



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Avalos Sanchez, Jenni Mariela ([orcid.org/ 0000-0002-7377-0351](https://orcid.org/0000-0002-7377-0351))

Polonio Narvaez, Rosmelia Pilar ([orcid.org/ 0000-0002-2528-2388](https://orcid.org/0000-0002-2528-2388))

ASESORA:

Dra. Palacios Ladines, Regina Elena ([orcid.org/ 0000-0002-2567-3127](https://orcid.org/0000-0002-2567-3127))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO — PERÚ

2022

## Dedicatoria

Dedico este trabajo con mucho amor, a mis padres, por su apoyo incondicional, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar lo que tengo y toda mi familia por motivarme para alcanzar mis metas, pues sin ellos no lo habría logrado.

Avalos Sanchez, Jenni Mariela

A Dios por permitirme culminar con éxito mi tan anhelada carrera, darme buena salud y fortaleza en todo momento. A mi mamá que siempre me dio sus mejores consejos para ser la persona que soy y guiarme por el buen camino.

Polonio Narvaez, Rosmelia Pilar

## Agradecimiento

Agradecer infinitamente a Dios por darme la vida,  
también a mis padres Antonio y Yolanda  
por haberme inculcado buenos valores y haberme apoyado  
en este proceso, a mis hijas Keymi y Mariana por ser mi  
motivación para seguir adelante y a mi pareja Edwin  
por su apoyo para superarme y  
cumplir con mis objetivos, no menos importante  
a todos los docentes que hicieron parte  
de mi proceso integral de formación, por  
sus buenos consejos y enseñanzas la cual perdurarán  
siempre en mí, finalmente a la asesora del curso.  
Avalos Sanchez, Jenni Mariela

Quiero agradecer a mis padres  
Elodia y Humberto que me  
brindaron su apoyo y comprensión,  
tuvieron tolerancia e infinita paciencia,  
a los docentes de mi carrera  
por sus sabios conocimientos que me  
inculcaron, para llegar a ser la persona  
que soy.  
Polonio Narvaez, Rosmelia Pilar

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	11
3.2. Variables y Operacionalización: .....	12
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis .....	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos .....	18
3.6. Método de análisis de datos .....	18
3.7. Aspectos éticos .....	19
IV. RESULTADOS.....	20
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS .....	32
ANEXOS .....	

## Índice de tablas

Tabla 1.....	15
Niños y niñas de la I.E 1590 Capullitos del Saber .....	15
Tabla 2.....	18
Validación de los Instrumentos por Expertos.....	18

## Índice de gráficos y figuras

Figura 1.....	17
Confiabilidad del instrumento.....	17
Figura 2.....	20
Dispersión lineal entre juegos tradicionales y psicomotricidad.....	20
Figura 3.....	21
Dispersión lineal entre juegos tradicionales y la dimensión motora de la psicomotricidad.....	21
Figura 4.....	22
Dispersión lineal entre juegos tradicionales y la dimensión cognitiva de la psicomotricidad.....	22
Figura 5.....	23
Dispersión lineal entre juegos tradicionales y la dimensión Socioafectiva-comunicativa.....	23
Figura 6.....	24
Nivel de psicomotricidad en niños de 5 años.....	24
Figura 7.....	25
Nivel de juegos tradicionales en los niños de 5 años.....	25

## Resumen

La investigación determinó la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber. El estudio tuvo un enfoque metodológico cuantitativo. Fue de tipo básica y de diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 27 estudiantes que pertenecen al aula Honestidad de 5 años. Las variables a estudiar fueron los juegos tradicionales considerada variable independiente y la variable psicomotricidad, la cual fue la variable dependiente. Los instrumentos que se emplearon fueron Listas de cotejo, de autoría propia, los resultados se analizaron utilizando el programa SPSS versión 2019. Según los resultados obtenidos se observó que la relación directa entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad, además, como  $R^2 = 0.127$ , entonces en el 12.7% de los datos es posible predecir la psicomotricidad en función de los juegos tradicionales, finalmente,  $R = \sqrt{0.127} = 0.356$ , nos indica que existe relación positiva baja entre las variables. En conclusión, existe una relación positiva baja entre ambas variables.

Palabras Clave: juegos tradicionales, psicomotricidad, niños, educación.

## Abstract

The research determined the relationship between traditional games and psychomotor skills in 5-year-old children of the Educational Institution 1590 Capullitos Del Saber, with a quantitative methodological approach. It was of basic and correlational design. The sample consisted of 27 students belonging to the 5-year-old Honesty classroom. The variables to be studied were the traditional games considered as independent variable and the psychomotor variable, which was the dependent variable. The instruments used were self-authored checklists, and the results were analyzed using the SPSS program version 2019. According to the results obtained, it was observed that the direct relationship between traditional games and psychomotor skills, furthermore, as  $R^2=0.127$ , then in 12.7% of the data it is possible to predict psychomotor skills as a function of traditional games, finally,  $R=\sqrt{0.127}=0.356$ , indicates that there is a low positive relationship between the variables. In conclusion, there is a low positive relationship between both variables.

Keywords: traditional games, psychomotor skills, children, education.

## I. INTRODUCCIÓN

Como se aprecia en investigaciones internacionales, la comunidad se encuentra en un estatus social económico medio y bajo; donde jugar un juego tradicional es una manera de fomentar la capacidad del pensamiento y emoción de los niños; así como la socialización entre ellos y la salud física. Los juegos tradicionales son los más utilizados por los niños, puede considerarse una forma de comportamiento, que se desarrolla según unas reglas en un espacio y tiempo determinado. Debido a esta característica, el juego se convierte en objeto de estudio en diferentes ciencias. Se podría deducir que los juegos tradicionales son útiles para el desarrollo social, la motricidad, el lenguaje, aprendizaje y la parte emocional de los estudiantes. Por otro lado, los juegos tradicionales como actividad física o juego activo pueden aportar beneficios a la salud física (Restati y Ilham, 2019).

Se evidencia que en Ecuador los problemas psicomotores que pueden ocurrir en los infantes son habituales y podemos mencionar entre ellos: Movimientos inexactos o descontrolados, dificultad de coordinación, alcance limitado, poca fuerza, dificultad para hablar, déficit en la motricidad y acceso deficiente al medio ambiente (Sanchez y Samada, 2020).

El Perú, no se es ajeno a esto, se dio a conocer en: La Plataforma digital única del Estado Peruano (2022), que la escasa relación de la sociedad entre pares, al igual que la poca o nula acción motora durante las dos primeras olas por coronavirus evidenció un déficit psicomotor en su aprendizaje, de igual manera reducción de las destrezas sociales y del lenguaje en su desarrollo.

Es por eso que la inquietud por el progreso de la psicomotricidad ha llevado a algunas autoridades pedagógicas a redirigir esfuerzos para incrementar la calidad de la educación. Se necesita prestar atención al Proyecto Nacional de Educación 2036, que ofrece una política de atención holística, donde puedan tener una oportunidad igualitaria y de calidad para alcanzar el logro educativo, desde la primera infancia. Hay que considerar que todos los educandos deben fomentar una actitud positiva

hacia el aprendizaje y adquirir habilidades para que puedan crecer como seres humanos y contribuir al progreso de nuestra patria.

Según el Programa Curricular de Educación Inicial (2016), menciona que es muy importante que la maestra acompañe al estudiante en el desarrollo del área psicomotricidad, respetando su espacio y autonomía; esto se logrará a través de juegos, acciones y movimientos. Por lo tanto, es necesario propiciarle un lugar seguro, con los materiales necesarios para que ellos logren moverse, desplazarse y encontrar sus propias modalidades de acción; también menciona que el enfoque que sustenta esta área es la corporeidad, el que ve más allá al cuerpo de su realidad biológica y lo considera de manera integral.

A nivel local se observa que la pandemia ha perjudicado mayormente a los niños, sumado el confinamiento a eso se observa que en las aulas se dan mayor importancia a los cursos de Comunicación y Matemática, dejando de lado al área de Psicomotricidad como se observa en la Institución Educativa Capullitos Del Saber. Al volver a clases presenciales después de dos años de clases virtuales, observamos que los niños no tienen un buen desarrollo de su psicomotricidad y en algunos casos no se practican los juegos tradicionales; es por ello que en esta investigación se plantea el siguiente problema: ¿Existe relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber?

Esta investigación se justificó porque el tema fue relevante práctica y socialmente, dado que con ella podemos hacer aportes relacionados con el problema real de estudio de manera práctica, además de brindar un concepto más amplio, también se pretende ayudar a resolver el problema, o en todo caso sugerir estrategias que, aporten a una solución una vez puestas en práctica (Fernández, 2020).

Por consiguiente, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber. Además, los objetivos específicos

planteados en este estudio son: Identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión motora en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión cognitiva en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión socioafectiva- comunicativa en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber y evaluar el nivel de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber.

Se consideró como hipótesis general: Existe relación significativa entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber.

## II. MARCO TEÓRICO

Investigaciones anteriores han demostrado que es importante estudiar la psicomotricidad y el juego tradicional de los niños en las etapas iniciales.

En un contexto internacional, Budak et al. (2017), su propósito del estudio fue observar cómo los juegos clásicos planteados para jugar en los colegios estatales turcos afectan sus destrezas de orientación y ritmo. Se utilizaron un par de juegos tradicionales para diagnosticar las habilidades de ritmo y dirección. Afirmaron que los juegos clásicos pueden desarrollar las habilidades rítmicas de los niños, proponiendo utilizar juegos tradicionales para desarrollar sus habilidades de coordinación.

Rahmadani et al. (2018), los cuales afirmaron que el desarrollo de los juegos modernos afecta negativamente a la actividad motriz de los estudiantes, en particular sus habilidades de movimiento. Como resultado, muchos niños no pueden saltar con un pie y con dos pies y llevar algo a través de la línea recta. Luego de aplicar su instrumento llegaron a la conclusión afirmando que el juego tradicional se puede emplear para el aprendizaje de los infantes, ya que, pueden mejorar sus habilidades motrices, porque pueden interactuar por medio del juego con sus pares en la escuela y en su hogar.

Tan et al. (2020), investigaron si los juegos tradicionales podían influir en las habilidades motoras de los infantes en edad preescolar, los resultados mostraron que todos los participantes obtuvieron mejores progresos en el equilibrio y en las habilidades motoras en general, tanto con los juegos tradicionales como con el juego libre. Esto sugiere que, independientemente de los juegos tradicionales estructurados o del juego libre no estructurado, el juego infantil tiene beneficios positivos en el desarrollo de las habilidades motoras.

A nivel nacional, Huayllani (2018), realizó un estudio para mejorar la psicomotricidad gruesa de los infantes mediante la motivación de juegos clásicos. Se pudo corroborar que los juegos clásicos no se utilizan en el desarrollo de la motricidad gruesa. Es

entonces que diseñó una guía motivacional de juegos clásicos para fomentar las habilidades motoras y su desarrollo en los infantes estuvo dirigido para el personal docente del nivel inicial.

Champi (2021), precisó la conexión entre las actividades lúdicas clásicas y la psicomotricidad en escolares de 5 años. El diseño del estudio fue cuantitativo, no experimental, transversal con nivel correlacional. Las herramientas utilizadas fueron listas de cotejo para poder medir las variables en estudio. Se concluyó afirmando que el desarrollo de las habilidades motrices de los niños tiene una estrecha relación con los juegos clásicos.

Tarazona (2022), determinó la relación existente entre los juegos clásicos y la psicomotricidad en infantes y la relación directa entre las variables estudiadas y sus dimensiones, concluyendo que cuando se practican los juegos clásicos mejora el nivel de desarrollo de las habilidades motrices de la muestra seleccionada para este estudio.

En el entorno local, Lecca (2018), concluyó el grado de motricidad gruesa y fina en los chicos. La muestra del análisis ha incluyó a 50 infantes. Se usó la escala de calificación psicomotriz. El diseño y la averiguación son experimentales. Como consecuencia se concluyó que los alumnos cuentan con capacidades y destrezas que les permiten consumir correctamente con distintas capacidades psicomotrices.

Saldarriaga y Vega (2019), identificaron una interacción entre los juegos y la psicomotricidad en la primera infancia. El diseño del análisis es un diseño descriptivo-correlacional. La población consta de 22 infantes. Se usó una prueba de un juego infantil desarrollado por los autores. Los resultados indicaron existente una profundo interacción entre el juego y la motricidad fina.

Santisteban (2021), identificó una agrupación entre los juegos clásicos y la motricidad en infantes. El proyecto seleccionado es el detallado correlacional, grado cuantitativo, Con una población de 36 infantes. Se finalizó afirmando que existente una interacción medida entre ambas variables.

En estos estudios, los autores nos muestran que es necesario estudiar los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los infantes y como se relacionan dichas variables.

El juego no es solo una actividad, sino es un componente fundamental entre los participantes; pues permite aceptarse a sí mismos y a los demás mediante la socialización. El juego es la única herramienta educativa con la que un estudiante pueda mejorar la confianza, el sentido de pertenencia y la afirmación de su individualidad; que le serán funcionales en el transcurso de su desarrollo. El juego permite conocer el cuerpo, su crecimiento y su desarrollo motor; a través de su expresión y por supuesto la salud del cuerpo.

En el libro Sailema y Sailema (2018), resaltaron que el juego es similar al método de enseñanza, utilizado en las primeras civilizaciones a través de la experiencia en el desarrollo de destrezas en los infantes, el juego es una necesidad importante, contribuye al equilibrio del estudiante, y al mismo tiempo es una actividad de descubrimiento. También afirmó que el juego es un proceso educativo completo necesario para el desarrollo global de los infantes.

Las actividades lúdicas son muy importantes para el desarrollo motor, cognitivo y social de cada estudiante, son necesarios para la formación de la seguridad personal y humana, para lograr una correcta comprensión de la naturaleza y todo lo que nos rodea. El juego responde a una necesidad educativa, ya que se aprende a jugar, moverse, adaptar actividades, desarrollar el cuerpo, permitir percibir el tiempo y el espacio, evaluar situaciones y preparaciones individuales, encontrar el ritmo adecuado de vida, conocer los límites individuales, respetando las reglas e integrándose en un grupo social con normas.

Luego de lo analizado, detallamos a continuación algunas de las razones por las cuales los juegos tradicionales son importantes: En los juegos tradicionales, las personas juegan de manera recreativa, utilizando reglas flexibles que permiten mejorar ciertas habilidades humanas, se juega para representar el estado de sus vidas a través de una amplia gama de desafíos y recompensas, todos los cuales son

bienvenidos a participar independientemente de su raza, género, religión o condición social, y se juega en equipo, sin agresiones, y un estilo de vida diferente que se conserva, pero el objetivo principal es salvar esta expresión cultural muy importante de la herencia del país.

Los juegos tradicionales proporcionan un nuevo modelo de aplicación en unidades educativas para mejorar el proceso de enseñanza, y esto significa cómo organizar los juegos y cómo construir reglas, identificar ideas, recursos, elegir personas y promover nuevas opciones para reemplazar los nuevos juegos con diferentes variables.

Se puede afirmar diciendo que los juegos tradicionales son un instrumento importante para el desarrollo intelectual, porque mediante el juego se crean las situaciones de aprendizaje más importantes, porque jugar es aprender, todas estas experiencias se convierten en presentaciones significativas para ellos y ellas, y a través de la realización de esto. De las experiencias aprenden sobre la realidad en la que viven, que es que les encanta jugar. El juego enriquece las habilidades sociales, por lo que los estudiantes desarrollan la creatividad, la empatía, la resolución de conflictos y la cooperación. El juego también mejora las habilidades motoras, sociales y emocionales, ya que se fomentan las relaciones positivas y el trabajo cooperativo.

Para la variable juegos tradicionales se utilizará la teoría de Montessori (1995), que consideraba que participar activamente con los materiales y el entorno es la principal forma de adquirir conocimientos y aprendizajes. Ella consideraba que el aprendizaje se realiza mediante el juego, los niños juegan de manera natural y lúdica, donde pueden elegir deliberadamente las tareas de juego.

Burgués (2003, citado en Santisteban, 2021, p.27) nos da a conocer algunos juegos tradicionales para niños menores de 6 años:

Carrera de sacos: En este juego los niños ejercitarán su rapidez, el esfuerzo y su resistencia. Los niños hacen nuevas amistades, comparten y mejoran su coordinación.

Gallinita ciega: Es un juego fácil, entretenido que sirve para divertir a los chicos ayudándole a desarrollar los sentidos, al jugar con los ojos vendados, donde los niños aprenden a desplazarse con confianza, equilibrio y rapidez en el espacio.

Estatuas: Este juego es ameno y simple de jugar permitiendo que los niños se relacionen con sus pares. En este juego un jugador debe ir tras los otros jugadores y cuando este le toque le dirá “estatua” y se queda inmóvil hasta que los rescate otro jugador.

La rayuela: Los niños aprenden a mejorar su equilibrio y su coordinación, en este juego se dibuja un tablero en el piso en el cual el niño lanzara una piedrita y luego comenzará a avanzar dando saltos en un pie y con ambos pies, si el participante sale del tablero pierde el juego.

Respecto a la variable de la psicomotricidad, León et al. (2021) citaron en su artículo a Piaget el cual sugiere que la inteligencia se va construyendo a partir de las actividades motoras de los niños. Desde que nacen hasta alrededor de los siete años, los niños reciben una crianza psicomotriz. El conocimiento y el aprendizaje, gira en torno a las acciones del niño hacia el entorno, experiencias y a través de sus acciones y movimientos.

Se puede afirmar diciendo que la psicomotricidad, también involucra a la comunidad educativa, la cual busca el desarrollo completo de los estudiantes, esto se verifica en el comportamiento, las habilidades sociales y la regulación de sus emociones, lo cual permite que el desarrollo de sus estudiantes sea exitoso, siendo personas seguras, autónomas, saber solucionar alguna dificultad que pueda presentar en su día a día, lograr una convivencia eficaz, respetando las diferencias entre otros beneficios.

Ruiz y Ruiz (2017) en su libro afirma que la psicomotricidad es una práctica, una herramienta educativa que sirve para apoyar y acompañar el desarrollo integral de todos los infantes, incluyendo los aspectos cognitivos, motor, afectivo, y social; fomenta el juego libre como recurso necesario para la expresión y el desarrollo motor de cada participante. No se trata solo de desarrollar los aspectos físicos o solo de desarrollar los aspectos sociales. Es un tema generalmente desarrollado y los

elementos en su base son el centro de atención. La psicomotricidad trata el progreso de cada niño de manera individual en todas las áreas, una forma de demostrar sus beneficios es monitorear y evaluar parámetros psicomotores más allá de un enfoque automatizado del rendimiento físico o cognitivo, lo que puede ocasionar que se estandaricen los niveles de madurez.

Las experiencias que cada estudiante obtenga con su cuerpo y su motricidad libre a través del juego serán un factor importante para promover el desarrollo de redes neuronales y la instalación de diferentes funciones cerebrales, pues así son los estímulos y la experiencia sensorial, a su vez, el desarrollo del sistema nervioso facilita y potencia la capacidad de descubrir el propio cuerpo.

Mendieta et al. (2017) afirman que existe innumerables objetivos que quiere alcanzar la psicomotricidad, pero lo importante es ponernos en el campo de nuestro conocimiento, desde un diseño sencillo, gracias a la psicomotricidad esto se puede lograr con acciones efectivas y mucho contenido práctico que le permita al niño construir una estructura representacional sólida que además le brinde apoyo y seguridad en la vida. Todos los días, porque esta secuencia de acciones debe ser ordenada y secuencial incluye la realidad y la imaginación de los niños. Si se logra este objetivo, se logrará la autonomía de los niños, se lograrán las tareas que nos encomienda la sociedad y los resultados de las acciones que realizamos para mejorar el nivel de vida de los infantes.

Por otro lado, Aucouturier (2004), afirmó que la práctica motriz promueve el desarrollo humano armónico porque va de la mano con los procesos de crecimiento y desarrollo de la identidad; utiliza el juego de la espontaneidad, el movimiento, la acción y la actuación porque a través de la diversión del movimiento los estudiantes exploran y conquistan el mundo, expresando sentimientos, vidas emocionales profundas y mundos.

En cuanto a la Psicomotricidad, se utilizará la teoría de Wallon (1974), quien sostiene que el infante es un ser que necesita estar en movimiento. Por lo tanto, el desarrollo

avanza de la acción al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la expresión y del cuerpo a la cognición.

Podemos concluir que la psicomotricidad ayuda a comprender y mejorar las relaciones interpersonales, con nuestro entorno, es una forma de entender las cosas que debemos vivir, sentir y experimentar y transmitir una actitud de comprensión y respeto. Esto es importante, por lo que favorece el desarrollo humano integral.

Bernaldo (2012), nos habla de una propuesta integradora donde la psicomotricidad es abordada como una disciplina la cual busca el desarrollo del ser humano en forma integral, incluyendo aspectos cognitivos, motores y socioafectivos-comunicativos.

Bernaldo (2012), en su guía destaca tres áreas psicomotrices y los caracteriza de la siguiente manera:

Área motora: Desarrollo del tono muscular (control postural y relajación), la coordinación dinámica general, el equilibrio, la coordinación viso motriz.

Área cognitiva: Percepción del cuerpo, el espacio y los objetos, el tiempo y la capacidad de representación.

Área socioafectiva-comunicativa: Relación de apego y seguridad, relación entre iguales, el autoconcepto y la autoestima, la expresión y reconocimiento de emociones, la aceptación y el respeto de normas y el lenguaje.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

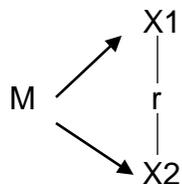
El estudio cuantitativo sigue un proceso predecible y estructurado, donde las decisiones metodológicas importantes se toman antes de la recolección de datos. La investigación cuantitativa es un intento de resumir los resultados obtenidos en un grupo o división (muestra) en una población mayor (universo o población), la investigación cuantitativa tiene como objetivo confirmar y predecir los fenómenos en estudio, investigando patrones y relaciones causales entre los factores. Es decir, el objetivo principal es la construcción y demostración de teorías. (Hernández et al., 2014, p.39).

##### 3.1.1. Tipo de investigación

La investigación fue de tipo básica. Según Reyes et al. (2018) que la investigación básica se enfoca en encontrar conocimientos nuevos sin un propósito práctico específico e inmediato. Buscando principios y leyes científicas. Esto también se llama investigación científica (p.79).

##### 3.1.2. Diseño de investigación

Este análisis tuvo un diseño no experimental transversal, correlacionado. Según Sánchez y Reyes (2018), es un método para describir y predecir cuán naturalmente relacionadas están las variables en el mundo real sin que el investigador haga ningún esfuerzo por modificarlas o asignarles relaciones de causa y efecto. Esquema de la investigación:



Dónde:

M=Muestra de estudiantes:

X1= Juegos tradicionales

X2= Psicomotricidad

R= Correlación entre dichas variables

### **3.2. Variables y Operacionalización:**

Como mencionan Rodríguez et al. (2021), las variables forman el eje transversal de todo el proyecto de investigación desde la captación de la idea que lo genera; por lo tanto, es necesario preguntarse qué variables se pretenden estudiar, cómo se definen, cómo se miden o cómo se relacionan entre sí. (p.32). Para el presente estudio se trabajó con las variables Juegos tradicionales y Psicomotricidad.

#### **Variable 1: Juegos tradicionales**

##### **Definición conceptual**

Borgmann (2017) define a los juegos tradicionales como manifestaciones culturales, transmitidas mediante el lenguaje oral, y, en cierta medida, han sufrido cambios en algunas reglas y también en variaciones de nombre, según la región.

##### **Definición operacional**

Los juegos tradicionales se midieron mediante una lista de cotejo con de 18 ítems, en sus dimensiones: carrera de sacos, gallinita ciega, estatuas y la rayuela, se utilizará la escala valorativa (si /no), que fue aplicado a través de actividades de juegos tradicionales, fue elaborado por las autoras.

##### **Dimensiones e Indicadores**

Carrera de sacos:

- Ejercita su velocidad
- Ejercita su resistencia

Gallinita ciega:

- Se desplaza con los ojos vendados
- Mantiene el equilibrio

Estatuas:

- Adopta una posición inmóvil
- Respeta las reglas del juego

La rayuela:

- Coordina los movimientos de su cuerpo
- Precisión al lanzar un objeto

### **Escala de medición**

Este estudio utilizó una escala ordinal a través de una lista de cotejo. (Anexo 3)

### **Variable 2: Psicomotricidad**

#### **Definición conceptual**

Como mencionó Araya (2017) la psicomotricidad es una práctica, que sirve para apoyar y acompañar el desarrollo integral de todos los educandos, incluyendo los aspectos cognitivos, motor, afectivo y social; la psicomotricidad está presente en el progreso de cada niño de manera individual en todas las áreas.

#### **Definición operacional**

La variable Psicomotricidad se midió empleando una lista de cotejo en sus tres dimensiones: motora, cognitiva y socioafectiva-comunicativa la cual constará de 18 ítems.

#### **Indicadores:**

Dimensión motora:

- Tono muscular
- Coordinación dinámica general
- Equilibrio
- Coordinación visomotriz

Dimensión cognitiva:

- Percepción del cuerpo
- Espacio- tiempo

Dimensión socioafectiva–comunicativa:

- Autoconcepto y autoestima
- Expresión y reconocimiento de sus emociones
- Lenguaje

### **Escala de medición**

Este estudio utilizó una escala ordinal a través de una lista de cotejo. (Anexo 4)

### **3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis**

#### **3.3.1 Población**

Ventura (2017) manifiesta que, la población son los componentes absolutos los cuáles poseen características específicas que se quiere estudiar, por lo tanto, existe un dominio de inducción entre la población y la muestra, esperando que lo observado sea representativa de la existencia; para poder consolidar las conclusiones de la investigación.

Para el estudio la población elegida fueron los niños(as) de la I.E. 1590 Capullitos del Saber de la ciudad de Trujillo, estuvo conformada por 147 niños de las edades de 3,4 y 5 años.

**Tabla 1**

*Niños y niñas de la I.E 1590 Capullitos del Saber*

Institución Educativa	Aulas			Total
	3 años	4 años	5 años	
1590 Capullitos del Saber	1	2	2	5
Total de niños(a)	30	60	57	147

### **3.3.2 Muestra:**

En cuanto a la muestra se redujo a 27 estudiantes los cuales conforman al aula Honestidad de 5 años de la I.E 1590 Capullitos del Saber.

### **3.3.3 Muestreo**

Según Westreicher (2021) el muestreo son los pasos en donde se toman a ciertos individuos que pertenecen a la población que está siendo analizada.

### **3.3.4 Unidad de Análisis**

Según Arteaga (2022), es la o las personas o cosa particular que se analiza; por ejemplo, si está considerando un solo estudiante, un grupo de estudiantes o incluso una universidad entera. Es posible que deba considerar una unidad de análisis diferente según el concepto que esté analizando, incluso si está trabajando con el mismo conjunto de datos de observación.

La unidad de análisis para esta investigación estuvo conformada por los infantes del aula Honestidad de 5 años de la I.E. 1590 Capullitos del Saber.

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

Hernández y Duana (2020), al realizar un estudio, se debe considerar los métodos, técnicas y herramientas debido a los siguientes factores que aseguran: La realidad empírica de un estudio, donde el método es un camino dentro de un estudio, los métodos forman un conjunto de herramientas en que el método se está desarrollando y que la herramienta también contiene un recurso o herramientas para apoyar la investigación además, el uso de métodos de recolección de información es la etapa donde los datos son examinados y transformados para su extracción. información útil, proporcionando ideas y apoyando la toma de decisiones.

La técnica que se utilizó en este estudio fue la observación, como menciona el autor Castellanos (2017) la técnica de estudio reside en mirar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el objetivo de obtener ciertos datos importante para un estudio entre las principales características que pose destaca que la observación es intencionada ya que instaure metas y finalidad conectados con las acciones, para contener una perspectiva del origen de las cosas. La segunda característica es que es ilustrada porque cualquier observación, para ser tal, se encuentra inmersa en un cuerpo de conocimientos que le permite ser tal, sólo se observa desde una perspectiva teórica.

Para Sineace (2020), para el recojo de información necesaria y relevante se utiliza herramientas y que estas deben contar con características propias.

Pérez (2018), señala que para la evaluación diagnóstica en los niños se puede hacer uso de la lista de cotejos por estar dentro de la técnica de observación.

La lista de cotejo para medir la variable de los juegos tradicionales estuvo conformada por 18 ítems y constó de 4 dimensiones:

Carrera de sacos que está conformada por 5 ítems.

Gallinita ciega que está conformada por 5 ítems.

Estatuas que está conformada por 4 ítems.

La rayuela que está conformada por 4 ítems.

La lista de cotejo para medir la variable de la psicomotricidad estuvo conformada por 18 ítems y constó de 3 dimensiones:

Motora que está conformada de 8 ítems.

Cognitiva que está conformada de 4 ítems.

Socioafectiva-comunicativa que está conformada de 6 ítems.

Los instrumentos fueron diseñados por las autoras del presente estudio y fueron validados tres jurados expertos obteniendo una confiabilidad de 0.90, según los valores, ambos instrumentos se consideraron excelentes.

**Figura 1**

*Confiabilidad del instrumento*

JUECES	ITEMS																		SUMA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
JUEZ1	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	64
JUEZ2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	58
JUEZ3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	69
VARIANZA	0.000	0.000	0.222	0.222	0.222	0.222	0.000	0.000	0.222	0.222	0.222	0.222	0.222	0.222	0.222	0.222	0.222	0.222	0.222
SUMATORIA DE VARIANZAS	3.111																		
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	20.222																		

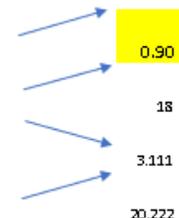
$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$\alpha$ : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario

$\sum_{k=1}^k S_i^2$ : Número de ítems del instrumento

Sumatoria de las varianzas de los ítems.

Varianza total del instrumento.



Índice	Nivel de fiabilidad	Valor de Alfa de Cronbach
1	Excelente	]0.9, 1]
2	Muy bueno	]0.7, 0.9]
3	Bueno	]0.5, 0.7]
4	Regular	]0.3, 0.5]

0.9 Nuestros instrumentos son de excelente confiabilidad

**Tabla 2***Validación de los Instrumentos por Expertos*

Expertos	Apellidos y Nombres	Especialidad	Aplicable	
			Si	No
Experto 1	Diaz Salinas Roxana Marina	Magister en educación con mención en docencia y gestión educativa.	X	
Experto 2	Diaz Guerra Laura María	Doctora en educación, magister en problemas de aprendizaje.	X	
Experto 3	Sandoval Valdiviezo Jesús María	Doctora en gestión e investigación de educación.	X	

**3.5. Procedimientos**

Se cuenta con documento de solicitud donde la directora de la Institución Educativa 1590 Capullitos del Saber, autorizó la realización de nuestro proyecto.

Se dirigió una carta de presentación a las personas expertas para que evalúen y validen los instrumentos con los cuales trabajamos.

Se aplicaron los instrumentos a cada niño del aula honestidad de la Institución Educativa 1590 Capullitos del Saber.

**3.6. Método de análisis de datos**

Hernández (2012) afirma que la estadística descriptiva permite analizar una descripción de la situación. Para ello se utilizan métodos de reducción de datos, cálculo de media, varianza o tendencia, que permiten extraer conclusiones a partir de estos datos. La estadística descriptiva además permite reducir el volumen de datos a unas pocas métricas mediante las cuales podemos describir completamente el comportamiento de una variable. Las estadísticas también se utilizan para probar

hipótesis, constantemente hacemos hipótesis o suposiciones sobre determinadas situaciones, pero cuando necesitamos tomar decisiones en base a esas hipótesis, es muy conveniente ponerlas a prueba. (p.12)

Para procesar todos los datos estadísticos se utilizó el programa SPSS versión 2019.

### **3.7. Aspectos éticos**

Salazar et al. (2018,) mencionaron que la ética del estudio es un tipo de ética aplicada o práctica la cual trata de resolver no solo problemas generales sino también problemas específicos que surgen en el estudio.

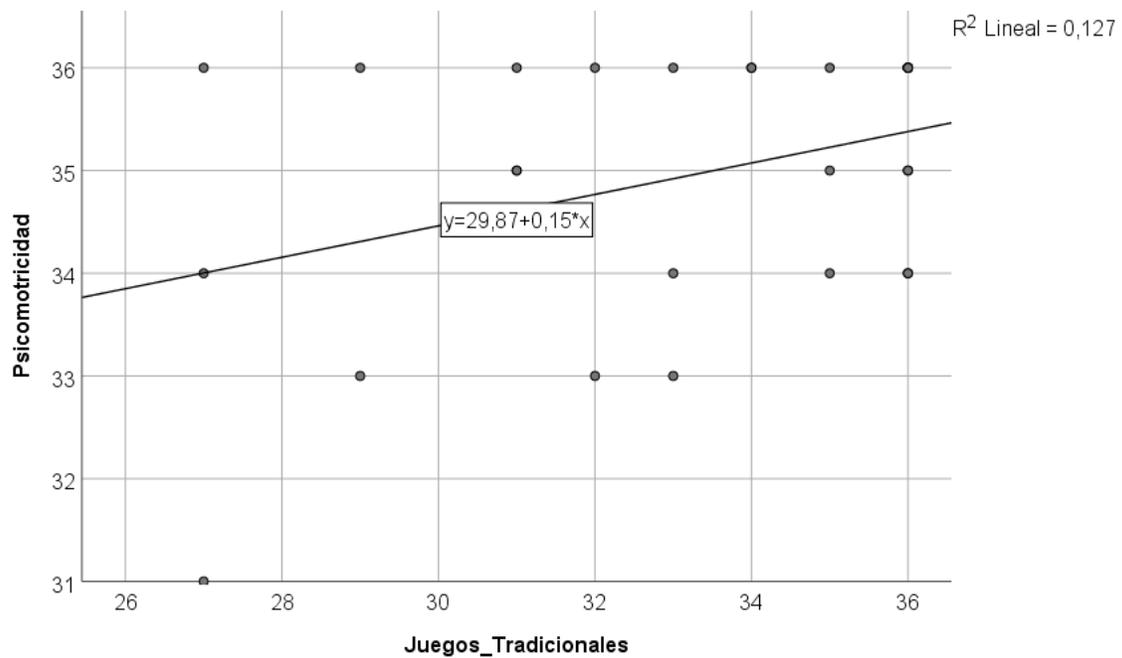
Se realizó conforme a los principios rectores del artículo 4° del Reglamento de propiedad intelectual de la Universidad Cesar Vallejo.

Es original y responde a una realidad relevante la cual hemos tenido a bien estudiar, se ha tomado estudios precedentes para esta investigación por lo demás damos fe de autenticidad.

#### IV. RESULTADOS

**Figura 2**

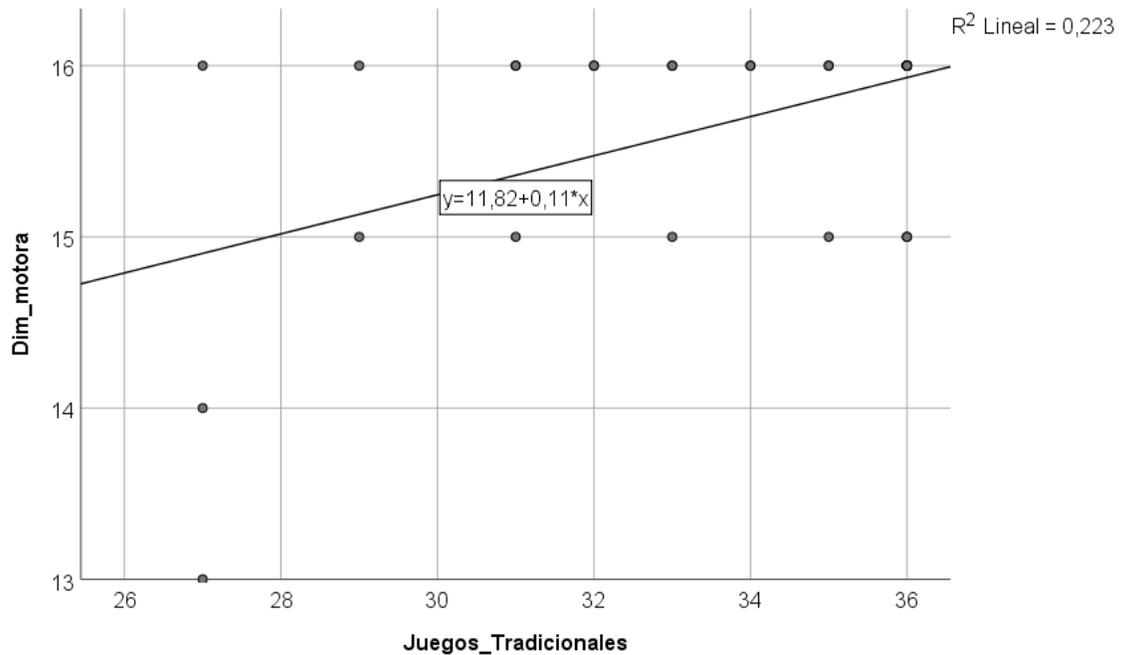
*Dispersión lineal entre juegos tradicionales y psicomotricidad.*



*Nota.* Se observa la relación directa entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad. Como  $R^2 = 0.127$ , entonces en el 12.7% de los datos es posible predecir la psicomotricidad en función de los juegos tradicionales, finalmente,  $R = \sqrt{0.127} = 0.356$ , nos indica que existe relación positiva baja entre las variables.

### Figura 3

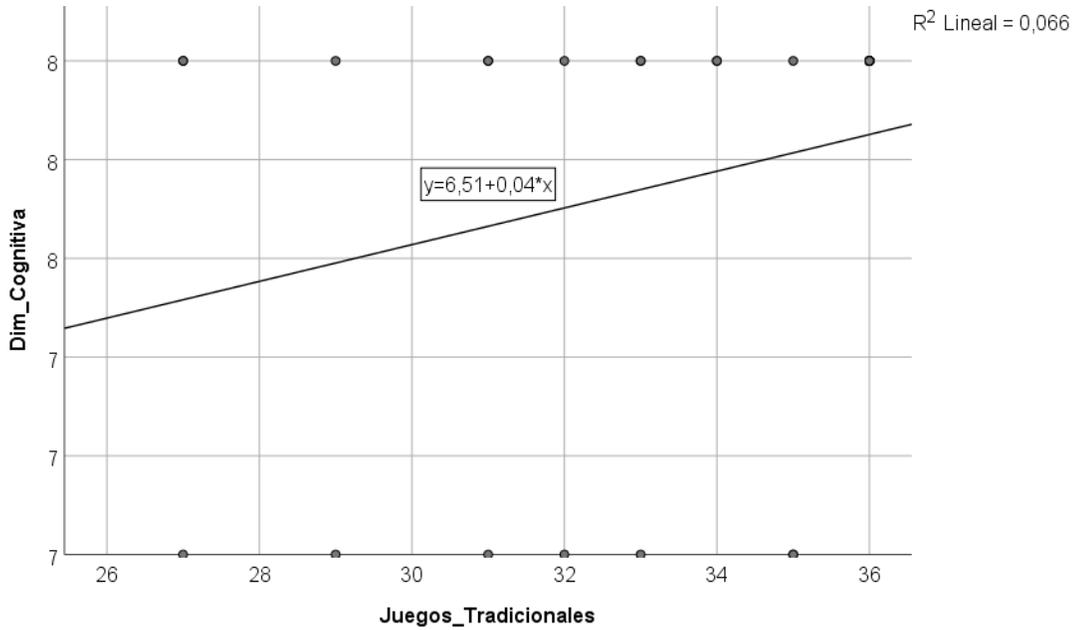
*Dispersión lineal entre juegos tradicionales y la dimensión motora de la psicomotricidad*



*Nota.* Se observa la relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión motora de psicomotricidad. Como  $R^2 = 0.223$ , entonces con el 22.3% de los datos es posible predecir la dimensión motora en función de los juegos tradicionales, finalmente,  $R = \sqrt{0.223} = 0.473$ , indica relación positiva baja.

**Figura 4**

*Dispersión lineal entre juegos tradicionales y la dimensión cognitiva de la psicomotricidad*

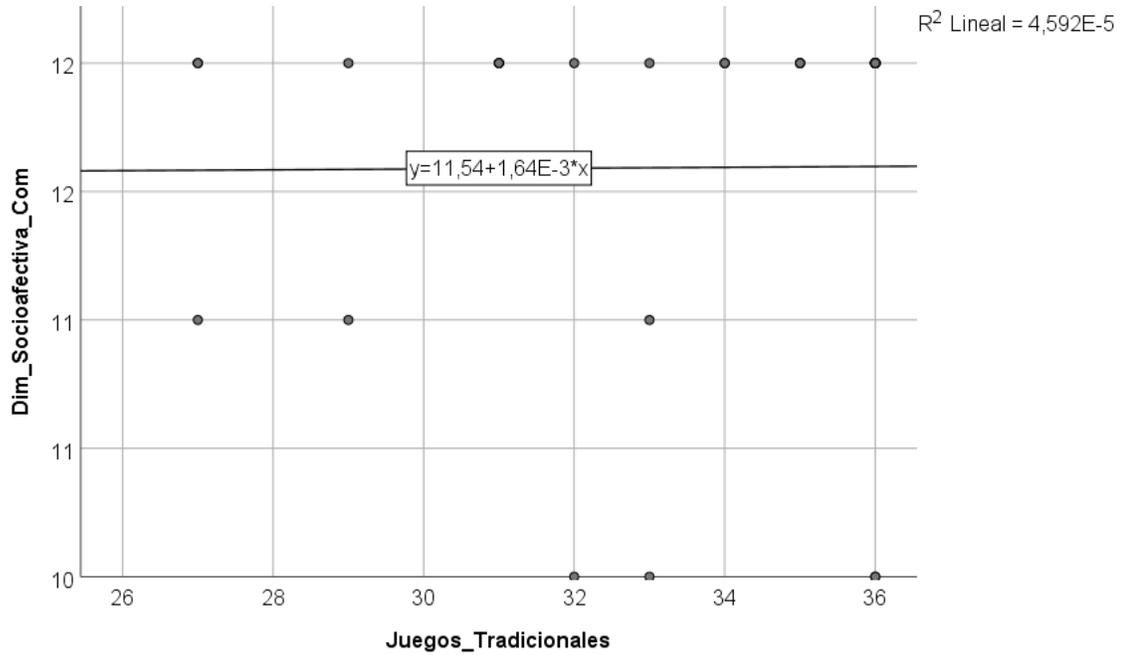


*Nota.* De la relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión cognitiva de psicomotricidad.

*Nota estadística:* Como  $R^2 = 0.066$ , entonces solo en el 6.6% de los datos es posible predecir la dimensión cognitiva en función de los juegos tradicionales, finalmente,  $R = \sqrt{0.066} = 0.258$ , nos indica relación positiva muy baja.

**Figura 5**

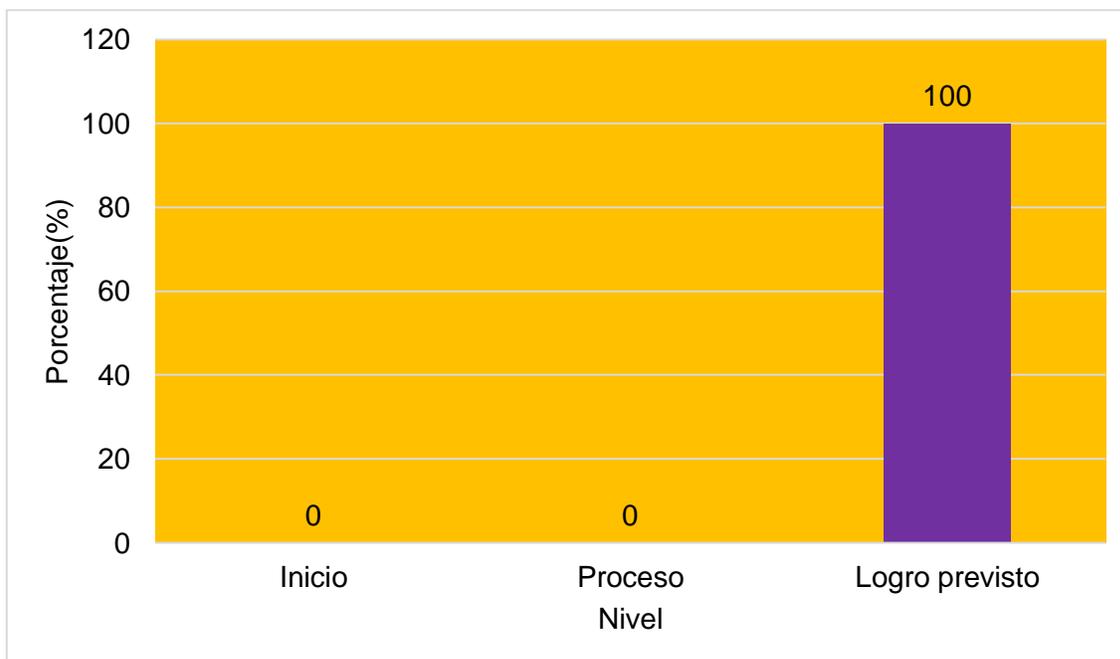
*Dispersión lineal entre juegos tradicionales y la dimensión Socioafectiva-comunicativa*



*Nota.* Se observa que no hay relación entre los juegos tradicionales y la dimensión socioafectiva-comunicativa de psicomotricidad. Como  $R^2 = 4,592 \times 10^{-5} \approx 0,000$ , entonces no existen datos donde no es posible predecir la dimensión socioafectiva-comunicativa en función de los juegos tradicionales, finalmente,  $R = \sqrt{0,000} = 0,0$ , nos indica que no existe relación entre las variables.

## Figura 6

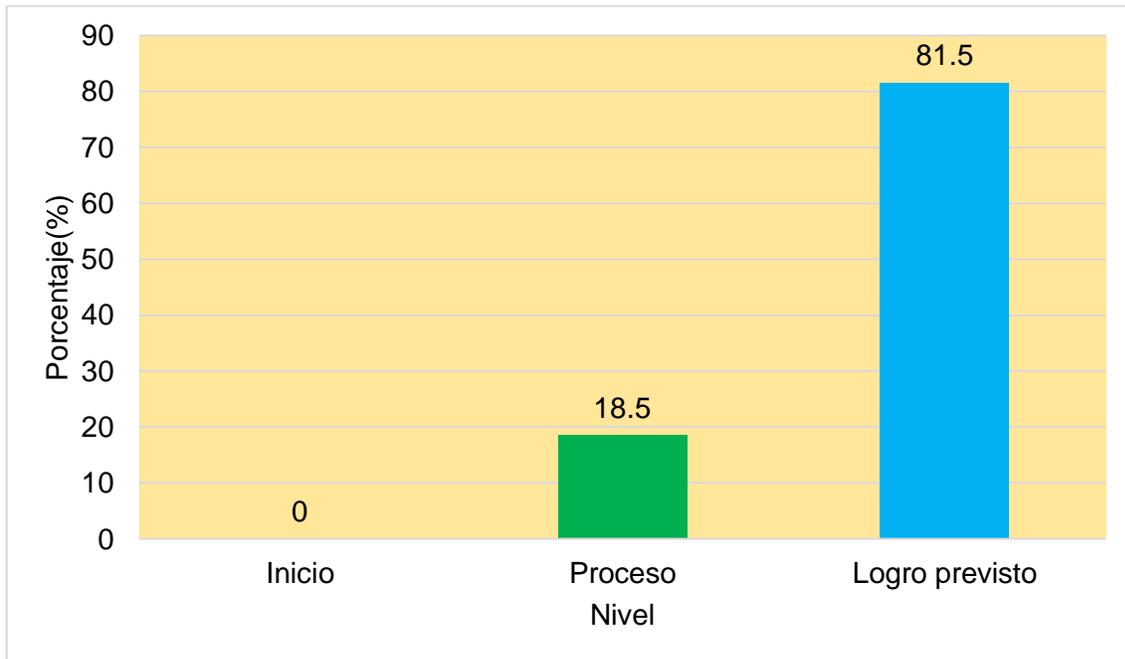
*Nivel de psicomotricidad en niños de 5 años*



*Nota.* Se aprecia que el 100.0% de los niños alcanzan un nivel de logro previsto, demostrando que todos los niños ejecutan correctamente la psicomotricidad, no presentan dificultades.

## Figura 7

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



*Nota.* Se evidencia que el 81.5% de los niños alcanzan un nivel de logro previsto, demostrando que la mayoría de los niños ejecutan correctamente los juegos tradicionales.

## V. DISCUSIÓN

En relación al objetivo general, a saber, determinar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, podemos ver que, de acuerdo a la figura 7 de nuestros resultados, en la cual se vio que el 81.5% de los niños alcanzaban un logro previsto en lo concerniente a los juegos tradicionales, así como también lo visto anteriormente en la figura 6, donde todos los niños mostraban que no tenían dificultades para desarrollar las actividades de la psicomotricidad, podemos ver, en la figura 2, que efectivamente hay una relación directa entre ambas variables, aunque es una relación positiva baja. Esto último en consonancia con la relación positiva baja que se dio entre las variables, incluso en los casos donde no se dio, a saber, la dimensión socioafectiva-comunicativa. De esta forma, nuestra investigación se condice con los resultados de la investigación de Chompi (2021), Lecca (2018) y Santisteban (2021). Con ello, además, damos por afirmada nuestra hipótesis general, la cual consistía en afirmar una relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad.

Respecto al primer objetivo específico, a saber, identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión motora en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, podemos observar en la figura 3 de nuestro apartado de los resultados que efectivamente se da una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión motora de la psicomotricidad. De esta manera, nuestro estudio confirma lo dicho por otra investigación reciente, a saber, la de Tan et al. (2020), en la cual se afirma que los juegos tradicionales, en el nivel de la infancia, conlleva a beneficios en las habilidades motoras de los individuos, algo que también indica otra investigación como la planteada por Tarazona (2022). Cabe recalcar que la relación a la que nosotros hemos llegado, también se ha observado y concluido en otro estudio, a saber, el de Champi (2021). Es importante remarcar y subrayar esta relación, toda vez que, como hemos visto en nuestra revisión teórica, tal como afirma León et al. (2021) recordando a Piaget, la inteligencia también depende de las actividades motoras que un niño desarrolla, toda vez que el

movimiento en su entorno marca también el aprendizaje que obtiene del mundo. Aucouturier (2004) incluso pone énfasis en el desarrollo y autorreconocimiento de la propia identidad y del papel que desempeña la motricidad en dicho proceso.

En lo referente a nuestro segundo objetivo específico, identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión cognitiva en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, se puede observar en la figura 4 que efectivamente existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión cognitiva de la psicomotricidad, aunque hay que tomar en cuenta que esta relación positiva es bastante baja. Así, de acuerdo a lo afirmado por Ruiz y Ruiz (2017), en la medida en que la psicomotricidad implica una serie de dimensiones no solo motrices, sino también cognitivas, necesariamente el desarrollo de aquella conllevará a una mejora en el plano cognitivo, algo que, en nuestra investigación, se ha podido corroborar, aunque, poniendo nuevamente el énfasis, de una manera baja.

De este modo, cuando Mendieta et al. (2017) resalta las ventajas de la psicomotricidad para el desarrollo de la autonomía en el niño, lo hace precisamente a través de los contenidos concretos y representacionales que el niño adquiere a través de otros ámbitos no necesariamente mentales, como lo es por ejemplo el motor. Así, no solo queda mostrada la interrelación que existe a partir de una experiencia compleja pero integral como lo es la psicomotricidad, sino también el papel relevante que tiene la dimensión cognitiva para el desarrollo de la personalidad en el niño, de cara a retos y desafíos en el futuro de su vida cotidiana. No está de más indicar aquí que cuando nos referimos a la dimensión cognitiva ello no significa un ámbito centrado exclusivamente en lo abstracto o contenidos que se adquieren solamente para el aprendizaje académico, sino que incluye también la percepción que el niño adquiere tanto del mundo como de sí mismo, algo que ya ha sostenido Bernardo (2012). Esto es algo que, ciertamente, ya se había visto en Walton (1974), en el que colocaba secuencialmente el paso de lo motriz a lo cognitivo dentro de la psicomotricidad, sin embargo, es necesario no jerarquizar con dureza estas dimensiones, sino incidir nuevamente en lo integral que resultan para el niño dentro

de los movimientos que efectúa, lo cual, una vez más, se ha visto en nuestra investigación, afirmando así esta segunda hipótesis específica.

En lo que concierne a nuestro tercer objetivo específico, a saber, identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión socioafectiva-comunicativa en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, hemos visto, de acuerdo a la figura 5, que en nuestro estudio no se ha llegado a establecer firmemente una relación efectiva entre los juegos tradicionales y la dimensión socioafectiva-comunicativa de la psicomotricidad. Es cierto que, a partir de este factor, podría desestimarse ciertamente la integridad de la experiencia psicomotriz tal como hemos venido subrayando y recalcando en las dos dimensiones anteriores, a saber, la motora y la cognitiva. Además, es posible que estos resultados vayan en contra de lo dicho y establecido por otros autores e investigaciones, tales como Ruiz y Ruiz (2017), Aucouturier (2004) y Bernaldo (2012).

Estos tres autores han partido precisamente de dicha unidad de la psicomotricidad para hallar en ella componentes socioafectivos-comunicativos que podemos rastrear en una práctica común y cotidiana como lo es el juego, donde el niño muchas veces debe hacer uso del lenguaje para expresar puntos de vista, así como también hay un manejo de emociones ante los retos y competencias que los propios juegos implican, lo cual posteriormente influye en el desarrollo de su personalidad y la percepción que él cree que los otros tienen de él.

De hecho, tal como el término 'comunicativa' plantea ya desde el título de la expresión, nos encontramos aquí con un ámbito intersubjetivo donde el niño no tiene que habérselas solo consigo mismo. No obstante, tomando en cuenta ya los resultados negativos a los que hemos visto en nuestra investigación, es necesario colocarnos en contexto para, quizá, dar explicación a que en otras dimensiones sí se muestre una relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad: hay que recordar que venimos saliendo de las distintas medidas gubernamentales que se tomaron para contrarrestar los contagios del coronavirus, medidas entre las cuales

podemos mencionar precisamente el confinamiento, las clases virtuales, entre otras derivadas. Ello podría haber ocasionado que los niños hayan postergado algunas experiencias comunicativas con sus pares, lo cual significa que se encuentran aún en etapa de descubrimiento y apertura dentro del campo de la interacción social. Como indicamos en la introducción a esta investigación, el propio Estado peruano a través de su portal web (2022) indicaba la gran problemática que existe en nuestra sociedad respecto a la relación que existe en el ámbito relacional, un aspecto que, con la llegada de la pandemia y sus efectos sociales, a una escala global, ha permitido más bien que se exacerbe.

Finalmente, luego de esta revisión de nuestros objetivos específicos, de cara, en lo que concierne a nuestro cuarto objetivo específico, evaluar el nivel de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, podemos observar, de acuerdo a lo visto en la figura 6 de nuestros resultados, que el 100 % de los niños ejecutaron correctamente lo evaluado en torno a la psicomotricidad, con lo cual se deduce que no presentarían ninguna dificultad para dicha experiencia. Desde luego, estos resultados, a la luz de lo visto en el párrafo anterior respecto a la dimensión socioafectiva-comunicativa de la psicomotricidad, podría resultar un contrasentido, toda vez que en dicha dimensión no observamos una relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión socioafectiva-comunicativa. No obstante, de acuerdo a la explicación que hemos ensayado, el influjo de la pandemia en las relaciones sociales de los niños y la forma en la cual ha postergado dicha experiencia, diluye precisamente cualquier atisbo de contradicción, toda vez que los resultados nos muestran que efectivamente los niños no tendrían ninguna dificultad para, a futuro, poder desarrollar ampliamente la dimensión socioafectiva-comunicativa de la psicomotricidad, a pesar de que, al momento de realizarse esta investigación, ello todavía no se haya desenvuelto del todo.

## VI. CONCLUSIONES

De acuerdo a los objetivos que nos hemos planteado en la presente investigación, podemos afirmar las siguientes conclusiones:

1. Así, respecto a nuestro objetivo general, determinar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, se concluye que existe una relación positiva baja entre ambas variables.
2. Respecto a nuestro primer objetivo específico, identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión motora en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, se concluye que existe una relación directa y positiva baja.
3. Respecto a nuestro segundo objetivo específico, identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión cognitiva en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, se concluye que existe una relación directa y positiva muy baja.
4. Respecto a nuestro tercer objetivo específico, identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión socioafectiva-comunicativa en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, se concluye que no existe una relación entre las variables en esta dimensión.
5. Respecto a nuestro cuarto objetivo específico, evaluar el nivel de la psicomotricidad en los niños de 5 años, se concluye que todos los niños no presentaron dificultades para las actividades de psicomotricidad.

## VII. RECOMENDACIONES

De acuerdo a lo que hemos visto en la presente investigación, y de acuerdo a nuestras conclusiones, podemos establecer una serie de recomendaciones de cara al futuro, no solo de la realización de nuevas investigaciones, sino principalmente a la sociedad donde se desenvuelven las variables aquí vistas.

1.- A las autoridades gubernamentales del Minedu y a quien competa el tratamiento de la educación de los niños, incentivar políticas públicas, así como también diseñar políticas educativas, encaminadas a mejorar la adaptación de esta generación naciente a un escenario postpandemia, ya que, como hemos visto en la dimensión socioafectiva-comunicativa de la psicomotricidad, ello todavía representa un desafío para los niños, ello con fines a desarrollar individuos que no presenten problemas en su fase de socialización.

2.- A las autoridades directivas de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, proseguir monitoreando la psicomotricidad y reforzar ahí donde se presenten escenarios no favorables para el desarrollo de un niño, toda vez que, como hemos recalado muchas veces, la psicomotricidad representa un elemento fundamental en el crecimiento y autonomía de un individuo.

3.- A los padres de familia de los niños de 5 años que estudian en la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, a acompañar a los niños en su adaptación a un escenario postpandemia, marcado por el paso de la educación virtual a una educación presencial, donde la sociabilidad pueda presentarse a algunos como una exigencia. La presencia de los padres resulta fundamental en el desarrollo y despliegue de la psicomotricidad.

## REFERENCIAS

- Araya, E. (2017). *Práctica Psicomotriz Educativa-Preventiva*. Programa de Corporalidad y Movimiento, División de Educación General, Ministerio de Educación de Chile, ISBN: 978-956-292-698-0.
- Arteaga (2022) La unidad de análisis explicada (con ejemplos).
- Aucouturier (2004) *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Editorial Editorial Grao.  
<https://pdf10094613c8c750769aecdbd3bf2489fe.odilo.us/#/dcc079b0c3594cb7b37887a64ef38d11/32f7b5ba9c59c48520d2708a661c8679498882755f355e057fc6a79aef4b9049>
- Bernaldo de Quirós, M. (2012) *Psicomotricidad guía de evaluación e intervención*. Editorial Pirámide. España.
- Borgmann, J. (2017). *Jogos Tradicionais: possibilidades e contribuições para o ensino da matemática*, Brasil.
- Budak, M., Kilic, M., & Taskin, H. (2017a). The Effect of Traditional Children'S Games on Orientation and Rhythm Ability. *Ovidius University Annals, Series Physical Education & Sport/Science, Movement & Health*, 17(2), 200–204. <https://www.analefe.ro/en/anale-fe/2017/i2s/peautori/BUDAKMaya.pdf>
- Castellanos, L. (2017) *Metodología de la Investigación*. Recuperado de <https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/>
- Champi (2021) *Juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 127 Del Distrito De Congalla – Lircay*. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3927>
- Fernández Bedoya, V. H. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espí-ritu Emprendedor TES*, 4(3), 65-76. <https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>

- Guevara Huaman, L. M. D. M. (2019). Programa de juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de una institución educativa. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3165>
- Hernández (2012) *Métodos de análisis de datos*. Editorial Universidad de La Rioja. 978-84-615-7579-4
- Hernández Mendoza, S., & Duana Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación (6a. ed. --)*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. <https://doaj.org/article/d3b92116b55b46faa0d7e72b684912b4>
- Huayllani Champi, N. (2018). *Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco*. Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8841>
- Lecca. (2018) Estudio de la psicomotricidad gruesa y fina en niños de 5 años de la I.E.P. Salesiano Trujillo, 2019. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/50662>
- León Castro, Angélica Mirella, Mora Mora, Ana Lucía, & Tovar Vera, Laura Grace. (2021). *Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1), 00033. Epub 03 de noviembre de 2021. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>

- Mendieta & Mendieta & Rijkaard (2017) *Psicomotricidad Infantil*. Editorial Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador y Centro de Estudios Transdisciplinarios Bolivia.  
<http://192.99.145.142:8080/xmlui/handle/123456789/54>
- Minedu. (2017). R.M. No 726-2017-Minedu (pp. 47–48).
- Montessori (1975) <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Pérez (2018). Uso de lista de cotejo, Como instrumento de observación. Universidad Tecnológica Metropolitana.  
[https://vrac.utem.cl/wpcontent/uploads/2018/10/manua.Lista\\_Cotejo-1.pdf](https://vrac.utem.cl/wpcontent/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf)
- Plataforma digital única del Estado Peruano. (2022). *Desarrollo psicomotriz en menores de edad se vio afectada por pandemia Covid-19*. Ministerio de Salud. <https://www.gob.pe/institucion/hospitaloayza/noticias/579601-desarrollo-psicomotriz-en-menores-de-edad-se-vio-afectada-por-pandemia-covid-19>
- Proyecto Especial Bicentenario de la Independencia del Perú. (2020). Proyecto Educativo Nacional al 2036: una ruta para el Perú del Bicentenario. Ministerio de Educación. <https://bicentenario.gob.pe/pen-2036/>
- Quispe Calsin, R. (2020) *La práctica de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Rosa del distrito de Mañazo – 2017* Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15712>
- Rahmadani, Ni & Latiana, Lita & Agustinus, Reynold. (2018). The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills. 10.2991/icece-17.2018.41.<https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41>
- Restati Siregar, N., & Ilham, M. (2019). *Traditional Game As a Way for Healthy in Bajo's Children. KnE Life Sciences*, 4(11),19–25.  
<https://doi.org/10.18502/kls.v4i11.384>

- Reyes Romero, C., Hector Hugo Sanchez Carlessi y Mejía Sáenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima, Peru: Universidad Ricardo Palma.
- Ruiz Ramírez, A. y Ruiz Ramírez, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Guayaquil, Ecuador: Grupo Compas.
- Sailema, A y Sailema, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Publicaciones Y Libros - Consejo Editorial UTA, 0(1), 190.  
Consultado de
- Salazar Raymond, M. B., Icaza Guevara, M. F., & Alejo Machado, O. A. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Universidad y Sociedad*, 10(1), 305-311. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>
- Saldarriaga y Vega (2019), Juego infantil y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1709 “Niño Jesús” -Puerto Malabrigo-2019. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38602>
- Sánchez G. & Samada G. (2020). La motricidad en el desarrollo integral del niño. *Mikarimin*, Vol 6, Iss 1, Pp 121-138.
- Sánchez, H. & Reyes, C. (2018). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Editorial Bussines Suport
- Santisteban, (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años De La I.E. N° 1121 Aa.Hh. Villa El Salvador San Martín 2021*. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25409>
- Sineace (2020). *Guía de técnicas e instrumentos de recojo de información para evaluadores externos*. Dirección de Evaluación y Acreditación en Institutos y Escuelas de Educación Superior.
- Tan, Jernice S Y & Nonis, Karen & Chan, Li. (2020). The Effect of Traditional Games and Free Play on the Motor Skills of Preschool Children. *International Journal of Childhood, Counselling and Special Education*. 1. 204-223. 10.31559/CCSE2020.1.2.6.

Tarazona Huerta, V. A. (2022). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús –del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25004>

Ventura-León, José Luis. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(4) Recuperado en 27 de julio de 2022, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-34662017000400014&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014&lng=es&tlng=es).

Wallon (1974) Some considerations on psychomotor <https://efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm#:~:text=Refers%20Wallon%2C%20H.,psychomotor%2C%20is%20motor%20-%20psychic>.

Westreicher (2021) Tipos de muestreo

ANEXOS

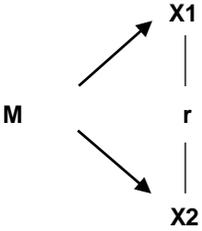
**TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (ANEXO 1)**

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>JUEGOS TRADICIONALES</p>	<p>Borgmann (2017) define a los juegos tradicionales como manifestaciones culturales, transmitidas mediante el lenguaje oral y en cierta medida, han sufrido cambios en algunas reglas y también en variaciones de nombre, según la región.</p> <p>Araya (2017) la psicomotricidad es una</p>	<p>Los juegos tradicionales son actividades donde los niños caminan, corren, saltan; entre otras actividades motrices.</p> <p>La variable será medida en función de sus dimensiones:</p> <p>Carrera de sacos, gallinita ciega, estatuas y rayuela.</p> <p>Para ello se elaborará una lista de cotejo con 18 ítems.</p>	<p>Carrera de sacos</p> <p>Gallinita ciega</p> <p>Estatuas</p> <p>La rayuela</p>	<p>1. Ejercita su velocidad</p> <p>2. Ejercita su resistencia</p> <p>3. Se desplaza con los ojos vendados</p> <p>4. Mantiene el equilibrio</p> <p>5. Adopta una posición inmóvil</p> <p>6. Respeta las reglas del juego</p> <p>7. Coordina los movimientos de su cuerpo</p> <p>8. Precisión al lanzar un objeto</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Ordinal</p>

<p>PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>práctica, que sirve para apoyar y acompañar el desarrollo integral de todos los educandos; incluyendo los aspectos: Cognitivo, motor, afectivo-social-comunicativa. La psicomotricidad trata el progreso de cada niño de manera individual en todas las áreas.</p>	<p>La variable Psicomotricidad se medirá utilizando una lista de cotejo en sus tres dimensiones: Motora, cognitiva y socioafectiva-comunicativa; la cual constará de 18 ítems.</p>	<p>Motora</p> <p>Cognitiva</p> <p>Socioafectiva-comunicativa</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tono muscular</li> <li>2. Coordinación dinámica general</li> <li>3. Equilibrio</li> <li>4. Coordinación visomotriz</li> <li>5. Percepción del cuerpo</li> <li>6. Espacio- tiempo</li> <li>7. Autoconcepto y autoestima</li> <li>8. Expresión y reconocimiento de sus emociones</li> <li>9. Lenguaje</li> </ol>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Ordinal</p>
------------------------	---	--	--	--	---------------------------------------

## MATRIZ DE CONSISTENCIA (ANEXO 2)

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	Técnica e Instrumentos
<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿Existe relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión motora en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber.</p> <p>Identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en su dimensión cognitiva en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber.</p> <p>Identificar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en sus dimensión socioafectiva-comunicativa en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber.</p> <p>Evaluar el nivel de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>H1 = Existe relación significativa entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>La observación</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <p>Lista de cotejo</p>

ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	VARIABLES Y DIMENSIONES																	
<p><b>Enfoque de investigación:</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Descriptivo</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>Correlacional.</p> <p><b>Esquema será:</b></p>  <p><b>Dónde:</b></p> <p>M=Muestra de estudiantes:</p> <p>O1= Juegos tradicionales</p> <p>O2= Psicomotricidad</p> <p>R= Correlación entre dichas variables</p>	<p><b>Población:</b></p> <p>Ventura (2017), define a la población como un grupo de elementos que contienen características específicas que se quiere estudiar, es por ello que, existe una propiedad inductiva entre la población y la muestra (de lo particular a lo general), esperando que la porción observada (en este caso la muestra) sea modelo de la realidad (en adelante entendida como población); para poder asegurar las conclusiones del estudio.</p> <p><b>Muestra:</b> Se delimitó a 27 niños que pertenecen al aula Honestidad de 5 años de la I.E 1590 Capullitos del saber.</p> <p><b>Criterio de selección:</b></p> <p>Se seleccionó a los niños de 5 años del aula Honestidad por conveniencia.</p> <p><b>Criterios de exclusión:</b></p> <p>Se excluyen a los niños de 3, 4 años.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="867 390 1062 478">Variables</th> <th data-bbox="1062 390 1528 478">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="867 478 1062 823">Variable Independiente</td> <td data-bbox="1062 478 1528 823">Carrera de sacos</td> </tr> <tr> <td data-bbox="867 823 1062 1096">Juegos tradicionales</td> <td data-bbox="1062 823 1528 1096">Gallinita ciega</td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="1062 823 1528 1096">Estatuas</td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="1062 823 1528 1096">La rayuela</td> </tr> <tr> <td data-bbox="867 1096 1062 1243">Variable Dependiente</td> <td data-bbox="1062 1096 1528 1243">Motora</td> </tr> <tr> <td data-bbox="867 1243 1062 1680">Psicomotricidad</td> <td data-bbox="1062 1243 1528 1680">Cognitiva</td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="1062 1243 1528 1680">Socioafectiva comunicativa</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	Variable Independiente	Carrera de sacos	Juegos tradicionales	Gallinita ciega		Estatuas		La rayuela	Variable Dependiente	Motora	Psicomotricidad	Cognitiva		Socioafectiva comunicativa	
Variables	Dimensiones																		
Variable Independiente	Carrera de sacos																		
Juegos tradicionales	Gallinita ciega																		
	Estatuas																		
	La rayuela																		
Variable Dependiente	Motora																		
Psicomotricidad	Cognitiva																		
	Socioafectiva comunicativa																		

## ANEXO 3

### LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LOS JUEGOS TRADICIONALES

Autor: Avalos y Polonio (2022)

Nombres y Apellidos: .....

Edad: ..... Sexo: .....

#### INSTRUCCIONES:

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

N.º	VARIABLE: JUEGOS TRADICIONALES	SI	NO
<b>Dimensión 1: Carrera de sacos</b>			
1.	Para avanzar salta con ambos pies.		
2.	Termina el juego en un tiempo de 1 minuto.		
3.	Logra terminar el juego.		
4.	Avanza sin caerse.		
5.	Salta sin descansar hasta llegar a la meta.		
<b>DIMENSIÓN 2: Gallinita ciega</b>			
6.	Al caminar se orienta en el espacio con los ojos vendados.		
7.	Hace uso de sus sentidos durante el juego.		
8.	Coordina sus movimientos para desplazarse.		
9.	Al caminar se mantiene de pie sin caerse durante el juego.		
10.	Se mueve en diferentes direcciones.		
<b>DIMENSIÓN 3: Estatuas</b>			
11.	Se mantiene inmóvil cuando el juego lo amerita.		

12.	Adopta diferentes posiciones cuando se queda inmóvil.		
13.	Juega con sus pares respetando las normas.		
14.	Realiza el juego siguiendo las indicaciones dadas.		
<b>DIMENSION 4: La rayuela</b>			
15.	Al saltar en un pie, coordina sus movimientos para no caerse.		
16.	Avanza mediante saltos alternados.		
17.	Lanza un objeto.		
18.	Logra lanzar un objeto hacia un lugar determinado.		

## ANEXO 4

### LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL NIVEL DE LA PSICOMOTRICIDAD

Autor: Avalos y Polonio (2022)

Nombres y Apellidos: .....

Edad: ..... Sexo: .....

#### INSTRUCCIONES:

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

**1 = NO CUMPLE      2 = SI CUMPLE**

N.º	VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD	SI	NO
<b>Dimensión 1: Motora</b>			
1.	Adopta distintas posiciones como: parado, sentado y echado.		
2.	Al estar recostado en el suelo, se levanta con apoyo de sus brazos.		
3.	Mientras corre alterna sus brazos y piernas.		
4.	Salta mientras juega.		
5.	Avanza por una línea recta sin perder el equilibrio.		
6.	Apoya su cuerpo en un solo pie.		
7.	Realiza un lanzamiento homolateral.		
8.	Atrapa la pelota al ser lanzada por otra persona.		
<b>DIMENSIÓN 2: Cognitiva</b>			
9.	Reconoce las partes de su cuerpo.		
10.	Memoriza movimientos y los imita.		
11.	Se ubica en el espacio: cerca de, lejos de.		
12.	Establece nociones temporales como: ayer-mañana.		
<b>DIMENSIÓN 3: Socioafectiva-comunicativa</b>			
13.	Identifica sus gustos y preferencias a la hora de jugar.		

<b>14.</b>	Se reconoce como parte del grupo de su aula.		
<b>15.</b>	Respeto a los demás durante el juego.		
<b>16.</b>	Manifiesta su alegría al jugar.		
<b>17.</b>	Sigue las indicaciones de la docente.		
<b>18.</b>	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse.		

## ANEXO 5

### SOLICITUDES DE PERMISO PARA APLICAR LOS INSTRUMENTOS

**SOLICITO: Permiso para realizar trabajo de investigación**

DRA: NILA RODRIGUEZ GARCIA

DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CAPULLITOS DEL SABER

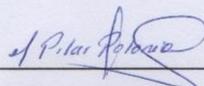
YO, POLONIO NARVAEZ ROSMELIA PILAR,  
identificada con DNI N° 43875360, con  
domicilio en santa catalina # 515 miramar.  
Ante usted me presento y expongo:

Que habiendo culminado la carrera de  
**EDUCACION INICIAL** solicito a Ud. **Permiso para realizar trabajo de investigacion** en la  
Institucion Educativa CAPULLITOS DEL SABER para optar el grado de licenciada en Educacion  
Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a mi solicitud

Trujillo, 17 de mayo del 2022



POLONIO NARVAEZ RSOMELIA PILAR

DNI:43875360



**SOLICITO: Permiso para realizar trabajo de investigación**

DRA NILA RODRIGUEZ GARCIA

DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CAPULLITOS DEL SABER

- YO, AVALOS SANCHEZ JENNI MARIELA, identificada con DNI N° 73015089, con domicilio en Víctor Raúl Mz 14 Lote 22, El Porvenir. Ante usted me presento y expongo:

Que habiendo culminado la carrera de **EDUCACION INICIAL** solicito a Ud. Permiso para realizar trabajo de investigacion en la institucion educativa CAPULLITOS DEL SABER para optar el grado de licenciada en Educacion Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a mi solicitud

Trujillo, 17 de mayo del 2022

AVALOS SANCHEZ JENNI MARIELA

DNI:73015089



## ANEXO 6

### CONSTANCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°1590 "CAPULLITOS DEL SABER"

Calle San Andrés Mz. 12 sub lote A-1 Miramar-Moche/943181271

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

#### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°  
1590 "CAPULLITOS DEL SABER" ALTO MOCHE – DEL DISTRITO DE MOCHE,  
PROVINCIA TRUJILLO.

#### HACE CONSTAR:

Que **Polonio Narvaez, Rosmelia Pilar** alumna del taller de titulación de la universidad Cesar Vallejo, ha aplicado en forma satisfactoria, los instrumentos "lista de cotejo" la cual busca medir la correlación de las variables: **Juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años del aula "Honestidad" turno tarde**; como parte de su tesis denominada: "Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo".

Se expide la constancia a solicitud de las interesadas para los fines que crean conveniente.

Alto Moche, 17 de agosto del año 2022.



*Rodriguez*  
Prof. Mlle. Elvira Rodríguez González Tuesta  
DIRECTORA  
I.E.N.° 1590 CAPULLITOS DEL SABER



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1590 "CAPULLITOS DEL SABER"

Calle San Andrés Mz. 12 sub lote A-1 Miramar-Moche/943181271

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°  
1590 "CAPULLITOS DEL SABER" ALTO MOCHE – DEL DISTRITO DE MOCHE,  
PROVINCIA TRUJILLO.

#### HACE CONSTAR:

Que **Avalos Sanchez, Jenni Mariela** alumna del taller de titulación de la universidad Cesar Vallejo, ha aplicado en forma satisfactoria, los instrumentos "lista de cotejo" la cual busca medir la correlación de las variables: **Juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años del aula "Honestidad" turno tarde**; como parte de su tesis denominada: "Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo".

Se expide la constancia a solicitud de la interesada para los fines que crean conveniente.

Alto Moche, 17 de agosto del año 2022.



*Rodriguez*  
Prof. Mta Elina Rodríguez Gardete Tuesta  
DIRECTORA  
IEIN 1590 CAPULLITOS DEL SABER

## ANEXO 7

### AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE IDENTIDAD

#### AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

##### Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC:
Institución Educativa N° 1590 "Capullitos del Saber"	
Nombre del Titular o Representante legal:	
Nombres y Apellidos	DNI:
Nila Elena Rodríguez García de Tuesta	05316737
<b>Consentimiento:</b> De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "F" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [ ], no autorizo [ ] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:	
Nombre del Trabajo de Investigación	
Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos del Saber - Trujillo	
Nombre del Programa Académico:	
Curricula 11	
Autor: Nombres y Apellidos	DNI:
Jenni Mariela Avalos Sanchez	73015089
Rosmelia Pilar Polonio Narvaez	43875360

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha:

Firma:   
Prof. Nila Elena Rodríguez García de Tuesta  
DIRECTORA  
I.E.N.º 1590 CAPULLITOS DEL SABER

##### (Titular o Representante legal de la Institución)

(\*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal "F" Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en las tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, ni en el cuerpo de la tesis ni en los anexos, pero sí será necesario describir sus características.

## ANEXO 8

### VALIDACIONES POR EXPERTOS

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

##### DATOS GENERALES:

**Título de la investigación:** Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
1	Adopta distintas posiciones como: parado, sentado y echado.				X				X				X	
2	Al estar recostado en el suelo, se levanta con apoyo de sus brazos.				X				X				X	
3	Mientras corre alterna sus brazos y piernas.				X				X				X	
4	Coordina sus movimientos al correr, saltar, trepar y caminar.				X				X				X	
5	Avanza por una línea recta sin perder el equilibrio.				X				X				X	
6	Apoya su cuerpo en un solo pie.				X				X				X	

7	Realiza un lanzamiento homolateral.				X				X				X	
8	Atrapa la pelota al ser lanzada por otra persona.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 2: Cognitiva</b>		<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>Sugerencias</b>
9	Reconoce las partes de su cuerpo.				X				X				X	
10	Memoriza movimientos y los imita.				X				X				X	
11	Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos: cerca de, lejos de.				X				X				X	
12	Establece nociones temporales como: ayer-mañana.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 3: Socioafectiva -Comunicativa</b>		<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>Sugerencias</b>
13	Identifica sus gustos y preferencias a la hora de jugar.				X				X				X	
14	Se reconoce como parte del grupo de su aula.				X				X				X	
15	Respeto a los demás durante el juego.				X				X				X	
16	Manifiesta su alegría al jugar.				X				X				X	
17	Sigue las indicaciones de la docente.				X				X				x	
18	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse.				X				X				X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

---

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

<b>Apellidos y Nombres:</b>	<b>DIAZ SALINAS ROXANA MARINA</b>	<b>N.º DNI:</b>	<b>18087738</b>
<b>Dirección:</b>	<b>PEDRO MUÑIZ 382-TRUJILLO</b>	<b>Teléfono / Celular:</b>	<b>943068603</b>
<b>Título profesional:</b>	<b>LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL</b>		
<b>Grado académico:</b>	<b>MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA</b>		
<b>Lugar de trabajo:</b>	<b>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO-TRUJILLO</b>		

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

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

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

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

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



Handwritten signature of Roxana Diaz Salinas in blue ink on a light background.

-----  
**Firma del Experto Informante.**

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

### DATOS GENERALES:

**Título de la investigación:** Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: Carrera de sacos</b>		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
1	Para avanzar salta con ambos pies.				X			X					X	
2	Demuestra velocidad durante el juego.				X			X					X	
3	Logra terminar el juego.				X			X					X	
4	Avanza sin caerse.				X				X				X	
5	Salta sin descansar hasta llegar a la meta.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 2: Gallinita ciega</b>		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	<b>Sugerencias</b>
6	Al caminar se orienta en el espacio con los ojos vendados.				X				X				X	
7	Hace uso de sus sentidos durante el juego.				X				X				X	
8	Coordina sus movimientos para desplazarse.				X				X				X	
9	Al caminar se mantiene de pie sin caerse durante el juego.				X				X				X	

10	Se mueve en diferentes direcciones manteniendo el equilibrio.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 3: Estatuas</b>		<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>Sugerencias</b>
11	Se mantiene inmóvil cuando el juego lo amerita.				X				X				X	
12	Adopta diferentes posiciones cuando se queda inmóvil.				X				X				X	
13	Juega con sus pares respetando las normas.				X				X				X	
14	Realiza el juego siguiendo las indicaciones dadas.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 3: La rayuela</b>					X				X				X	
15	Al saltar en un pie, coordina sus movimientos para no caerse.				X				X				X	
16	Avanza mediante saltos alternados.				X				X				X	
17	Lanza un objeto con una mano y logra insertarlo dentro del tablero de la rayuela.				X				X				X	
18	Demuestra precisión al coger un objeto.				X				X				X	

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

---

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

**Datos del validador:**

<b>Apellidos y Nombres:</b>	<b>DIAZ SALINAS ROXANA MARINA</b>	<b>N.º DNI:</b>	<b>18087738</b>
<b>Dirección:</b>	<b>PEDRO MUÑIZ 382-TRUJILLO</b>	<b>Teléfono / Celular:</b>	<b>943068603</b>
<b>Título profesional:</b>	<b>LICENCIADA EDUCACIÓN INICIAL</b>		
<b>Grado académico:</b>	<b>MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA</b>		
<b>Lugar de trabajo:</b>	<b>UNIVERSIDAD CEAR VALLEJO-TRUJILLO</b>		

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

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

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

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

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



---

**Firma del experto informante.**

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

### DATOS GENERALES:

**Título de la investigación:** Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: Motora</b>														
1	Adopta distintas posiciones como: parado, sentado y echado.				X				X				X	
2	Al estar recostado en el suelo, se levanta con apoyo de sus brazos.				X				X				X	
3	Mientras corre alterna sus brazos y piernas.				X				X				X	
4	Coordina sus movimientos al correr, saltar, trepar y caminar.				X				X				X	
5	Avanza por una línea recta sin perder el equilibrio.				X				X				X	
6	Apoya su cuerpo en un solo pie.				X				X				X	
7	Realiza un lanzamiento homolateral.				X				X				X	
8	Atrapa la pelota al ser lanzada por otra persona.				X				X				X	

DIMENSIÓN 2: Cognitiva		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	Sugerencias
9	Reconoce las partes de su cuerpo.				X				X				X	
10	Memoriza movimientos y los imita.				X				X				X	
11	Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos: cerca de, lejos de.			X					X				X	
12	Establece nociones temporales como: ayer-mañana.				X				X				X	
DIMENSIÓN 3: Socioafectiva -Comunicativa		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	Sugerencias
13	Identifica sus gustos y preferencias a la hora de jugar.				X				X				X	
14	Se reconoce como parte del grupo de su aula.				X				X			X		
15	Respeto a los demás durante el juego.				X				X				X	
16	Manifiesta su alegría al jugar.			X					X				X	
17	Sigue las indicaciones de la docente.				X				X			X		
18	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse.				X				X				X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

---

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

<b>Apellidos y Nombres:</b>	<b>DIAZ GUERRA LAURA MARÍA</b>	<b>N.º DNI:</b>	<b>18114601</b>
<b>Dirección:</b>	<b>CALLE FERNANDO LA CARRERA 1018 URB. LA MERCED</b>	<b>Teléfono / Celular:</b>	<b>986859206</b>
<b>Título profesional:</b>	<b>LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL</b>		
<b>Grado académico:</b>	<b>DOCTORA EN EDUCACIÓN, MAGISTER EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Lugar de trabajo:</b>	<b>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO-TRUJILLO</b>		

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

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

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

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

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

  
Dra. Laura Díaz G.  
N° COLEGIATURA  
1518114601

-----  
**Firma del Experto Informante.**

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

### DATOS GENERALES:

**Título de la investigación:** Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: Carrera de sacos</b>		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
1	Para avanzar salta con ambos pies.				X			X					X	
2	Demuestra velocidad durante el juego.				X			X					X	
3	Logra terminar el juego.				X			X					X	
4	Avanza sin caerse.				X				X				X	
5	Salta sin descansar hasta llegar a la meta.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 2: Gallinita ciega</b>		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	Sugerencias
6	Al caminar se orienta en el espacio con los ojos vendados.				X				X				X	
7	Hace uso de sus sentidos durante el juego.				X				X				X	
8	Coordina sus movimientos para desplazarse.				X				X				X	
9	Al caminar se mantiene de pie sin caerse				X				X				X	

	durante el juego.													
10	Se mueve en diferentes direcciones manteniendo el equilibrio.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 3: Estatuas</b>		<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>Sugerencias</b>
11	Se mantiene inmóvil cuando el juego lo amerita.				X				X				X	
12	Adopta diferentes posiciones cuando se queda inmóvil.				X				X				X	
13	Juega con sus pares respetando las normas.				X				X				X	
14	Realiza el juego siguiendo las indicaciones dadas.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 3: La rayuela</b>					X				X				X	
15	Al saltar en un pie, coordina sus movimientos para no caerse.				X				X				X	
16	Avanza mediante saltos alternados.				X				X				X	
17	Lanza un objeto con una mano y logra insertarlo dentro del tablero de la rayuela.				X				X				X	
18	Demuestra precisión al coger un objeto.				X				X				X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

---

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

Datos del validador:

<b>Apellidos y Nombres:</b>	<b>DIAZ GUERRA LAURA MARÍA</b>	<b>N.º DNI:</b>	<b>18114601</b>
<b>Dirección:</b>	<b>CALLE FERNANDO LA CARRERA 1018 URB. LA MERCED</b>	<b>Teléfono / Celular:</b>	<b>986859206</b>
<b>Título profesional:</b>	<b>LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL</b>		
<b>Grado académico:</b>	<b>DOCTORA EN EDUCACIÓN, MAGISTER EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Lugar de trabajo:</b>	<b>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO-TRUJILLO</b>		

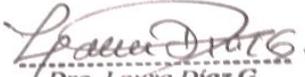
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

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



Dra. Laura Díaz G.  
N° COLEGIATURA  
1518114601

---

**Firma del Experto Informante.**

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

### DATOS GENERALES:

**Título de la investigación:** Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: Motora</b>														
1	Adopta distintas posiciones como: parado, sentado y echado.				X				X				X	
2	Al estar recostado en el suelo, se levanta con apoyo de sus brazos.				X			X					X	
3	Mientras corre alterna sus brazos y piernas.				X				X				X	
4	Coordina sus movimientos al correr, saltar, trepar y caminar.				X				X				X	
5	Avanza por una línea recta sin perder el equilibrio.				X				X				X	
6	Apoya su cuerpo en un solo pie.				X			X					X	
7	Realiza un lanzamiento homolateral.				X				X				X	
8	Atrapa la pelota al ser lanzada por otra persona.				X				X				X	

DIMENSIÓN 2: Cognitiva		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	Sugerencias
9	Reconoce las partes de su cuerpo.				X				X				X	
10	Memoriza movimientos y los imita.				X				X				X	
11	Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos: cerca de, lejos de.				X			X					X	
12	Establece nociones temporales como: ayer-mañana.				X				X				X	
DIMENSIÓN 3: Socioafectiva -Comunicativa		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	Sugerencias
13	Identifica sus gustos y preferencias a la hora de jugar.				X			X				X		
14	Se reconoce como parte del grupo de su aula.				X				X				X	
15	Respeto a los demás durante el juego.				X			X				X		
16	Manifiesta su alegría al jugar.				X				X				X	
17	Sigue las indicaciones de la docente.				X				X				X	
18	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse.				X				X				X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

---

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

<b>Apellidos y Nombres:</b>	<b>DRA. JESUS MARIA SANDOVAL VALDIVIEZO</b>	<b>N.º DNI:</b>	<b>02629159</b>
<b>Dirección:</b>	<b>URB. SANTA MARIA DEL PINAR- K-25</b>	<b>Teléfono / Celular:</b>	<b>968002975</b>
<b>Título profesional:</b>	<b>EDUCACIÓN BÁSICA: FILOSOFÍA Y RELIGIÓN</b>		
<b>Grado académico:</b>	<b>GRADO DE DOCTOR</b>		
<b>Lugar de trabajo:</b>	<b>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO- PIURA</b>		

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

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

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

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

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



-----  
**Firma del Experto Informante.**

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

### DATOS GENERALES:

**Título de la investigación:** Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: Carrera de sacos</b>		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
1	Para avanzar salta con ambos pies.				X				X				X	
2	Demuestra velocidad durante el juego.			X				X					X	
3	Logra terminar el juego.				X				X				X	
4	Avanza sin caerse.				X			X					X	
5	Salta sin descansar hasta llegar a la meta.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 2: Gallinita ciega</b>		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	<b>Sugerencias</b>
6	Al caminar se orienta en el espacio con los ojos vendados.				X				X				X	
7	Hace uso de sus sentidos durante el juego.			X					X				X	
8	Coordina sus movimientos para desplazarse.				X			X					X	
9	Al caminar se mantiene de pie sin caerse				X				X				X	

	durante el juego.				X			X							
10	Se mueve en diferentes direcciones manteniendo el equilibrio.				X			X						X	
<b>DIMENSIÓN 3: Estatuas</b>		<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>Sugerencias</b>	
11	Se mantiene inmóvil cuando el juego lo amerita.				X			X						X	
12	Adopta diferentes posiciones cuando se queda inmóvil.				X				X					X	
13	Juega con sus pares respetando las normas.				X				X					X	
14	Realiza el juego siguiendo las indicaciones dadas.				X				X					X	
<b>DIMENSIÓN 3: La rayuela</b>					X				X					X	
15	Al saltar en un pie, coordina sus movimientos para no caerse.				X			X						X	
16	Avanza mediante saltos alternados.				X				X					X	
17	Lanza un objeto con una mano y logra insertarlo dentro del tablero de la rayuela.				X				X					X	
18	Demuestra precisión al coger un objeto.				X			X						X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

---

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

Datos del validador:

<b>Apellidos y Nombres:</b>	<b>Dra. JESUS MARIA SANDOVAL VALDIVIEZO</b>	<b>N.º DNI:</b>	<b>02629159</b>
<b>Dirección:</b>	<b>URB. SANTA MARIA DEL PINAR- K-25</b>	<b>Teléfono / Celular:</b>	<b>968002975</b>
<b>Título profesional:</b>	<b>EDUCACIÓN BÁSICA: FILOSOFÍA Y RELIGIÓN</b>		
<b>Grado académico:</b>	<b>GRADO DE DOCTOR</b>		
<b>Lugar de trabajo:</b>	<b>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO- PIURA</b>		

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

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

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

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

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



-----  
**Firma del Experto Informante.**



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

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

Yo, PALACIOS LADINES REGINA ELENA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo.", cuyos autores son POLONIO NARVAEZ ROSMELIA PILAR, AVALOS SANCHEZ JENNI MARIELA, 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.

TRUJILLO, 29 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
PALACIOS LADINES REGINA ELENA <b>DNI:</b> 02818112 <b>ORCID</b> 0000-0002-2567-3127	Firmado digitalmente por: RPALACIOSLA el 23-09- 2022 10:56:03

Código documento Trilce: TRI - 0425058