Desde el nacimiento, todo el desarrollo del infante está condicionado por el movimiento, sin que sea capaz de controlar los movimientos de su cuerpo. La mayoría de los movimientos son actos reflejos e involuntarios, emitidos como respuestas a estímulos externos. El sistema nervioso, fundamental para la motricidad, está parcialmente desarrollado, siendo en cierto nivel lo que no les permite coordinar y controlar una mejor postura y segmentos del cuerpo (Gomes et al., 2018). Uno de las características más relevantes que se ponen de manifiesto en el desarrollo del niño en sus primeras etapas, es la habilidad de expresar con hechos la madurez de su sistema nervioso, mediante la psicomotricidad, demostrando una conexión próxima entre esta y el cerebro (Roz et al., 2022).

A lo largo de la formación preescolar el desarrollo psicomotriz es esencial, por lo que sus actividades se deben estructurar metódicamente, ya que aportan al reforzamiento en las áreas emocional, física y psíquica Arias et al. (2020). Al hablar sobre la relevancia de la motricidad en la formación preescolar es importante mencionar a Arzola (2018) quienes expresan que esta fase es esencial pues incentiva su desarrollo en todos los niveles: motriz, intelectual y emocional; esto contribuye a que aprendan determinados conocimientos y destrezas que les servirán en sus siguientes etapas. Ruiz & Ruiz (2017) afirma que los docentes deben estar al tanto de iniciativas metodológicas que los guíe sobre la forma adecuada de estimular a los niños mediante actividades que no comprometan o aceleren su desarrollo, pues se debe respetar su evolución o progreso natural.

La psicomotricidad es un componente de psicología aplicada y se basa en la inclusión de funciones motoras y psíquicas como un efecto del sistema nervioso desarrollo y educación (Tohanean & Turco, 2017). Asimismo, la educación psicomotriz es determinante para el desarrollo físico y psicológico armonioso, siendo necesario su implementación desde los primeros años del niño. Los expertos complementan que esta disciplina es determinante para buscar el

crecimiento adecuado del infante y debe ejecutarse mediante la planificación basada en estrategias o un programa con sus respectivas sesiones (Barbosa & Gusmão, 2021). La búsqueda del desarrollo psicomotriz debe ser una básica y fundamental, donde los docentes, maestros o educadores deben conocer aplicarlo para sentar las bases del aprendizaje desde los primeros años de vida (Roz & Pascual, 2019)

Las dimensiones de psicomotricidad: La motricidad gruesa es una motricidad amplia en la que la persona emplea el área activa, nervios y músculos, y el área pasiva, huesos y articulaciones, de su cuerpo para realizar movimientos sincrónicos y coordinados entre sí; este tipo de psicomotricidad comprende actividades ejecutadas con todas las partes del cuerpo: cabeza, tronco y extremidades. La psicomotricidad gruesa activa la estabilidad, coordinación y los sentidos, para efectuar acciones como correr, brincar, rodar, bambolearse, gesticular, etc., también hace referencia a la coordinación muscular para llevar a cabo acciones como desplazarse, mantener el equilibrio, correr, saltar (Constantin, 2020)

Psicomotricidad fina: es la realización de movimientos concretos que el infante lleva a cabo con sus manos y dedos para efectuar una labor, respaldada con la vista y el tacto, que hacen más sencillo localizar los elementos. Estos movimientos son guiados por la vista, en otras palabras, a través de la coordinación ojo – mano. Por ello es fundamental que el infante sea instruido en la práctica de esta motricidad, para que paulatinamente pueda llevar a cabo diferentes actividades de forma autosuficiente, por ejemplo, el vestirse y desvestirse, el uso de utensilios para comer y asearse, además, ejecutar actividades más complicadas como escribir, dibujar, pintar, bailar, tocar instrumentos, etc. Es posible afirmar que mediante este ejercicio fino el infante puede desarrollar su intelecto, inferencia hecha en base a lo sustentado por Piaget (Constantin, 2020).

Esquema corporal: El entendimiento del esquema corporal también es un aspecto fundamental de la psicomotricidad, ya que de la misma manera que los otros, repercute en el crecimiento intelectual, afectivo y social del infante, aportando de esta forma a la configuración de su identidad e intelecto. Debido a esto es importante que en los centros educativos de infantes se practiquen experiencias motrices y de percepción que contribuyan a que el infante conozca su cuerpo

completamente y por partes. Acerca de ello, expresa que es elemental que las experiencias motrices y perceptivas de los niños se orienten al reconocimiento de las sensaciones interoceptivas y exteroceptivas que experimentan, las mismas que deben ayudarlos a que conozcan las partes que conforman su cuerpo y la finalidad de todas ellas (Constantin, 2020).

Lateralidad: Constantin (2020). la explican como la predominancia de uno de los lados iguales del cuerpo. Según este autor, la lateralidad acompaña al individuo desde su nacimiento, cuando se percibe la existencia de dos lados simétricos del cuerpo: izquierdo y derecho. La misma postura la tienen Maite et al. (2017) quienes creen que hay componentes genéticos que participan en la regulación del desarrollo cerebral y que son los que definen de qué forma se realiza la lateralización cerebral. Asimismo, en la teoría de equipotencialidad hemisférica, afirma que la lateralización cerebral avanza gradualmente durante los primeros años de vida del niño; de esto se infiere que la preponderancia de un lado sobre su contraparte, la consigue como resultado del ejercicio psicomotor en esa área.

La psicomotricidad en educación infantil; en la primera infancia es donde es imperativo consolidar el bienestar de la niñez, pues en estas etapas es donde son más indefensos contra las dificultades, y a la vez son más propensos a aprovechar los beneficios a largo plazo. En el aspecto psicomotriz, hay progresos en la maduración de los sistemas óseo, nervioso y muscular de los infantes. En esta fase evolucionan las estructuras anatómicas y fisiológicas del individuo, además de las emocionales e intelectuales, las cuales se ubican en la parte superior, ya que ambas componen una unidad. Con el objetivo de lograr una educación integral en el infante, es esencial no dejar de lado la labor psicomotriz, principalmente en las clases de pedagogía infantil, que consideran los dos aspectos: el anatómico-fisiológico y el afectivo-intelectual (Martínez et al., 2020). Diversas investigaciones recientes han puesto de manifiesto que un adecuado desarrollo psicomotriz en la primera infancia es fundamental para el desarrollo intelectual futuro. En los primeros años de vida, la psicomotricidad desempeña un rol decisivo, ya que impulsa el desarrollo emocional, mental y social del infante, propiciando la interacción con su ambiente y tomando en cuenta sus peculiaridades, necesidades e intereses (Mas et al., 2018).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Es una investigación con **enfoque cuantitativo**, porque los hallazgos se expresaron de forma numérica, los cuales permitieron la comprobación de las hipótesis planteadas (Hernández & Mendoza, 2018). En este caso, se analizó estadísticamente las variables juego motor y psicomotricidad a través de tablas de frecuencia y luego se comprobó la hipótesis con la estadística inferencial.

##### Tipo

La investigación es **básica**. Para Ñaupas et al. (2016) este tipo de investigación se distingue porque recoge información de fenómenos o hechos que ocurren en la realidad, sin que haya manipulación por parte de los investigadores. En este estudio, efectivamente, se recogió la información relativa a las variables de estudio –juego motor y psicomotricidad- en el ámbito de una institución educativa de Llama, sin que exista modificación en el proceso de estudio por la investigadora

##### Alcance

El estudio presenta un **alcance correlacional**., por lo que trata de determinar la relación o asociación entre dos variables (Hernández & Mendoza, 2018). En la investigación se trata de relacionar la variable juego motor con la variable psicomotricidad.

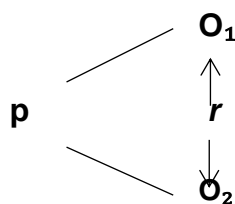
##### Diseño de investigación

En lo que se refiere al diseño del estudio, es de tipo **no experimental**, el estudio de las variables se hace en su situación natural, sin que haya maniobra por parte de la investigadora Ñaupas et al. (2016); y, si se toma en cuenta que se hará una sola medición en el tiempo, se puede señalar que es transversal; además de correlacional, pues se procura determinar la correspondencia entre dos variables.

Diseño correlacional: Tiene como finalidad relacionar dos o más variables para conocer la fuerza de la asociación o relación que tienen entre sí. Este tipo de investigación se presenta de manera esquemática en la figura siguiente:

## Figura 1.

### *Diseño de la investigación correlacional*



Donde:

P: población (20 niños de 3 a 5 años)

O1: observación de la variable 1 (Juego motor)

O2: observación de la variable 2 (Psicomotricidad).

r: relación entre las variables.

### 3.2. Variables y operacionalización

**V.1. Juego motor:** Según, Hanfstingl et al. (2019) es un recurso de expresión y comunicación en primera instancia, y de evolución motora, intelectual, emocional y social por principio. Complementa que el juego es un medio fundamental con el cual cuentan los niños para iniciar sus interacciones iniciales con sus semejantes, de esta manera el infante comienza a interactuar con otros, aprende a igualar comportamientos positivos como cooperar, seguir instrucciones y respetar turnos, a no manifestar comportamientos inadecuados.

**V2. Psicomotricidad:** Se considera el aporte de Pic y Vayer, la educación psicomotriz es una acción psicológica que utiliza los medios de educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño, buscando educar de manera sistémica las conductas motrices y psicomotrices de niño facilitando la acción educativa y la integración escolar y social .refiere que es la disciplina que se ocupa de la investigación del crecimiento intelectual y motor del infante (Constantin, 2020).

### 3.3. Población, muestra.

#### **Población**

Comenzando con el hecho de que la población para Hernández & Mendoza (2018), es el total de casos que muestran coincidencia en determinadas particularidades, es posible indicar que la población está integrada por todos los

infantes de edades entre tres y cinco años de una institución educativa pública, cuya cantidad total es de veinte (20) niños de ambos sexos.

No se ha realizado muestreo alguno, dado que, se ha considerado a todas las unidades de estudio. Se considera muestreo a un subconjunto que se separa de la población de investigación, para ser tomados en cuenta como unidades de estudio (Valderrama, 2016).

Términos de inclusión: Se han considerado niños de tres a cinco años de edad, niños que asisten de manera frecuente a sus clases remotas o presenciales, se incluyen niños y niñas.

Términos de exclusión: No se ha considerado a niños que no asisten de manera frecuente, a niños menos de dos años o mayores de 5 años.

Escala de medición: Se utilizó la Escala Ordinal.

### **3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos**

La técnica que se utilizó fue el censo **mediante la observación directa**, que consiste en la actuación vigilante por parte de la investigadora sobre el fenómeno estudiado para tomar la información, registrarla y proceder con su análisis para obtener los resultados. La intencionalidad en el recojo de la información es uno de los elementos que caracteriza a la observación con fines científicos; para el registro de los datos de lo que se observa se requiere la creación de un instrumento.

Respecto a los instrumentos: Se utilizó la **guía de observación directa**, como **instrumento** de recojo de información para cada variable.

Para la variable juego motor, se diseñó una guía de observación directa conformada por veintidós (22) ítems, estructurada en 3 partes, referidas a las dimensiones de la variable, que son: Juego social (ítems 1-7) juego cognitivo (ítems 8-15) y afectiva - emocional (ítems 15-22).

Mientras que para medir la variable psicomotricidad en los niños de tres a cinco años de una institución educativa, se diseñó una guía de observación conformada por treinta y dos (32) ítems, estructurada en cuatro partes, referidas a las dimensiones que conforman la variable analizada, a saber: dimensión

percepción (ítems 1-6), dimensión motricidad (ítems 7-16), dimensión esquema corporal (ítems 17-24) y dimensión lateralidad (ítems 25-32).

En ambos casos fue sometida al juicio de tres expertos y su contenido será validado con el método AIKEN.

### **3.5. Procedimientos**

De acuerdo a Carrasco (2016) para llevar a cabo el estudio, el primer paso ha sido la inspección de datos bibliográficos en distintas bases de datos de revistas indexadas como Scopus, Redalyc, Scielo, repositorios de tesis asociados a la cuestión que se estudia, y la utilización de libros de distinguidos investigadores sobre competencias laborales y desempeño laborales. Además, se solicitó el consentimiento a los padres de familia para aplicar el instrumento, permitiendo recopilar datos de las variables de estudio.

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

El análisis de información se realizó luego de administrar el instrumento a la población de estudio, mediante la observación directa a los niños que asisten a sus clases de manera presencial se logró recolectar la información, donde se tuvo la colaboración y participación de los docentes quienes evaluaron la psicomotricidad y el juego motor, luego se realizó la tabulación de la información en el programa Excel organizando los datos de acuerdo a la cantidad de preguntas por dimensiones y variables.

Para el análisis de los datos se utilizó el método descriptivo que permite organizar los resultados mediante tablas y gráficos que pueden apreciar en los resultados de acuerdo a las dimensiones y las variables, permitiendo conocer por niveles desde inicio, en proceso y logrado que son las calificaciones que han obtenido los niños en el juego motor y la psicomotricidad. Asimismo, se realizó el diagrama de dispersión para conocer la intensidad de la relación entre las variables analizadas. Luego se aplicó un procedimiento estadístico con la prueba de normalidad y se determinó utilizar Shapiro Will porque la población de estudio es menor a 50 integrantes. Y para comprobar o hacer el contraste de la hipótesis planteada se ha utilizado el coeficiente de correlación de la Rho Spearman debido que son datos no paramétricos (Sánchez, 2019).



### **3.7. Aspectos éticos**

Conforme a Del Castillo (2018) el presente estudio se llevó a cabo considerando los siguientes principios éticos: consentimiento informado, se trata de que el investigador pida el permiso y la aprobación de colaboración voluntaria de individuos o elementos que se han tomado en cuenta como población, de quienes se recopilado la información requerida para el estudio. Otro aspecto ético es la beneficencia, debido a que el estudio buscó que los encuestados no sean perjudicados como personas que fueron muy importantes en el estudio y se considerado a todos por igual. La consistencia se refiere a que se emplean estrategias apropiadas para recopilar datos y posibilita la obtención de información coherente pues son las respuestas de la población, además el instrumento ha sido examinado y verificado por especialistas y de forma estadística para precisar la confiabilidad del formulario. La confidencialidad, en el procedimiento investigativo es posible acceder a información pública, y también a datos que son concretamente para una investigación y no pueden ser empleados con otros propósitos, por lo que se solicita resguardarlos.

#### IV. RESULTADOS

En el presente apartado se detalla los resultados después de aplicar el instrumento a la población de estudio, los resultados han sido tabulados de acuerdo a las alternativas de cada pregunta. Los hallazgos se presentan de acuerdo a los objetivos de investigación y se detallan a continuación:

**Tabla 1**

*Variable juego motor*

	Niños	Porcentaje
En inicio	8	40%
En proceso	7	35%
Logrado	5	25%
Total	20	100%

Se encontró del total de la población de estudio 20 niños, el 40% está en un nivel inicio, el 35% en proceso, el 25% en logrado en la institución educativa pública, Chota - Cajamarca.

**Tabla 2**

*Dimensiones de la variable juego motor*

	Social		Cognitiva		Afectiva - emocional	
	Niños	%	Niños	%	Niños	%
En inicio	8	40%	6	30%	8	40%
En proceso	5	25%	8	40%	8	40%
Logrado	7	35%	6	30%	4	20%
Total	20	100%	20	100%	20	100%

Los resultados de la variable juego motor, permiten identificar que en la dimensión social un 40% (8) se encuentra en nivel de inicio, el 25% (5) en proceso y un 35% (7) en nivel de logrado; en la dimensión cognitiva un 30% (6) de niños

están en nivel de inicio, el 40% (8) en proceso y un 30% (6) se encuentra en nivel de logrado; en cuanto a la dimensión afectiva emocional un 40% (8) de los encuestados se encuentra en nivel de inicio, el 40% (8) en proceso y un 20% (4) se encuentra en nivel de logrado. En general, la mayoría de estudiantes, en el desarrollo del juego motor están en un nivel inicio y regular en la institución educativa que se realizó la investigación.

**Tabla 3**

*Variable psicomotricidad*

Valoración	Niños	Porcentaje
En inicio	6	30%
En proceso	9	45%
Logrado	5	25%
Total	20	100%

En la tabla 3 la variable psicomotricidad un 30% (6) de los encuestados se encuentra en nivel de inicio, el 45% (9) en proceso y un 25% (5) se encuentra en nivel de logrado.

**Tabla 4**

*Dimensiones de la variable psicomotricidad*

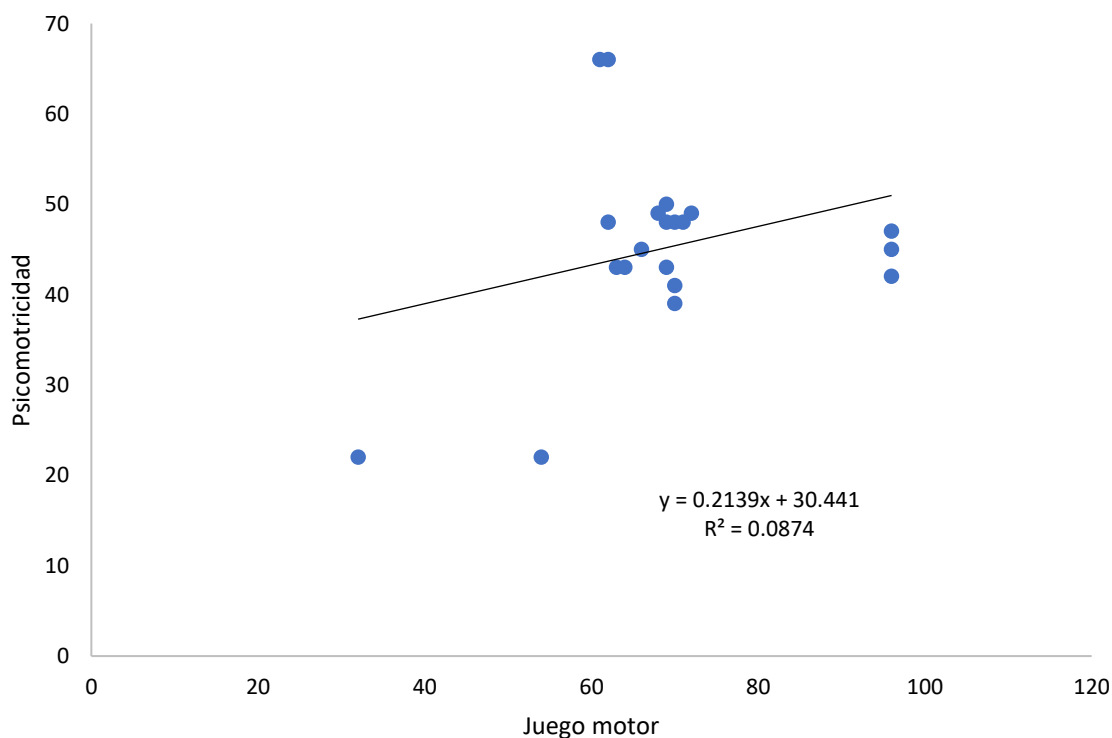
	Psicomotricidad Fina		Esquema corporal		Lateralidad		Psicomotricidad gruesa	
	Niños	%	Niños	%	Niños	%	Niños	%
	En inicio	6	30%	6	30%	6	30%	6
En proceso	8	40%	9	45%	9	45%	9	45%
Logrado	6	30%	5	25%	5	25%	5	25%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Los hallazgos de la variable Psicomotricidad fina, permitieron identificar que psicomotricidad fina, el 30% (6) de los encuestados se encuentra en nivel de inicio, el 40% en proceso y un 30% (6) se encuentra en nivel de logrado; en la dimensión esquema corporal, un 30% (6) de niños está en un nivel de inicio, el 45% (9) en proceso y un 25% (5) en nivel de logrado; en la dimensión lateralidad un 30% (6) en nivel inicio, el 40% (8) en proceso y un 30% (6) en nivel de logrado; finalmente, para la dimensión psicomotricidad gruesa un 30% (6) niños se encuentra en nivel de inicio, el 45% (9) en proceso y un 25% (5) se encuentra en nivel de logrado.

### **Análisis correlacional**

**Figura 1**

*Diagrama de dispersión de las variables*



El diagrama de dispersión anterior es posible apreciar la existencia de una relación lineal positiva entre la variable juego motor y psicomotricidad, en base a la información obtenida de los niños de la institución educativa investigada.

## Contraste de normalidad

**H0:** La distribución de frecuencias de la variable juego motor sigue una distribución normal.

**H1:** La distribución de las frecuencias de la variable juego motor no sigue una distribución normal.

**H0:** La distribución de frecuencias de la variable psicomotricidad sigue una distribución normal.

**H2:** La distribución de las frecuencias de la variable psicomotricidad no sigue una distribución normal.

### Tabla 5

*Prueba de normalidad Shapiro-Wilk de las variables juego motor y psicomotricidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego motor	0.784	20	0.000
Psicomotricidad	0.773	20	0.000

En base a la muestra de estudio, compuesta por 20 niños de la institución educativa, se decidió utilizar el modelo de Shapiro-Wilk. En el análisis de prueba de normalidad se identificó que las variables juego motor y psicomotricidad presentan ausencia de normalidad, debido a que su valor de significancia fue de 0.00, siendo menor al a 0.05 se concluye validar la hipótesis alterna, rechazando la hipótesis nula en ambas variables investigadas.

## Prueba de hipótesis entre juego motor y psicomotricidad

H1: Existe relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca

H0: No existe relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca

**Tabla 6**

*Análisis de correlación de variables*

		Psicomotricidad		
Rho de Spearman	Juego motor	Coeficiente de correlación	1.000	,554*
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	20	20

Según la información obtenida, se analizó la correlación de las variables, hallando un nivel de significancia de 0.001, y al ser menor del 0.05, permitió rechazar la hipótesis nula, con ello, se acepta la hipótesis alterna planteada por la investigadora, con un nivel de confianza del 95% se admite que existe relación entre el juego motor y la psicomotricidad en los niños de una institución educativa pública, cuya relación es positiva moderada 0.554, según la correlación de la Rho de Spearman.

## V. DISCUSIÓN

Determinar la relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota – Cajamarca, se admite que existe relación entre el juego motor y la psicomotricidad en los niños de una institución educativa pública, cuya relación es positiva moderada 0.554, según la correlación de la Rho de Spearman. Estos resultados son similares a los presentados por Arzola (2018), los resultados descriptivos muestran que los juegos motrices refuerzan la psicomotricidad gruesa en el 90% de los infantes. Se concluye que la prueba de hipótesis arrojó como resultado el valor estadístico = 0.790, lo que indica que se refuta la hipótesis nula y se admite la alterna. Es así que la puesta en práctica de juegos motrices consolida notablemente la psicomotricidad gruesa en infantes. Por su parte Machuca & Peñares (2021), los resultados del pretest evidencian que el desarrollo de la psicomotricidad es baja en un 60% de los niños, y normal en un 40%; mientras que los resultados en el post test se alcanzó un nivel superior en un 92%, y el 8% llegó al nivel normal. Se concluye que la utilización del juego coreográfico impacta sustancialmente en el desarrollo psicomotriz de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica. Asimismo, Mendieta (2019) los resultados evidenciaron que se desarrolló el juego rayuela y todos los niños participaron activamente en las sesiones lúdicas y en las actividades de juego, donde se aplicaron diversas formas de juego para examinar el desenvolvimiento del infante. En conclusión, la investigación y las pruebas aplicadas en los infantes de ambos grupos, posibilitó entender que el juego rayuela incide en el desarrollo psicomotriz de los infantes de 4 y 5 años.

Identificar el nivel de juego motor en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca; se encontró del total de la población de estudio 20 niños, el 40% está en un nivel inicio, respecto a la forma de compartir el espacio y los materiales con los demás niños, en referencia a las normas de convivencia que tiene en lugar y al escucha activa en el desarrollo de clases. Por otro lado, el 35% en proceso y el 25% en logrado en la institución educativa pública, Chota - Cajamarca. Asimismo, del análisis de las dimensiones de la primera variable, es posible destacar los siguiente: En la dimensión social un 40% (8) se encuentra en nivel de inicio la comunicación entre compañeros y

docentes, desarrollan relaciones amicales entre sus compañeros, tienen respeto por los turnos, y muestran cooperación entre ellos y con el apoyo del docente desarrollan sus actividades en el aula, el 25% (5) en proceso, pero un 35% (7) de estudiantes se identificó que están a un nivel de logrado. En la dimensión cognitiva un 30% (6) de niños están en nivel de inicio respecto al desarrollo de sus habilidades de pensamiento como en el caso de sus aprendizaje con los materiales que les proporciona, pero tienen deficiencias al buscar generalizar los nombres y tipos de materiales, además, al momento de guardar de acuerdo a la igualdad, semejanza y la comprensión de cantidades pequeñas tiene algunos inconvenientes; el 40% (8) en proceso y un 30% (6) se encuentra en nivel de logrado respecto a las habilidades en el desarrollo de pensar y en dominio de su empatía para jugar, hacer trabajos con sus compañeros. Finalmente, en cuanto a la dimensión afectiva emocional un 40% (8) de los encuestados se encuentra en nivel de inicio, respecto a sus expresiones y el control de sus emociones como en la comunicación de sus ideas, tiene interés y agrado en la participación de los juegos y actividades recreativas y se controla sus emociones en actividades que no logra entender y comprender, asimismo, en la habilidades de autoestima y autoconfianza mediante la socialización de las acciones y actividades que realizan de manera grupal e individual, en el agrado de las actividades recreativas que desarrollan y en la seguridad que muestran en la actividad laboral, mientras que, el 40% (8) en proceso y un 20% (4) se encuentra en nivel de logrado. En general, la mayoría de estudiantes, en el desarrollo del juego motor están en un nivel inicio y regular en la institución educativa que se realizó la investigación.

De esta manera, los resultados encontrados en la primera variable de juego motor, permite determinar que la mayoría de niños que fueron considerados en esta investigación se encuentran en un nivel inicio, estos hallazgos, se debe que, en el aspecto social en el reconocimiento de norma, desarrollo de conocimientos, fomento de la comunicación, en el aspecto cognitivo el desarrollo del pensamiento, dominio de la empatía, y en el aspecto afectivo-emocional en la expresión de control de emociones y las habilidades de autoestima y autoconfianza están a nivel inicio.

Estos resultados que se han identificado se contrastan con el estudio de Darinka (2020) identificaron que la fuerza motora muestra que el 69% de los niños



tienen un grado medio de dominio de los ejercicios del complejo motor para desarrollar la fuerza motora, 25% tienen un bajo grado de dominio y solo el 6% un buen dominio. Asimismo, difiere con el estudio de Ruiz et al. (2020), donde los resultados se mostraron desde los dos grupos establecidos: en el grupo de intervención se puso en marcha un proyecto organizado de educación física que duró 24 semanas, en tanto que en el grupo de comparación se empleó un plan vivencial fundamentado en el juego libre durante la misma cantidad de tiempo. Concluyendo que se tuvieron diferencias estadísticamente significativas en las medidas post intervención, con respecto a la coordinación de brazos y piernas el grupo de intervención obtuvo los valores más altos con 43% y el grupo comparación sólo alcanzó 23%. Por lo tanto, se evidenció que la educación física sistematizada es un método más apropiado que el juego libre para lograr un desarrollo motriz en los infantes en etapa preescolar.

Dichos resultados se pueden complementar con el aporte teórico de Feleghi et al. (2022) se refieren al juego como una actividad lúdica o educativa, en otras palabras, se menciona una forma de juego como actividad unificadora. Umpunchig (2018) expresa que los juegos se muestran de forma natural en los infantes desde los 2 años de edad, y se extienden durante toda la niñez y la adolescencia. Estas actividades lúdicas se expresan en la forma de caminar, correr, saltar, gatear, empujar, o lanzar, estos movimientos participan de los juegos de los infantes, que se distinguen por ser naturales, con lo que practican y logran nuevas destrezas motrices al tiempo que alivian sus tensiones. Asimismo, El juego motor permite el desarrollo del cuerpo del niño junto a sus sentidos, también mejora su fuerza muscular, se equilibra mejor al pararse caminar o realizar actividades físicas, mejora el control, obtiene mejora confianza en el manejo de su cuerpo mediante la práctica de actividades lúdicas (Meque & Montserrat, 2017). Mientras que, Vázquez & Fernández (2017) aseveran que la recreación es un factor importante que permite un progreso y desarrollo sensato del niño hasta toda su existencia, destacando que la falta de afecto genera un cambio en sus vidas y en su comportamiento social.

Respecto a la segunda variable de investigación, la psicomotricidad, variable psicomotricidad un 30% de los encuestados se encuentra en nivel de inicio, el 45% en proceso y un 25% se encuentra en nivel de logrado por lo tanto se logró

evidenciar que en su mayoría los niños poseen deficiencias de psicomotricidad para desarrollar sus actividades. En cuanto a la dimensión Psicomotricidad fina, permitieron identificar que psicomotricidad fina, el 30% (6) de los encuestados se encuentra en nivel de inicio, el 40% en proceso y un 30% (6) se encuentra en nivel de logrado; por lo tanto con estos datos lo que da entender es que en su mayoría los niños se encuentran en nivel de proceso porque aún no logra utilizar la pinza digital para recoger lentejas en sus actividades; en la dimensión esquema corporal, un 30% (6) de niños está en un nivel de inicio, el 45% (9) en proceso y un 25% (5) en nivel de logrado; por lo tanto, los niños aún se encuentran en proceso para lograr identificar las partes de su cuerpo y nombrarlas de manera adecuada; en la dimensión lateralidad un 30% (6) en nivel inicio, el 40% (8) en proceso y un 30% (6) en nivel de logrado; ante estos datos se describe que los encuestados está en proceso de desarrollar actividades como identificar las figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra; finalmente, para la dimensión psicomotricidad gruesa un 30% (6) niños se encuentra en nivel de inicio, el 45% (9) en proceso y un 25% (5) se encuentra en nivel de logrado según estos resultados se logró identificar que los niños presentan aun dificultades para realizar actividades de mantenerse parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba las cuales son actividades de este tipo de psicomotricidad.

En consecuencia, los resultados de la segunda variable en investigación que, se analizó la psicomotricidad permitió determinar que en su mayoría los niños presentan un nivel de inicio en el desarrollo de psicomotricidad fina, esquema corporal, lateralidad y psicomotricidad gruesa por lo tanto se necesita del desarrollo de nuevas técnicas para que los niños de esta institución educativa logren desarrollar sus capacidades intelectuales.

Estos resultados son similares a los presentados por Chora (2019), donde se obtuvo que el 73% de los infantes de 5 años se hallan en un nivel de proceso. En conclusión, la mayor parte de los estudiantes se hallan en el curso de consolidar el área verbal, manipulativa, matemática, intelectual, motriz y de retentiva. Así mismo, los resultados difieren de los encontrados por Haouchine et al., (2021), donde los resultados de la encuesta mediante cuestionario nos permitieron ver que la psicomotricidad es completamente ignorada en parte de la población de estudio

con un 64%. Se concluye que el efecto de un programa psicomotor sobre las cualidades motrices y cognitivas implican aspectos del dominio del desarrollo del niño, a saber, esquema corporal, lateralidad, estructuración espacial y estructuración temporal, por lo que serán objeto de un estudio posterior mediante de su aplicación en escolares argelinos para concretar el papel y el valor de la psicomotricidad.

Dichos resultados se pueden complementar con el aporte teórico de Jiménez & Jiménez (2010), que describen el aporte de Pic y Vayer, donde definen que la educación psicomotora es una actividad mental que emplea los recursos de la educación física con el propósito de regularizar y mejorar la actitud del infante, intentando formar de modo sistemático los comportamientos motrices y psicomotrices del infante, contribuyendo a la actuación pedagógica y a la inclusión social y académica. Constantin (2020) menciona que la psicomotricidad es la disciplina que se ocupa de la investigación del crecimiento intelectual y motor del infante, y enfatiza el progreso de estos de acuerdo con los demás. La psicomotricidad es un componente de psicología aplicada y se basa en la inclusión de funciones motoras y psíquicas como un efecto del sistema nervioso desarrollo y educación (Tohanean & Turco, 2017). Asimismo, la educación psicomotriz es determinante para el desarrollo físico y psicológico armonioso, siendo necesario su implementación desde los primeros años del niño. Los expertos complementan que esta disciplina es determinante para buscar el crecimiento adecuado del infante y debe ejecutarse mediante la planificación basada en estrategias o un programa con sus respectivas sesiones (Barbosa & Gusmão, 2021).

Describir la relación entre juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota – Cajamarca, de acuerdo a la información obtenida, se analizó la correlación de las variables, hallando un nivel de significancia de 0.011, y al ser menor del 0.05, permitió rechazar la hipótesis nula, con ello, se acepta la hipótesis alterna planteada por la investigadora, con un nivel de confianza del 95% se admite que existe relación entre el juego motor y la psicomotricidad en los niños de una institución educativa pública, cuya relación es positiva moderada con un nivel de 0,554. Se determina que, la existencia de relación directa y significativa entre las variables de estudio, permite determinar que

mediante una mejora en las actividades realizadas en la variable juego motor se logrará un mejor resultado en el desarrollo de psicomotricidad de los niños de la institución educativa en evaluación es de suma importancia que los niños aprendan mediante diferentes juegos lúdicos a desarrollar bien el estado psicomotor ya que los niños desde que nacen tienen la capacidad de desarrollar psicomotricidad de acuerdo a la edad que presentan.

Con respecto a la relación de juego motor y psicomotricidad, el aporte teórico de Iconomescu et al. (2017) describen que podemos aprender mediante el juego cuando éste se muestra como una actividad divertida y amena, que contribuye a que los infantes hallen sentido en lo que están realizando o descubriendo. Es así que el juego se vuelve una gran táctica para mejorar los aspectos: emocional, intelectual y, sobre todo, la motricidad gruesa del infante Viscione et al. (2017) la psicomotricidad debe ser una herramienta formativa en poder de los maestros, profesores y pedagogos, que ayude a construir correctamente los cimientos del aprendizaje en los niños (Roz & Pascual, 2019). Es una herramienta que utiliza un niño para aprender a situarse en el espacio y en el tiempo, para adaptarse al cambiante entorno educativo y social (Jucan et al., 2021). Para Caballero (2021), describe que mediante el juego los pequeños comprenden y aprenden a usar los diversos objetos con los que cuentan al su alrededor, también desarrollan juegos entre sí mismo, las personas generando experiencias de aprendizaje que les permite ganar, alegrarse, perder, tener cólera, identificar ciertas habilidades y limitaciones, mostrarse, compararse, compartir y mostrar que si pueden jugar. Se definen reglas que lo respetan, se generan lazos de amistad, consideración, ayuda, compromiso, expresión de emociones, de alegrías, ideas, sentimientos, estados de ánimo, valores, sentimientos, aplican estrategias en la actuación, formas de actuar ante la sociedad, buscan hacer amigos.

## VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó la relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota – Cajamarca, se admite que existe relación entre el juego motor y la psicomotricidad en los niños de una institución educativa pública, cuya relación es positiva moderada 0.554
2. La identificación del juego motor en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública se encuentra en nivel de inicio y proceso debido a que los resultados más resaltantes el 40% está en un nivel inicio, el 35% en proceso, el 25% en logrado, respecto a la forma de compartir el espacio y los materiales con los demás niños, en referencia a las normas de convivencia que tiene en lugar y al escucha activa en el desarrollo de clases, asimismo en cuanto a las dimensiones en su mayoría se encuentran los estudiantes en un nivel de inicio
3. La indagación del desarrollo de la psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa un 30% de los encuestados se encuentra en nivel de inicio, el 45% en proceso y un 25% se encuentra en nivel de logrado por lo tanto se logró evidenciar que en su mayoría los niños poseen deficiencias de psicomotricidad para desarrollar sus actividades, a su vez dentro del análisis de las dimensiones también se evidencio que los niños se encuentran en un nivel de inicio y en proceso con resultados superiores al 30%.
4. Mediante un nivel de confianza del 95% se logró analizar una correlación positiva moderada entre las variables juego motor y psicomotricidad en los niños de una institución educativa, con un nivel de significancia menor a 0,05 y su nivel de relación de 0,554 según la correlación de la Rho de Spearman, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Se recomienda a los directivos de la unidad de gestión educativa local (UGEL), junto al director de la institución educativa desarrollar un programa basado en el juego motor mediante actividades motrices y expresivos permiten estimular en niños el desarrollo motriz, la lateralidad, el trabajo en equipo y conlleven a mejorar la psicomotricidad de los niños.
2. También se recomienda a la Dirección de la UGEL definir un plan de capacitaciones que ayude a desarrollar competencias, habilidades de los docentes con temas relacionados al apoyo, crecimiento y seguimiento y desarrollo psicomotriz de los niños. También deben desarrollar actividades de inducción y orientación a los padres de familia para contribuir en el crecimiento y desarrollo de sus hijos.
3. Se recomienda a los directivos de la Dirección Regional de Educación Cajamarca capacitar a los docentes con la finalidad de reducir las brechas en el logro de aprendizaje, en el diseño curricular mediante diplomados, cursos, congresos respecto al apoyo del crecimiento de los niños para ofrecer una mejor educación desde lo físico, psicológico y alimentación de los niños de la institución educativa pública, Chota – Cajamarca.
4. Se recomienda a las autoridades de la UGEL-Chota brindar el apoyo logístico, ofrecer la infraestructura, equipamiento, y verificar los procesos necesarios para el ingreso de profesionales de acuerdo a la necesidades de la institución educativa para atender las necesidades y desarrollar competencias, habilidades y destrezas a los docentes con temas relacionados a las actividades que realizan en sus áreas de enseñanza para mejorar las acciones de trabajo para desarrollar la psicomotricidad de los niños.

## REFERENCIAS

- Arias, J., Mendivel, R., & Uriol, A. (2020). La psicomotricidad en la preescritura de los niños de 5 años de las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica. *Conrado*, 16(76). <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n76/1990-8644-rc-16-76-43.pdf>
- Arzola, S. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Lima.
- Barbosa, L., & Gusmão, D. (2021). The importance of psychomotricity in early childhood education. *Studies in Multidisciplinary Review*, 2(1), 20-30. doi:DOI:10.55034/smr2n1-002
- Barrera, H. M., Flor Castelo, A. R., & Flor Tapia, F. A. (2018). Estimulación temprana y desarrollo psicomotor en niños de 4 a 5 años. *Ciencia Digital*, 61 - 74.
- Caballero, A. (2013). *Metodología integral innovadora para plñanes y tesis: La metodolofía del Cómo formularlos*. Querétaro: Cengage.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo de conocimiento*, 6(4), 861-878. doi:DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615
- Camps, C., Dueñas, J.-M., & Ferré, G. (2021). Differences between the dynamic and normative psychomotricity in child development. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 47 -62.
- Cañizares, J., & Carbonero , J. (2017). *El juego motor en tu hijo*. España: Wanceulen editorial.
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: San Marcos.
- Cempron, D. (2021). Motor, play and self-care skills: an index of children's pre-indications. *International journal of advanced research*, 9(5), 294-305. doi:http://dx.doi.org/10.21474/IJAR01/12835
- Chora, J. G. (2019). *Psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 134 Divino Niño, Ate-2019*. Lima.
- Constantin, I. L. (2020). The importance of the psychomotricity development in the life cycle. 37 - 48.
- Cueto, S., Prieto, J. A., Nistal, P., Abelairas-Gómez, C., Barcala-Furelos, R., & López, S. (2017). Teachers' Perceptions of Preschool Children's Psychomotor Development in Spain. *Perceptual and Motor Skills*, 725 - 739.
- Da Silva, W., Valente, J. P., Costa, E. G., da Silva, P. R., da Rocha, H. O., R., H. D., & ... & Bonfim, A. P. (2020). Psychomotricity and adversities in the teaching of early childhood education. *Research, Society and Development*, e32491211303-e32491211303.

- Darinka, I. (2020). Importance of motor skills in order to increase the overall physical capacity of children. *Recreative & Wellness Industry and Niche Tourism*, 2(1), 40 - 44. <https://acortar.link/AqTvRB>
- Del Castillo, D. (2018). La ética de la investigación científica y su inclusión en las ciencias de la salud. *Acta médica del Centro*. <http://www.revactamedicacentro.sld.cu/index.php/amc/article/view/880/1157>
- Feleghi, S., Abedanzadeh, R., & Saemi, E. (2022). 'Let them play' the effect of active play on motor proficiency and social maturity of children. *Early Child Development and Care*. doi:<https://doi.org/10.1080/03004430.2022.2074981>
- Ferreira, L., Godinez, I., Gabbard, C., Lopez, J., & Cacola, P. (2018). Motor development in school-age children is associated with the home environment including socioeconomic status. *Child: care, health and development*. doi:<https://doi.org/10.1111/cch.12606>
- Gomes de Azevedo, J. M., Barbosa Gutierrez, P. J., & Gonçalves de Rezende, A. L. (2018). Psicomotricidade, jogo e corpo-em-relação: contribuições para a intervenção. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, 702 709.
- Hanfstingl, B., Benke, G., & Zhang, Y. (2019). Comparing variation theory with Piaget's theory of cognitive development: more similarities than differences? *Connecting Research and Practice for Professionals and Communities*, 511-526. doi:<https://doi.org/10.1080/09650792.2018.1564687>
- Haouchine, S., Mokedes Moulay, I., & Ghoul, A. (2021). Le rôle de la psychomotricité dans le développement moteur et cognitif des enfants scolarisés algériens dans le premier palier (6-10 ans), réalités et perspectives. *ASJP*, 427 - 438.
- Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metología de la investigación. Las rutas cuantitativas y cualitativas*. México DF.: Mac Graw Hill Education.
- Holloway, J., & Long, T. (2019). The Interdependence of Motor and Social Skill Development: Influence on Participation. *Physical Therapy*, 99(6), 761–770. doi:<https://doi.org/10.1093%2Fptj%2Fpzz025>
- Iconomescu, T., Mindrescu, M., & Talaghir, G. (2017). The importance of motion games in the psychomotor development of pre-schoolers during the physical education class. *Sciences*, 37. doi:<https://doi.org/10.1051/shsconf/20173701070>
- Iniesta, J., Borrego Balsalobre, F. J., López Sánchez, G. F., & Díaz Suárez, A. (2018). *Design and validation of a psychomotor profile evaluation scale in early childhood education*. Murcia.
- Jucan, S. A., Stan, C., & Stan, C. (2021). Use of Multisensory Room in the Development of Psychomotricity in students with Autism Spectrum Disorder and Intellectual Disability. *Educatia*, 48 - 55.
- Jukic, I., Prnjak, K., Zoellner, A., Tufano, J., Sekulic, D., & Salaj, S. (2019). The Importance of Fundamental Motor Skills in Identifying Differences in



- Performance Levels of U10 Soccer Players. *Journals* , 7(7). doi:<https://doi.org/10.3390/sports7070178>
- Lalama, A. d., & Calle Cobos, M. M. (2019). Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento. *SATHIRI*, 210 - 217.
- Lara, C., Andrieu, B., & Petrucía, T. (2018). The psychokinetics of jean le boulch and body knowledge in physical education. *Movimiento Revista de Educación Física Da UFRGS*, 24(3), 1041-1054. doi:<https://doi.org/10.22456/1982-8918.85386>
- Larionescu, V., & Horga, P. (2020). Contributions regarding the development of student psychomotricity through the practice of touchball. *The annals of the "stefan cel mare" university*, 8(2). <https://acortar.link/v4aFsT>
- Luminița, C. I., & Chirazi, M. (2020). Study on the development of psychomotricity in children of school age at the primary cycle level. *Ovidius University Annals, Series Physical Education & Sport/Science, Movement & Health*, 204 - 208.
- Machuca, I., & Peñares Quiroz, L. (2021). *Juego coreográfico en la psicomotricidad de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa n° 107 - Huancavelica*. Huancavelica .
- Maite, L. J., & Riera, C. (2017). Systematization of the psychomotor activity and cognitive development. *Educational Psychology*, 38 - 41.
- Martínez, A., Imbernón, S., & Díaz, A. (2020). The Psychomotor Profile of Pupils in Early Childhood Education. *Sustainability*. doi:<http://dx.doi.org/10.3390/su12062564>
- Martínez, R., & Battaglia, M. (2019). *Propuesta de programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.I. N° 051 San Gabriel del distrito de Pomalca, provincia de Chiclayo, Región Lambayeque, 2015*. optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con Mención en Estimulación Temprana y Gestión del Talento, Universidad Pedro Ruiz Gallo. <https://acortar.link/Pzs29O>
- Mas, M., Jimenez, L., & Riera, C. (2018). Systematization of the Psychomotor Activity and Cognitive Development. *Proquest*, 24(1), 38-41. doi:<https://doi.org/10.5093/psed2018a5>
- Mendiara, J., & Gil, P. (2017). *La Psicomotricidad. Evolución, corrientes y tendencias actuales*. España: Wanceulen editorial deportiva S.L.
- Mendieta, L. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Ciencia y Desarrollo*, 47 - 67.
- Meque, S., & Montserrat, A. (2017). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Editorial octaedro.
- Miturich, N., Crespo, N., & Wanceulen , A. (2021). *Juegos de psicomotricidad con pelotas en el aula*. España: Wanceulen Editorial.

- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2016). *Metodología de la investigación científica y elaboración de tesis*. Lima: Universidad Nacional San Marcos.
- Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *19(2)*, 600-608. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2393>
- Ornaghi, V., Agliati, A., Pepe, A., & Gabola, P. (2019). Patterns of Association between Early Childhood Teachers' Emotion Socialization Styles, Emotion Beliefs and Mind-Mindedness. *Early Education and Development*, 1-19. doi:<https://doi.org/10.1080/10409289.2019.1627805>
- Rodrigo, E. (2020). *Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa 17507*. Optar grado de licenciada en educación inicial, Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48223>
- Roz, C., & Pascual, I. (2019). Application of an Observation System in the Practice of Psychomotor Circuits in Early Education. *Revista de Cercetare si Interventie Sociala*, 66, 315-327. doi:<https://doi.org/10.33788/rcis.66.18>
- Roz, C., Linares, L., & Martínez, N. (2022). Evidence of the application of didactics in the classrooms, after training on fine psychomotricity provided to early childhood education teachers. *Dialnet(45)*, 124-137. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8375802>
- Ruiz, A., & Ruiz, I. (2017). *Madurez Psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Ecuador: Compas.
- Ruiz-Esteban, C., Terry Andrés, J., Méndez, I., & Morales, Á. (2020). Analysis of Motor Intervention Program on the Development of Gross Motor Skills in Preschoolers. *International journal of environmental research and public health*, 4891.
- Salamanca, L., & Sánchez, V. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor*. Editex.
- Sánchez, F. (2019). *Estadística para tesis y uso del SPSS*. Arequipa: Centrum Legalis.
- Taverna, L., Bellavere, M., Tremolada, M., Santinelli, L., Biffi, A., Caterina, M., & Tosetto, B. (2020). Psycho-educational play supports occupational activity in ALL children during hospitalization. Effects on children's fine motor skills, HRQOL, parents' perception of the child. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(4), 9009-9030. doi:<https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I4/PR20201090>
- Tohanean, D., & Turco, I. (2017). Comparative study on the level of psychomotricity of students (1st and 2nd year). *10(2)*. [http://webbut2.unitbv.ro/bulletin/series%20ix/2017/BULETIN%20I/17\\_TOHA NEAN.pdf](http://webbut2.unitbv.ro/bulletin/series%20ix/2017/BULETIN%20I/17_TOHA NEAN.pdf)

- Umpunchig, V. (2018). *Programa de Juegos Educativos para Desarrollar la Coordinación Motora Gruesa en la Institución Educativa N°16726 Pakui Distrito de Imaza. Provincia de Bagua. 2018.* Optar grado de bachiller en educacion, Universidad Pedro Ruiz Gallo. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/2645>
- Vázquez, P., & Fernandez, J. (2017). *El Juego como Recurso Didáctica en Educación Física.* Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.
- Viscione, I., D'Elia, F., Vastola, R., & Sibilio, M. (2017). Psychomotor Assessment in Teaching and Educational Research. *Athens Journal of Education*, 169 - 178.
- Zambrano, M., & Saulo, J. (2020). Recreational Games to Strengthen Equilibrium and Oral Expression of Children with Down Syndrome. *Theory and Practice in Language Studies*, 10(4), 360-371. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.17507/tpls.1004.03>
- Zana, B., Pakistán, M., & Karwan, K. (2019). Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education quarterly reviews*, 2(3), 517-524. doi:DOI: 10.31014/aior.1993.02.03.84

## ANEXOS

### Anexo 1: Operacionalización de variables

**Tabla 7**

*Operacionalización de juegos motores*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Técnica instrumento
Juego motor	Hanfstingl et al. (2019) definen el juego como un medio de manifestación e información como primera situación, de progreso motor, cognitivo, afectuoso y socializador por principio. es un recurso de expresión y comunicación en primera instancia, y de evolución motora, intelectual, emocional y social por principio. Complementa que el juego es un medio fundamental con el cual cuentan los niños para iniciar sus interacciones iniciales con sus semejantes, de esta manera el infante comienza a interactuar con otros, aprende a igualar comportamientos positivos como cooperar, seguir instrucciones y respetar turnos, a no manifestar comportamientos inadecuados.	Esta variable tiene 3 contenidos, la escala de medición es dicotómica que será medida con el instrumento de la lista de cotejo, aplicando en sesiones de clases en las cuales se trabajaran diversos juegos motores que nos va a ayudar a mejorar la coordinación motora en los estudiantes.	Social	Permite conocer Respeto las normas.	1. Acepta compartir el espacio y los materiales con los demás 2. Respeto las normas de convivencia en todo lugar que se encuentra 3. Escucha activamente en clase y aprovecha siempre el tiempo en el aula	Ordinal	Observación directa  Guía de observación
				Fomenta la comunicación, cooperación	4. Establece relación de confianza con profesores y compañeros 5. Empieza a establecer vínculos especiales con sus amigos 6. Aprende a respetar los turnos de otros 7. Coopero activamente dentro del aula		
			Cognitiva	Habilidad para el desarrollo del pensamiento.	8. Aprende los conceptos con un material, pero le cuesta generalizar 9. Dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos 10. Asocia por igualdad o semejanza a la hora de guardar Comprende desde cantidades pequeñas 11. Puede tener en cuentas desde más de dos variables al mismo tiempo		
				Dominio de la empatía	12. Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad 13. Muestra empatía a la hora de realizar un juego 14. Demuestra cooperación con sus compañeros en todo momento 15. Suele ponerse en el lugar del otro en situaciones cotidianas respetando las vivencias de las otras personas		
			Afectiva - emocional	Expresión control de emociones.	16. Expresa de manera adecuada la rutina diaria 17. Comunica con claridad sus necesidades, emociones e ideas 18. Se agrada participando en las actividades de juegos y recreativas 19. Suele controlar sus emociones en las actividades que no comprende		
				Habilidades de autoestima autoconfianza	20. Se socializa de manera positiva durante la realización de actividades individuales y grupales 21. Manifiesta agrado por las actividades recreativas desarrolladas 22. Muestra seguridad al momento de realizar cualquier actividad corporal		

Fuente: Elaboración Propia

**Tabla 8**

*Operacionalización de juego Psicomotricidad*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Técnica instrumento
Psicomotricidad	Constantin (2020) la educación Psicomotriz es una acción Psicológica que utiliza los medios de educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño, buscando educar de manera sistémica las conductas motrices y psicomotrices de niño facilitando la acción educativa y la integración escolar y social. Se refiere que es la disciplina que se ocupa de la investigación del crecimiento intelectual y motor del infante.	Para efectos de estudio y medición, la variable psicomotricidad se ha dividido en cuatro dimensiones: Psicomotricidad fina, Esquema corporal, Lateralidad y Psicomotricidad gruesa; para las cuáles se elaboraron 14 indicadores con 36 ítems en total, valorados según la escala de evaluación del MINEDU para el nivel inicial.	Psicomotricidad Fina	Seguimiento de objetos, con la mano y el ojo, simultáneamente.	Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora	Ordinal	Observación directa  Guía de observación
				Desata al usar sus dedos	Abrocha y desabrocha botones. Utiliza la pinza digital para recoger lentejas		
				Precisión en el movimiento de sus manos y dedos.	Colorea respetando los contornos. Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.		
				Coordinación del movimiento y fuerza de sus dos manos.	Ensarta en un palo de brocheta. Modela figuras con plastilina.		
			Esquema corporal	Control de la mano al usar instrumentos	Recorta siluetas. Punza por el contorno de una silueta.		
				Conocimiento corporal	Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas. Asocia las partes del cuerpo con sus funciones. Realiza el dibujo de un niño.		
				Desplazamiento corporal	Camina a grandes pasos. Camina a pasos cortos. Camina hacia atrás. Camina en punta de pies. Camina en talones		
			Lateralidad	Toma de conciencia del espacio gestual	Se acuesta boca abajo Realiza el ejercicio "ranas" Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos en ésta y con las piernas medio separadas		
				Identificación de la parte derecha e izquierda de su cuerpo.	Levanta la mano derecha o izquierda, según se le indique. Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.		
				Identificación en figuras de los lados izquierdo y derecho.	Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra. Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.		
Identificación de la derecha e izquierda en objetos y personas.	Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente. Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.						
Psicomotricidad gruesa	Fuerza en las piernas	Salta con los dos pies. Salta con un pie. Corre.					
	Equilibrio al caminar	Camina por un camino trazado con cuerdas. Camina con una pelota entre las piernas. Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso. Camina por un camino quebrado trazado en el piso.					
		Movimiento alternado de las extremidades gruesas.	Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba. Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.				

Fuente: *Elaboración propia*

## Anexos 2: Instrumentos de recolección de datos

### Instrumento de juego motor



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Instrucciones:** A continuación, lea atentamente las preguntas que se han planteado para recoger la información y marque con un aspa (x) una de las tres alternativas

#### Datos generales

1. Sexo....
2. Edad.....

La presente investigación, tiene como finalidad, obtener información acerca del juego motor y la psicomotricidad. Su participación será de manera anónima, y los datos que recolecten serán solo de uso exclusivo para esta investigación.

Preguntas	En inicio	En proceso	Logrado
1. Acepta compartir el espacio y los materiales con los demás			
2. Respeta las normas de convivencia en todo lugar que se encuentra			
3. Escucha activamente en clase y aprovecha siempre el tiempo en el aula			
4. Establece relación de confianza con profesores y compañeros			
5. Empieza a establecer vínculos especiales con sus amigos			
6. Aprende a respetar los turnos de otros			
7. Cooperar activamente dentro del aula			
8. Aprende los conceptos con un material, pero le cuesta generalizar			
9. Dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos			
10. Asocia por igualdad o semejanza a la hora de guardar Comprende desde cantidades pequeñas			
11. Puede tener en cuentas desde más de dos variables al mismo tiempo			
12. Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad			

13. Muestra empatía a la hora de realizar un juego			
14. Demuestra cooperación con sus compañeros en todo momento			
15. Suele ponerse en el lugar del otro en situaciones cotidianas respetando las vivencias de las otras personas			
16. Expresa de manera adecuada la rutina diaria			
17. Comunica con claridad sus necesidades, emociones e idea			
18. Se agrada participando en las actividades de juegos y recreativas			
19. Suele controlar sus emociones en las actividades que no comprende			
20. Se socializa de manera positiva durante la realización de actividades individuales y grupales			
21. Manifiesta agrado por las actividades recreativas desarrolladas			
22. Muestra seguridad al momento de realizar cualquier actividad corporal			

## Instrumento de psicomotricidad



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Instrucciones:** A continuación, lea atentamente las preguntas que se han planteado para recoger la información y marque con un aspa (x) una de las tres alternativas

### Datos generales

3. Sexo....

4. Edad.....

La presente investigación, tiene como finalidad, obtener información acerca del juego motor y la psicomotricidad. Su participación será de manera anónima, y los datos que recolecten serán solo de uso exclusivo para esta investigación.

Preguntas	En inicio	En proceso	Logrado
1. Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora			
2. Abrocha y desabrocha botones.			
3. Utiliza la pinza digital para recoger lentejas			
4. Colorea respetando los contornos.			
5. Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.			
6. Ensarta en un palo de brocheta. Modela figuras con plastilina.			
7. Recorta siluetas.			
8. Punza por el contorno de una silueta.			
9. Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas.			
10. Asocia las partes del cuerpo con sus funciones.			
11. Realiza el dibujo de un niño.			
12. Camina a grandes pasos.			
13. Camina a pasos cortos.			
14. Camina hacia atrás.			
15. Camina en punta de pies.			
16. Camina en talones			
17. Se acuesta boca abajo			
18. Realiza el ejercicio "ranas" Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos en ésta y con las piernas medio separadas			
19. Levanta la mano derecha o izquierda, según se le indique.			



20. Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.			
21. Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra.			
22. Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.			
23. Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente.			
24. Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.			
25. Salta con los dos pies.			
26. Salta con un pie.			
27. Corre.			
28. Camina por un camino trazado con cuerdas.			
29. Camina con una pelota entre las piernas. Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso.			
30. Camina por un camino quebrado trazado en el piso.			
31. Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba.			
32. Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.			

### Anexo 3: Ficha de validación por expertos

## JUEZ 1

### VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Chiclayo, 26 de mayo del 2022

Señor

*Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio*

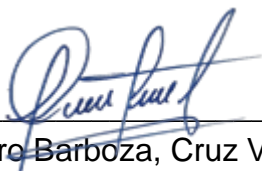
Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento GUÍA DE OBSERVACIÓN JUEGO MOTOR elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota – Cajamarca**

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable: Juego motor

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

- *Ficha técnica del instrumento.*
- *Instrumento de recolección de información*
- *Ficha de validación de juicio de expertos.*
- *Leyenda de la Escala valorativa de ítems*

Atentamente,



---

Romero Barboza, Cruz Violeta



## Instrumento de recolección de información

Hola estimado docente esperamos la participación de sus niños en la investigación de: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota - Cajamarca** A continuación, lee detenidamente cada pregunta y marca la opción con la que te identifiques. Gracias.

Ítems	Inicio	En proceso	Logrado
1. Acepta compartir el espacio y los materiales con los demás			
2. Respeta las normas de convivencia en todo lugar que se encuentra			
3. Escucha activamente en clase y aprovecha siempre el tiempo en el aula			
4. Establece relación de confianza con profesores y compañeros			
5. Empieza a establecer vínculos especiales con sus amigos			
6. Aprende a respetar los turnos de otros			
7. Cooperar activamente dentro del aula			
8. Aprende los conceptos con un material, pero le cuesta generalizar			
9. Dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos			
10. Asocia por igualdad o semejanza a la hora de guardar Comprende desde cantidades pequeñas			
11. Puede tener en cuentas desde más de dos variables al mismo tiempo			
12. Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad			
13. Muestra empatía a la hora de realizar un juego			
14. Demuestra cooperación con sus compañeros en todo momento			
15. Suele ponerse en el lugar del otro en situaciones cotidianas respetando las vivencias de las otras personas			
16. Expresa de manera adecuada la rutina diaria			
17. Comunica con claridad sus necesidades, emociones e idea			
18. Se agrada participando en las actividades de juegos y recreativas			
19. Suele controlar sus emociones en las actividades que no comprende			
20. Se socializa de manera positiva durante la realización de actividades individuales y grupales			
21. Manifiesta agrado por las actividades recreativas desarrolladas			
22. Muestra seguridad al momento de realizar cualquier actividad corporal			

## Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Juego motor	Hanfstingl et al. (2019) definen el juego como un medio de manifestación e información como primera situación, de progreso motor, cognitivo, afectuoso y socializador por principio. es un recurso de expresión y comunicación en primera instancia, y de evolución motora, intelectual, emocional y social por principio. Complementa que el juego es un medio fundamental con el cual cuentan los niños para iniciar sus interacciones iniciales con sus semejantes, de esta manera el infante comienza a interactuar con otros, aprende a igualar	Esta variable tiene 3 contenidos, la escala de medición es dicotómica que será medida con el instrumento de la lista de cotejo, aplicando en sesiones de clases en las cuales se trabajaran diversos juegos motores que nos va a ayudar a mejorar la coordinación motora en los estudiantes.	Social	Permite conocer Respeto las normas.	1. Acepta compartir el espacio y los materiales con los demás		4	4	4	
					2. Respeto las normas de convivencia en todo lugar que se encuentra		4	4	4	
					3. Escucha activamente en clase y aprovecha siempre el tiempo en el aula		4	4	4	
				fomenta la comunicación, cooperación	4. Establece relación de confianza con profesores y compañeros		4	4	4	
					5. Empieza a establecer vínculos especiales con sus amigos		4	4	4	
					6. Aprende a respetar los turnos de otros		4	4	4	
					7. Coopero activamente dentro del aula		4	4	4	
			Cognitiva	Habilidad para el desarrollo del pensamiento.	8. Aprende los conceptos con un material, pero le cuesta generalizar	4	4	4		
					9. Dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos	4	4	4		
					10. Asocia por igualdad o semejanza a la hora de guardar Comprende desde cantidades pequeñas	4	4	4		
					11. Puede tener en cuentas desde más de dos variables al mismo tiempo	4	4	4		

	comportamientos positivos como cooperar, seguir instrucciones y respetar turnos, a no manifestar comportamientos inadecuados.		Dominio de la empatía	12. Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad	4	4	4		
				13. Muestra empatía a la hora de realizar un juego	4	4	4		
				14. Demuestra cooperación con sus compañeros en todo momento	4	4	4		
				15. Suele ponerse en el lugar del otro en situaciones cotidianas respetando las vivencias de las otras personas	4	4	4		
			Afectiva - emocional	Expresión control de emociones.	16. Expresa de manera adecuada la rutina diaria	4	4	4	
					17. Comunica con claridad sus necesidades, emociones e idea	4	4	4	
					18. Se agrada participando en las actividades de juegos y recreativas	4	4	4	
					19. Suele controlar sus emociones en las actividades que no comprende	4	4	4	
				Habilidades de autoestima autoconfianza	20. Se socializa de manera positiva durante la realización de actividades individuales y grupales	4	4	4	
					21. Manifiesta agrado por las actividades recreativas desarrolladas	4	4	4	
					22. Muestra seguridad al momento de realizar cualquier actividad corporal	4	4	4	

### Leyenda de la Escala valorativa de ítems

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

**SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).**

---

**Conclusión de la Validación:** Revisado el 26 de Mayo del 2022, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio juego motor, procedo a **confirmar su validez de contenido.**

---

Mg Yolanda Amelia Hoyos Rubio  
DNI 27295263

Constancia de SUNEDU del experto



**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
HOYOS RUBIO, YOLANDA AMELIA DNI 27295263	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b> Fecha de diploma: 21/02/2004 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO <b>PERU</b>
HOYOS RUBIO, YOLANDA AMELIA DNI 27295263	<b>LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL</b> Fecha de diploma: 10/12/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO <b>PERU</b>
HOYOS RUBIO, YOLANDA AMELIA DNI 27295263	<b>MAESTRA EN EDUCACION EN TUTORIA Y ORIENTACION EDUCACIONAL</b> Fecha de diploma: 04/07/2012 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO <b>PERU</b>



## JUEZ 2

### VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Chiclayo, 26 de mayo del 2022

Señor

*Dr. Yone Raquel Guevara Piedra*

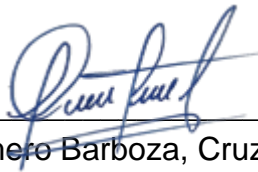
Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento GUÍA DE OBSERVACIÓN JUEGO MOTOR elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota – Cajamarca**

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable: Juego motor

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

- *Ficha técnica del instrumento.*
- *Instrumento de recolección de información*
- *Ficha de validación de juicio de expertos.*
- *Leyenda de la Escala valorativa de ítems*

*Atentamente,*



---

Romero Barboza, Cruz Violeta



## Instrumento de recolección de información

Hola estimado docente esperamos la participación de sus niños en la investigación de: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota - Cajamarca** A continuación, lee detenidamente cada pregunta y marca la opción con la que te identifiques. Gracias.

Ítems	Inicio	En proceso	Logrado
1. Acepta compartir el espacio y los materiales con los demás			
2. Respeta las normas de convivencia en todo lugar que se encuentra			
3. Escucha activamente en clase y aprovecha siempre el tiempo en el aula			
4. Establece relación de confianza con profesores y compañeros			
5. Empieza a establecer vínculos especiales con sus amigos			
6. Aprende a respetar los turnos de otros			
7. Cooperar activamente dentro del aula			
8. Aprende los conceptos con un material, pero le cuesta generalizar			
9. Dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos			
10. Asocia por igualdad o semejanza a la hora de guardar Comprende desde cantidades pequeñas			
11. Puede tener en cuentas desde más de dos variables al mismo tiempo			
12. Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad			
13. Muestra empatía a la hora de realizar un juego			
14. Demuestra cooperación con sus compañeros en todo momento			
15. Suele ponerse en el lugar del otro en situaciones cotidianas respetando las vivencias de las otras personas			
16. Expresa de manera adecuada la rutina diaria			
17. Comunica con claridad sus necesidades, emociones e idea			
18. Se agrada participando en las actividades de juegos y recreativas			
19. Suele controlar sus emociones en las actividades que no comprende			
20. Se socializa de manera positiva durante la realización de actividades individuales y grupales			
21. Manifiesta agrado por las actividades recreativas desarrolladas			
22. Muestra seguridad al momento de realizar cualquier actividad corporal			

## Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Juego motor	Hanfstingl et al. (2019) definen el juego como un medio de manifestación e información como primera situación, de progreso motor, cognitivo, afectuoso y socializador por principio. es un recurso de expresión y comunicación en primera instancia, y de evolución motora, intelectual, emocional y social por principio. Complementa que el juego es un medio fundamental con el cual cuentan los niños para iniciar sus interacciones iniciales con sus semejantes, de esta manera el infante comienza a interactuar con otros, aprende a igualar comportamientos positivos como cooperar, seguir instrucciones y respetar turnos, a no manifestar	Esta variable tiene 3 contenidos, la escala de medición es dicotómica que será medida con el instrumento de la lista de cotejo, aplicando en sesiones de clases en las cuales se trabajaran diversos juegos motores que nos va a ayudar a mejorar la coordinación motora en los estudiantes.	Social	Permite conocer Respetar las normas.	1. Acepta compartir el espacio y los materiales con los demás		4	4	4	
					2. Respetar las normas de convivencia en todo lugar que se encuentra		4	4	4	
					3. Escucha activamente en clase y aprovecha siempre el tiempo en el aula		4	4	4	
				fomenta la comunicación, cooperación	4. Establece relación de confianza con profesores y compañeros		4	4	4	
					5. Empieza a establecer vínculos especiales con sus amigos		4	4	4	
					6. Aprende a respetar los turnos de otros		4	4	4	
					7. Cooperar activamente dentro del aula		4	4	4	
			Cognitiva	Habilidad para el desarrollo del pensamiento.	8. Aprende los conceptos con un material, pero le cuesta generalizar		3	3	3	
					9. Dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos		3	3	3	
					10. Asocia por igualdad o semejanza a la hora de guardar Comprende desde cantidades pequeñas		4	4	4	
					11. Puede tener en cuentas desde más de dos variables al mismo tiempo		4	4	4	

	comportamientos inadecuados.			Dominio de la empatía	12. Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad	4	4	4		
					13. Muestra empatía a la hora de realizar un juego	4	4	4		
					14. Demuestra cooperación con sus compañeros en todo momento	4	4	4		
					15. Suele ponerse en el lugar del otro en situaciones cotidianas respetando las vivencias de las otras personas	4	4	4		
				Afectiva - emocional	Expresión control de emociones.	16. Expresa de manera adecuada la rutina diaria	4	4	4	
						17. Comunica con claridad sus necesidades, emociones e idea	4	4	4	
						18. Se agrada participando en las actividades de juegos y recreativas	4	4	4	
						19. Suele controlar sus emociones en las actividades que no comprende	4	4	4	
					Habilidades de autoestima autoconfianza	20. Se socializa de manera positiva durante la realización de actividades individuales y grupales	4	4	4	
						21. Manifiesta agrado por las actividades recreativas desarrolladas	4	4	4	
						22. Muestra seguridad al momento de realizar cualquier actividad corporal	4	4	4	

### Legenda de la Escala valorativa de ítems

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

**SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).**

---

**Conclusión de la Validación:** Revisado el 26 de Mayo del 2022, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio juego motor, procedo a **confirmar su validez de contenido.**



*Dra Yone Raquel Guevara Piedra*  
 DNI 00226930

## Constancia de SUNEDU del experto



**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

### REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 19/03/2012 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 03/12/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION: PSICOPEDAGOGIA RELIGIOSA Fecha de diploma: 16/12/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL Fecha de diploma: 16/12/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 28/12/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	DOCTORA EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 22/03/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 09/06/2017 Fecha egreso: 09/08/2020	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <i>PERU</i>

## JUEZ 3

### VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Chiclayo, 26 de mayo del 2022

Señor

Mg. Emma Valdivia Campos

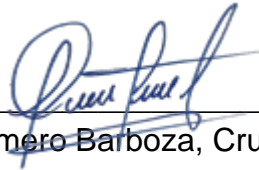
Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento GUÍA DE OBSERVACIÓN JUEGO MOTOR elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota – Cajamarca**

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable: Juego motor

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

- *Ficha técnica del instrumento.*
- *Instrumento de recolección de información*
- *Ficha de validación de juicio de expertos.*
- *Leyenda de la Escala valorativa de ítems*

Atentamente,



---

Romero Barboza, Cruz Violeta





## Instrumento de recolección de información

Hola estimado docente esperamos la participación de sus niños en la investigación de: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota - Cajamarca** A continuación, lee detenidamente cada pregunta y marca la opción con la que te identifiques. Gracias.

Ítems	Inicio	En proceso	Logrado
1. Acepta compartir el espacio y los materiales con los demás			
2. Respeta las normas de convivencia en todo lugar que se encuentra			
3. Escucha activamente en clase y aprovecha siempre el tiempo en el aula			
4. Establece relación de confianza con profesores y compañeros			
5. Empieza a establecer vínculos especiales con sus amigos			
6. Aprende a respetar los turnos de otros			
7. Cooperar activamente dentro del aula			
8. Aprende los conceptos con un material, pero le cuesta generalizar			
9. Dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos			
10. Asocia por igualdad o semejanza a la hora de guardar Comprende desde cantidades pequeñas			
11. Puede tener en cuentas desde más de dos variables al mismo tiempo			
12. Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad			
13. Muestra empatía a la hora de realizar un juego			
14. Demuestra cooperación con sus compañeros en todo momento			
15. Suele ponerse en el lugar del otro en situaciones cotidianas respetando las vivencias de las otras personas			
16. Expresa de manera adecuada la rutina diaria			
17. Comunica con claridad sus necesidades, emociones e idea			
18. Se agrada participando en las actividades de juegos y recreativas			
19. Suele controlar sus emociones en las actividades que no comprende			
20. Se socializa de manera positiva durante la realización de actividades individuales y grupales			
21. Manifiesta agrado por las actividades recreativas desarrolladas			
22. Muestra seguridad al momento de realizar cualquier actividad corporal			

## Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Juego motor	Hanfstingl et al. (2019) definen el juego como un medio de manifestación e información como primera situación, de progreso motor, cognitivo, afectuoso y socializador por principio. es un recurso de expresión y comunicación en primera instancia, y de evolución motora, intelectual, emocional y social por principio. Complementa que el juego es un medio fundamental con el cual cuentan los niños para iniciar sus interacciones iniciales con sus semejantes, de esta manera el infante comienza a interactuar con otros, aprende a	Esta variable tiene 3 contenidos, la escala de medición es dicotómica que será medida con el instrumento de la lista de cotejo, aplicando en sesiones de clases en las cuales se trabajaran diversos juegos motores que nos va a ayudar a mejorar la coordinación motora en los estudiantes.	Social	Permite conocer Respeto las normas.	1. Acepta compartir el espacio y los materiales con los demás		4	4	4	
					2. Respeto las normas de convivencia en todo lugar que se encuentra		4	4	4	
					3. Escucha activamente en clase y aprovecha siempre el tiempo en el aula		4	4	4	
				fomenta la comunicación, cooperación	4. Establece relación de confianza con profesores y compañeros		4	4	4	
					5. Empieza a establecer vínculos especiales con sus amigos		4	4	4	
					6. Aprende a respetar los turnos de otros		4	4	4	
					7. Coopero activamente dentro del aula		4	4	4	
			Cognitiva	Habilidad para el desarrollo del pensamiento.	8. Aprende los conceptos con un material, pero le cuesta generalizar		4	4	4	
					9. Dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos		4	4	4	
					10. Asocia por igualdad o semejanza a la hora de guardar Comprende desde cantidades pequeñas		4	4	4	
					11. Puede tener en cuentas desde más de dos variables al mismo tiempo		4	4	4	

	<p>igualar comportamientos positivos como cooperar, seguir instrucciones y respetar turnos, a no manifestar comportamientos inadecuados.</p>		Dominio de la empatía	12. Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad	4	4	4		
				13. Muestra empatía a la hora de realizar un juego	4	4	4		
				14. Demuestra cooperación con sus compañeros en todo momento	4	4	4		
				15. Suele ponerse en el lugar del otro en situaciones cotidianas	4	4	4		
				16. respetando las vivencias de las otras personas	4	4	4		
			Afectiva - emocional	Expresión control de emociones.	17. Expresa de manera adecuada la rutina diaria	4	4	4	
					18. Comunica con claridad sus necesidades, emociones e idea	4	4	4	
					19. Se agrada participando en las actividades de juegos y recreativas	4	4	4	
					20. Suele controlar sus emociones en las actividades que no comprende	4	4	4	
			Habilidades de autoestima autoconfianza		21. Se socializa de manera positiva durante la realización de actividades individuales y grupales	4	4	4	
					22. Manifiesta agrado por las actividades recreativas desarrolladas	4	4	4	
					23. Muestra seguridad al momento de realizar cualquier actividad corporal	4	4	4	

### Legenda de la Escala valorativa de ítems

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

**SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).**

---

**Conclusión de la Validación:** Revisado el 26 de Mayo del 2022, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio juego motor, procedo a **confirmar su validez de contenido.**




---

Mg. Emma Valdivia Campos  
DNI 27420412

Constancia de SUNEDU del experto



**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
VALDIVIA CAMPOS, EMMA DNI 27420412	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b> Fecha de diploma: 14/06/2006 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO <i>PERU</i>
VALDIVIA CAMPOS, EMMA DNI 27420412	<b>MAGISTER EN EDUCACION</b> DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 18/01/2011 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
VALDIVIA CAMPOS, EMMA DNI 27420412	<b>LICENCIADA EN EDUCACION</b> ESPECIALIDAD LENGUA Y LITERATURA Fecha de diploma: 10/04/2014 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO <i>PERU</i>

# JUEZ 1

## VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Chiclayo, 26 de mayo del 2022

Señor

Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio

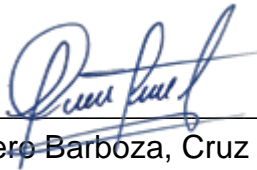
Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota – Cajamarca**

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable: Psicomotricidad

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

- *Ficha técnica del instrumento.*
- *Instrumento de recolección de información*
- *Ficha de validación de juicio de expertos.*
- *Leyenda de la Escala valorativa de ítems*

Atentamente,



---

Romero Barboza, Cruz Violeta

## Ficha técnica del instrumento

### 5. Nombre del instrumento

Lista de cotejo psicomotricidad

### 6. Variable a medir

Psicomotricidad

### 7. Estructura: El instrumento se elaboró en base a 3 dimensiones emanadas de su definición conceptual y sus consecuentes indicadores e ítems.

Dimensión A Psicomotricidad Fina	ítems 1 al 6
Dimensión B Esquema corporal	ítems del 7 al 17
Dimensión C Lateralidad	ítems del 18 al 23
Dimensión D Psicomotricidad gruesa	ítems del 24 al 32

### 8. Forma de administración

Se aplica a 20 niños de forma individual previendo encontrarse en las mejores circunstancias: bienestar, tranquilidad y silencio, etc.

### 9. Tiempo de aplicación

Se ha considerado para la resolución del cuestionario un tiempo de 30 minutos

### 10. Calificación

Se califica asignando un puntaje entre 1 y 3 puntos según la respuesta brindada a cada ítem. La suma del total de las respuestas obtenidas proporciona el Puntaje Directo, con el que se obtiene el nivel de desarrollo de la variable 96 y sus dimensiones.

### 11. Población a estudiar

20 niños de 3 a 5 años.

	Psicomotricidad Fina	Esquema corporal	Lateralidad	Psicomotricidad gruesa	Psicomotricidad (Variable)
<b>Logrado</b>	7-14	10-20	6-12	8-15	32-63
<b>En proceso</b>	15-17	21-22	13-15	16-17	64-70
<b>En inicio</b>	18-24	23-30	16-18	18-24	71-96



## Instrumento de recolección de información

Hola estimado docente esperamos la participación de sus niños en la investigación de: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota - Cajamarca** A continuación, lee detenidamente cada pregunta y marca la opción con la que te identifiques. Gracias.

Ítems	Inicio	En proceso	Logrado
1. Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora			
2. Abrocha y desabrocha botones.			
3. Utiliza la pinza digital para recoger lentejas			
4. Colorea respetando los contornos.			
5. Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.			
6. Ensarta en un palo de brocheta. Modela figuras con plastilina.			
7. Recorta siluetas.			
8. Punza por el contorno de una silueta.			
9. Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas.			
10. Asocia las partes del cuerpo con sus funciones.			
11. Realiza el dibujo de un niño.			
12. Camina a grandes pasos.			
13. Camina a pasos cortos.			
14. Camina hacia atrás.			
15. Camina en punta de pies.			
16. Camina en talones			
17. Se acuesta boca abajo			
18. Realiza el ejercicio "ranas" Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos en ésta y con las piernas medio separadas			
19. Levanta la mano derecha o izquierda, según se le indique.			
20. Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.			
21. Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra.			
22. Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.			
23. Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente.			
24. Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.			
25. Salta con los dos pies.			
26. Salta con un pie.			
27. Corre.			
28. Camina por un camino trazado con cuerdas.			
29. Camina con una pelota entre las piernas. Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso.			
30. Camina por un camino quebrado trazado en el piso.			
31. Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba.			
32. Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.			

## Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones			
Psicomotricidad	Constantin (2020) la educación Psicomotriz es una acción Psicológica que utiliza los medios de educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño, buscando educar de manera sistémica las conductas motrices y psicomotrices de niño facilitando la acción educativa y la integración escolar y social. Se refiere que es la disciplina que se ocupa de la investigación del crecimiento intelectual y motor del infante.	Para efectos de estudio y medición, la variable psicomotricidad se ha dividido en cuatro dimensiones: Psicomotricidad fina, Esquema corporal, Lateralidad y Psicomotricidad gruesa; para las cuáles se elaboraron 14 indicadores con 36 ítems en total, valorados según la escala de evaluación del MINEDU para el nivel inicial.	Psicomotricidad Fina	Seguimiento de objetos, con la mano y el ojo, simultáneamente.	1. Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora	4	4	4					
				Desata al usar sus dedos	2. Abrocha y desabrocha botones. 3. Utiliza la pinza digital para recoger lentejas								
				Precisión en el movimiento de sus manos y dedos.	4. Colorea respetando los contornos. 5. Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.								
				Coordinación del movimiento y fuerza de sus dos manos.	6. Ensarta en un palo de brocheta. Modela figuras con plastilina.								
				Control de la mano al usar instrumentos	7. Recorta siluetas. 8. Punza por el contorno de una silueta.								
			Esquema corporal	Conocimiento corporal	9. Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas. 10. Asocia las partes del cuerpo con sus funciones. 11. Realiza el dibujo de un niño.					4	4	4	
				Desplazamiento corporal	12. Camina a grandes pasos. 13. Camina a pasos cortos. 14. Camina hacia atrás. 15. Camina en punta de pies. 16. Camina en talones								
				Toma de conciencia del espacio gestual	17. Se acuesta boca abajo 18. Realiza el ejercicio "ranas" Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos en ésta y con las piernas medio separadas								

			Lateralidad	Identificación de la parte derecha e izquierda de su cuerpo.	19. Levanta la mano derecha o izquierda, según se le indique. 20. Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.	4	4	4	
				Identificación en figuras de los lados izquierdo y derecho.	21. Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra. 22. Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.	4	4	4	
				Identificación de la derecha e izquierda en objetos y personas.	23. Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente. 24. Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.	4	4	4	
			Psicomotricidad gruesa	Fuerza en las piernas	25. Salta con los dos pies. 26. Salta con un pie. 27. Corre. 28. Camina por un camino trazado con cuerdas.	4	4	4	
				Equilibrio al caminar	29. Camina con una pelota entre las piernas. Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso. 30. Camina por un camino quebrado trazado en el piso.	4	4	4	
				Movimiento alternado de las extremidades gruesas.	31. Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba. 32. Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.	4	4	4	

### Legenda de la Escala valorativa de ítems

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

**SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).**

---

**Conclusión de la Validación:** Revisado el 26 de Mayo del 2022, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio psicomotricidad, procedo a **confirmar su validez de contenido.**

  
Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio  
DNI 27295263

Constancia de SUNEDU del experto



**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
HOYOS RUBIO, YOLANDA AMELIA DNI 27295263	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b> Fecha de diploma: 21/02/2004 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO <b>PERU</b>
HOYOS RUBIO, YOLANDA AMELIA DNI 27295263	<b>LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL</b> Fecha de diploma: 10/12/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO <b>PERU</b>
HOYOS RUBIO, YOLANDA AMELIA DNI 27295263	<b>MAESTRA EN EDUCACION            EN TUTORIA Y ORIENTACION            EDUCACIONAL</b> Fecha de diploma: 04/07/2012 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO <b>PERU</b>

## JUEZ 2

### VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Chiclayo, 26 de mayo del 2022

Señor

Dr. Yone Raquel Guevara Piedra

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota – Cajamarca**

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable: Psicomotricidad

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

- *Ficha técnica del instrumento.*
- *Instrumento de recolección de información*
- *Ficha de validación de juicio de expertos.*
- *Leyenda de la Escala valorativa de ítems*

Atentamente,



---

Romero Barboza, Cruz Violeta

## Ficha técnica del instrumento

### 33. Nombre del instrumento

Lista de cotejo psicomotricidad

### 34. Variable a medir

Psicomotricidad

### 35. Estructura: El instrumento se elaboró en base a 3 dimensiones emanadas de su definición conceptual y sus consecuentes indicadores e ítems.

Dimensión A Psicomotricidad Fina	ítems 1 al 6
Dimensión B Esquema corporal	ítems del 7 al 17
Dimensión C Lateralidad	ítems del 18 al 23
Dimensión D Psicomotricidad gruesa	ítems del 24 al 32

### 36. Forma de administración

Se aplica a 20 niños de forma individual previendo encontrarse en las mejores circunstancias: bienestar, tranquilidad y silencio, etc.

### 37. Tiempo de aplicación

Se ha considerado para la resolución del cuestionario un tiempo de 30 minutos

### 38. Calificación

Se califica asignando un puntaje entre 1 y 3 puntos según la respuesta brindada a cada ítem. La suma del total de las respuestas obtenidas proporciona el Puntaje Directo, con el que se obtiene el nivel de desarrollo de la variable 96 y sus dimensiones.

### 39. Población a estudiar

20 niños de 3 a 5 años.

	Psicomotricidad Fina	Esquema corporal	Lateralidad	Psicomotricidad gruesa	Psicomotricidad (Variable)
<b>Logrado</b>	7-14	10-20	6-12	8-15	32-63
<b>En proceso</b>	15-17	21-22	13-15	16-17	64-70
<b>En inicio</b>	18-24	23-30	16-18	18-24	71-96

## Instrumento de recolección de información

Hola estimado docente esperamos la participación de sus niños en la investigación de: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota - Cajamarca** A continuación, lee detenidamente cada pregunta y marca la opción con la que te identifiques. Gracias.

Ítems	Inicio	En proceso	Logrado
1. Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora			
2. Abrocha y desabrocha botones.			
3. Utiliza la pinza digital para recoger lentejas			
4. Colorea respetando los contornos.			
5. Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.			
6. Ensarta en un palo de brocheta. Modela figuras con plastilina.			
7. Recorta siluetas.			
8. Punza por el contorno de una silueta.			
9. Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas.			
10. Asocia las partes del cuerpo con sus funciones.			
11. Realiza el dibujo de un niño.			
12. Camina a grandes pasos.			
13. Camina a pasos cortos.			
14. Camina hacia atrás.			
15. Camina en punta de pies.			
16. Camina en talones			
17. Se acuesta boca abajo			
18. Realiza el ejercicio "ranas" Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos en ésta y con las piernas medio separadas			
19. Levanta la mano derecha o izquierda, según se le indique.			
20. Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.			
21. Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra.			
22. Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.			
23. Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente.			
24. Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.			
25. Salta con los dos pies.			
26. Salta con un pie.			
27. Corre.			
28. Camina por un camino trazado con cuerdas.			
29. Camina con una pelota entre las piernas. Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso.			
30. Camina por un camino quebrado trazado en el piso.			
31. Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba.			
32. Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.			



## Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Psicomotricidad	Constantin (2020) la educación Psicomotriz es una acción Psicológica que utiliza los medios de educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño, buscando educar de manera sistémica las conductas motrices y psicomotrices de niño facilitando la acción educativa y la integración escolar y social. Se refiere que es la disciplina que se ocupa de la investigación del crecimiento intelectual y motor del infante.	Para efectos de estudio y medición, la variable psicomotricidad se ha dividido en cuatro dimensiones: Psicomotricidad fina, Esquema corporal, Lateralidad y Psicomotricidad gruesa; para las cuáles se elaboraron 14 indicadores con 36 ítems en total, valorados según la escala de evaluación del MINEDU para el nivel inicial.	Psicomotricidad Fina	Seguimiento de objetos, con la mano y el ojo, simultáneamente.	1. Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora	4	4	4		
				Desata al usar sus dedos	2. Abrocha y desabrocha botones. 3. Utiliza la pinza digital para recoger lentejas					
				Precisión en el movimiento de sus manos y dedos.	4. Colorea respetando los contornos. 5. Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.					
				Coordinación del movimiento y fuerza de sus dos manos.	6. Ensarta en un palo de brocheta. Modela figuras con plastilina.					
				Control de la mano al usar instrumentos	7. Recorta siluetas. 8. Punza por el contorno de una silueta.					
				Esquema corporal	Conocimiento corporal					9. Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas. 10. Asocia las partes del cuerpo con sus funciones. 11. Realiza el dibujo de un niño.
			Desplazamiento corporal		12. Camina a grandes pasos. 13. Camina a pasos cortos. 14. Camina hacia atrás. 15. Camina en punta de pies. 16. Camina en talones					
			Toma de conciencia del espacio gestual		17. Se acuesta boca abajo 18. Realiza el ejercicio "ranas" Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos en ésta y con las piernas medio separadas					

			Lateralidad	Identificación de la parte derecha e izquierda de su cuerpo.	19. Levanta la mano derecha o izquierda, según se le indique. 20. Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.	4	4	4	
				Identificación en figuras de los lados izquierdo y derecho.	21. Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra. 22. Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.	4	4	4	
				Identificación de la derecha e izquierda en objetos y personas.	23. Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente. 24. Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.	4	4	4	
			Psicomotricidad gruesa	Fuerza en las piernas	25. Salta con los dos pies. 26. Salta con un pie. 27. Corre. 28. Camina por un camino trazado con cuerdas.	4	4	4	
				Equilibrio al caminar	29. Camina con una pelota entre las piernas. Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso. 30. Camina por un camino quebrado trazado en el piso.	4	4	4	
				Movimiento alternado de las extremidades gruesas.	31. Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba. 32. Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.	4	4	4	

### Legenda de la Escala valorativa de ítems

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

**SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).**

---

**Conclusión de la Validación:** Revisado el 26 de Mayo del 2022, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio psicomotricidad, procedo a **confirmar su validez de contenido.**

Dra Yone Raquel Guevara Piedra  
DNI 00226930

## Constancia de SUNEDU del experto



**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

### REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 19/03/2012 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 03/12/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION: PSICOPEDAGOGIA RELIGIOSA Fecha de diploma: 16/12/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL Fecha de diploma: 16/12/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 28/12/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
GUEVARA PIEDRA, YONE RAQUEL DNI 00226930	DOCTORA EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 22/03/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 09/06/2017 Fecha egreso: 09/08/2020	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <i>PERU</i>

## JUEZ 3

### VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Chiclayo, 26 de mayo del 2022

Señor

Mg. Emma Valdivia Campos

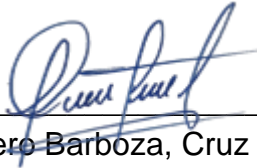
Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota – Cajamarca**

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable: Psicomotricidad

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

- *Ficha técnica del instrumento.*
- *Instrumento de recolección de información*
- *Ficha de validación de juicio de expertos.*
- *Leyenda de la Escala valorativa de ítems*

Atentamente,



---

Romero Barboza, Cruz Violeta

## Ficha técnica del instrumento

### 5. Nombre del instrumento

Lista de cotejo psicomotricidad

### 6. Variable a medir

Psicomotricidad

### 7. Estructura: El instrumento se elaboró en base a 3 dimensiones emanadas de su definición conceptual y sus consecuentes indicadores e ítems.

Dimensión A Psicomotricidad Fina	ítems 1 al 6
Dimensión B Esquema corporal	ítems del 7 al 17
Dimensión C Lateralidad	ítems del 18 al 23
Dimensión D Psicomotricidad gruesa	ítems del 24 al 32

### 8. Forma de administración

Se aplica a 20 niños de forma individual previendo encontrarse en las mejores circunstancias: bienestar, tranquilidad y silencio, etc.

### 9. Tiempo de aplicación

Se ha considerado para la resolución del cuestionario un tiempo de 30 minutos

### 10. Calificación

Se califica asignando un puntaje entre 1 y 3 puntos según la respuesta brindada a cada ítem. La suma del total de las respuestas obtenidas proporciona el Puntaje Directo, con el que se obtiene el nivel de desarrollo de la variable 96 y sus dimensiones.

### 11. Población a estudiar

20 niños de 3 a 5 años.

	Psicomotricidad Fina	Esquema corporal	Lateralidad	Psicomotricidad gruesa	Psicomotricidad (Variable)
<b>Logrado</b>	7-14	10-20	6-12	8-15	32-63
<b>En proceso</b>	15-17	21-22	13-15	16-17	64-70
<b>En inicio</b>	18-24	23-30	16-18	18-24	71-96

## Instrumento de recolección de información

Hola estimado docente esperamos la participación de sus niños en la investigación de: **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota - Cajamarca** A continuación, lee detenidamente cada pregunta y marca la opción con la que te identifiques. Gracias.

Ítems	Inicio	En proceso	Logrado
1. Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora			
2. Abrocha y desabrocha botones.			
3. Utiliza la pinza digital para recoger lentejas			
4. Colorea respetando los contornos.			
5. Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.			
6. Ensarta en un palo de brocheta. Modela figuras con plastilina.			
7. Recorta siluetas.			
8. Punza por el contorno de una silueta.			
9. Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas.			
10. Asocia las partes del cuerpo con sus funciones.			
11. Realiza el dibujo de un niño.			
12. Camina a grandes pasos.			
13. Camina a pasos cortos.			
14. Camina hacia atrás.			
15. Camina en punta de pies.			
16. Camina en talones			
17. Se acuesta boca abajo			
18. Realiza el ejercicio "ranas" Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos en ésta y con las piernas medio separadas			
19. Levanta la mano derecha o izquierda, según se le indique.			
20. Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.			
21. Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra.			
22. Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.			
23. Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente.			
24. Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.			
25. Salta con los dos pies.			
26. Salta con un pie.			
27. Corre.			
28. Camina por un camino trazado con cuerdas.			
29. Camina con una pelota entre las piernas. Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso.			
30. Camina por un camino quebrado trazado en el piso.			
31. Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba.			
32. Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.			

## Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Psicomotricidad	Constantin (2020) la educación Psicomotriz es una acción Psicológica que utiliza los medios de educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño, buscando educar de manera sistémica las conductas motrices y psicomotrices de niño facilitando la acción educativa y la integración escolar y social. Se refiere que es la disciplina que se ocupa de la investigación del crecimiento intelectual y motor del infante.	Para efectos de estudio y medición, la variable psicomotricidad se ha dividido en cuatro dimensiones: Psicomotricidad fina, Esquema corporal, Lateralidad y Psicomotricidad gruesa; para las cuáles se elaboraron 14 indicadores con 36 ítems en total, valorados según la escala de evaluación del MINEDU para el nivel inicial.	Psicomotricidad Fina	Seguimiento de objetos, con la mano y el ojo, simultáneamente.	1. Sigue con su dedo índice el desplazamiento de un objeto en la pantalla de la computadora	3	3	3	3	
				Desata al usar sus dedos	2. Abrocha y desabrocha botones. 3. Utiliza la pinza digital para recoger lentejas		4	4	4	
				Precisión en el movimiento de sus manos y dedos.	4. Colorea respetando los contornos. 5. Dibuja objetos y personas, de forma proporcional.		4	4	4	
				Coordinación del movimiento y fuerza de sus dos manos.	6. Ensarta en un palo de brocheta. Modela figuras con plastilina.		4	4	4	
				Control de la mano al usar instrumentos	7. Recorta siluetas. 8. Punza por el contorno de una silueta.		4	4	4	
				Conocimiento corporal	9. Identifica las partes de su cuerpo, nombrándolas. 10. Asocia las partes del cuerpo con sus funciones. 11. Realiza el dibujo de un niño.		4	4	4	
			Esquema corporal	Desplazamiento corporal	12. Camina a grandes pasos. 13. Camina a pasos cortos. 14. Camina hacia atrás. 15. Camina en punta de pies. 16. Camina en talones		4	4	4	
				Toma de conciencia del espacio gestual	17. Se acuesta boca abajo 18. Realiza el ejercicio "ranas" Realiza giros de 360° de la cintura, colocando las manos en ésta y con las piernas medio separadas		4	4	4	



			Lateralidad	Identificación de la parte derecha e izquierda de su cuerpo.	19. Levanta la mano derecha o izquierda, según se le indique. 20. Se toca el hombro derecho con la mano izquierda y viceversa.	4	4	4	
				Identificación en figuras de los lados izquierdo y derecho.	21. Identifica figuras que están ubicadas a la derecha o izquierda de otra. 22. Identifica figuras de animales que miran hacia la derecha e izquierda.	4	4	4	
				Identificación de la derecha e izquierda en objetos y personas.	23. Ubica objetos a la derecha o izquierda de un referente. 24. Identifica el lado derecho e izquierdo de una persona que tiene al frente.	4	4	4	
			Psicomotricidad gruesa	Fuerza en las piernas	25. Salta con los dos pies. 26. Salta con un pie. 27. Corre. 28. Camina por un camino trazado con cuerdas.	4	4	4	
				Equilibrio al caminar	29. Camina con una pelota entre las piernas. Camina con los brazos abiertos por una línea recta trazada en el piso. 30. Camina por un camino quebrado trazado en el piso.	4	4	4	
				Movimiento alternado de las extremidades gruesas.	31. Se mantiene parado en el pie derecho, doblando su pierna izquierda, con los brazos hacia arriba. 32. Golpea un globo con la cabeza, brazos, piernas o codos, como mínimo cinco veces, sin que caiga al suelo.	4	4	4	

### Legenda de la Escala valorativa de ítems

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

**SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).**

---

**Conclusión de la Validación:** Revisado el 26 de Mayo del 2022, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio psicomotricidad, procedo a **confirmar su validez de contenido.**




---

Mg Emma Valdivia Campos  
 DNI27420412

Constancia de SUNEDU del experto



**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
VALDIVIA CAMPOS, EMMA DNI 27420412	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b> Fecha de diploma: 14/06/2006 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO <i>PERU</i>
VALDIVIA CAMPOS, EMMA DNI 27420412	<b>MAGISTER EN EDUCACION</b> DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 18/01/2011 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
VALDIVIA CAMPOS, EMMA DNI 27420412	<b>LICENCIADA EN EDUCACION</b> ESPECIALIDAD LENGUA Y LITERATURA Fecha de diploma: 10/04/2014 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO <i>PERU</i>

**Informe de acuerdo entre jueces respecto de la validez de contenido del instrumento guía de observacion**

**Chiclayo, 26 de Mayo del 2022**

*Señor*

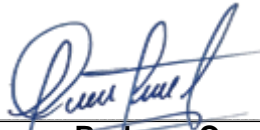
*Mg.Sc. Luis Roger Ruben Zapatel Arriaga*

Por el presente la saludo y le hago llegar el Informe del análisis requerido respecto del acuerdo entre jueces sobre la validez de contenido del instrumento **“guía de observación”** elaborado como parte del desarrollo de la investigación **Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública Chota - Cajamarca.**

Para la generación del mismo se han empleado los informes emitidos por 3 expertos sobre el instrumento en mención.

Agradeciendo su confianza me despido anexando el informe basado en el Coeficiente de V de Aiken y sus respectivas estimaciones interválicas.

Atentamente,



---

**Romero Barboza Cruz Violeta**  
**Bachiller en Educación Inicial**  
**DNI 41759576**

#### **Anexo 4:** Informe de Confiabilidad de los instrumentos

##### **Informe de Confiabilidad de la variable Juego Motor (Excel)**

La realización del análisis de confiabilidad del presente instrumento se desarrolló en una muestra piloto de **16 (niños)**, con antelación a su implementación definitiva en la población bajo estudio de la investigación.

Dada su naturaleza politómica con escalas de 0 a 5, y la información fue organizada en una base de datos del software Excel /SPSS, el mismo que permitió la consecución del coeficiente de confiabilidad denominado Alfa de Cronbach, indicador basado en el análisis de la consistencia interna y que fue seleccionado teniendo como base las características de la investigación.

Se debe resaltar que Si el valor del coeficiente obtenido se halla entre  $0.7 < r < 1$ , “El instrumento se puede considerar confiable”. No obstante, en instrumentos ideados y probados por vez primera se pueden considerar adecuados valores a partir de 0,7

Siendo los resultados hallados:

**Tabla 9**

*Confiabilidad de la variable juego motor*

Dimensiones	Ítems	Alfa de Cronbach	N de elementos
Dimensión 1	I1 AL I7	0.66	7
Dimensión 2	I8 AL I12	0.98	9
Dimensión 3	I13 AL I23	0.99	7
Instrumento	I1 AL I23	0.97	23

Se puede afirmar de tal modo que el instrumento probó su confiabilidad a nivel global para medir el constructo bajo estudio

## Informe de Confiabilidad de la variable Psicomotricidad (Excel)

La realización del análisis de confiabilidad del presente instrumento se desarrolló en una muestra piloto de 16 (niños), con antelación a su implementación definitiva en la población bajo estudio de la investigación.

Dada su naturaleza politómica con escalas de 0 a 5, y la información fue organizada en una base de datos del software Excel /SPSS, el mismo que permitió la consecución del coeficiente de confiabilidad denominado Alfa de Cronbach, indicador basado en el análisis de la consistencia interna y que fue seleccionado teniendo como base las características de la investigación.

Se debe resaltar que Si el valor del coeficiente obtenido se halla entre  $0.7 < r < 1$ , "El instrumento se puede considerar confiable". No obstante, en instrumentos ideados y probados por vez primera se pueden considerar adecuados valores a partir de 0,7

Siendo los resultados hallados:

**Tabla 10**

*Confiabilidad de la variable psicomotricidad*

Dimensiones	Ítems	Alfa de Cronbach	N de elementos
Dimensión 1	I1 AL I8	0.65	8
Dimensión 2	I9 AL I18	0.63	10
Dimensión 3	I19 AL I24	0.68	6
Dimensión 4	I25 AL I32	0.78	8
Instrumento	I1 AL I32	0.85	23

Se puede afirmar de tal modo que el instrumento probó su confiabilidad a nivel global para medir el constructo bajo estudio

## Anexo 5: Consentimiento informado

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

<b>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN</b>
Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca
<b>OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN</b>
Determinar la relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca.
<b>PROCEDIMIENTO PARA EL RECOJO DE DATOS</b>
En el aula de clases los niños serán objeto de una observación directa por parte de la investigadora para determinar la relación entre el juego motor y psicomotricidad.
<b>RIESGOS</b>
El desarrollo de la investigación no implica ningún riesgo para los niños que participen.
<b>COSTOS</b>
La participación en el estudio no le genera ningún costo.
<b>INCENTIVOS</b>
La participación en el estudio no conlleva el pago de compensación económica

#### **CONSENTIMIENTO:**

Tengo pleno conocimiento de la investigación y de la guía de observación directa que será aplicada para medir la relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños, y entiendo que tengo la libertad de decidir si doy autorización para participar o no.

Acepto voluntariamente que mi representado \_\_\_\_\_ participe en esta investigación.

En fe de lo cual firmo a continuación

\_\_\_\_\_

Apellidos y Nombres

**Anexo 6: Matriz de consistencia**

<b>Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca</b>				
<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>Dimensiones</b>
Problema Principal:	Objetivo Principal:			Social
¿Cuál es la relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca?	Determinar la relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca.	H <sub>1</sub> : Existe relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca	Juego motor	Cognitiva
Problemas específicos:	Objetivos Específicos:			Afectiva - emocional
¿cuál es el nivel de juego motor en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca?	Identificar es el nivel de juego motor en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca	H <sub>0</sub> : No existe relación entre el juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca	Psicomotricidad	Psicomotricidad Fina
¿Cuál es el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca?	Indagar es el nivel desarrollo de la psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca			Esquema corporal
¿Cuál es la relación entre juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca?	Describir la relación entre juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca			Lateralidad
				Psicomotricidad gruesa





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ZAPATEL ARRIAGA LUIS ROGER RUBEN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota - Cajamarca", cuyo autor es ROMERO BARBOZA CRUZ VIOLETA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

CHICLAYO, 18 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ZAPATEL ARRIAGA LUIS ROGER RUBEN <b>DNI:</b> 16788167 <b>ORCID</b> 0000 0001 5657 0799	Firmado digitalmente por: ZARRIAGARR el 18-08- 2022 23:48:23

Código documento Trilce: TRI - 0419834