

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**El juego para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la
Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau"**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Autores:

Bach. Iris Jhaquelin TORRES MEZA

Bach. Eymmy Lizbel VIVAS POMA

Asesor:

Dr. Martha Nelly LOZANO BUENDIA

Cerro de Pasco – Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**El juego para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la
Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau"**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Juana Toribia GONZALES CHAVEZ
PRESIDENTE

Dr. Nancy Marivel CUYUBAMBA ZEVALLOS
MIEMBRO

Mg. Cecilia PEREZ SANTIVÁÑEZ
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 298 – 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Iris Jhaquelin TORRES MEZA y Eymmy Lizbel VIVAS POMA

Escuela de Formación Profesional:

Educación Inicial

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

El juego para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau"

Asesor:

Martha Nelly LOZANO BUENDIA

Índice de Similitud:

7%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 26 de diciembre del 2024.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 26.12.2024 16:52:58 -05:00

DEDICATORIA

A mis seres amados, por el apoyo
constante que me brindan, además de motivarme
para el logro de mis metas académicas y
profesionales.

Iris y Eymmy

AGRADECIMIENTO

A la UNDAC y a la Escuela de Formación Profesional de Educación Inicial, por la calidad formativa que nos brindaron, la cual fue suficiente para el logro de la investigación.

A la Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau, por las facilidades que nos brindaron para el desarrollo del estudio.

Finalmente, a los estudiantes, por su participación en la tesis, la cual fue clave para el logro de resultados.

Las autoras.

RESUMEN

El estudio denotó como objetivo: Determinar de qué manera el juego mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Integrada. N° 31775 "Almirante Grau". Para ello, se aplicó una metodología básica, explicativa y pre experimental, tendiendo como instrumento el pre y post test y como tamaño muestral a 23 infantes. Los resultados señalaron que, al evaluar la dimensión lateralidad, se obtuvo una media de 1.57 en el pre test y en el post test, se incrementó a 2.83; en el caso de la dimensión esquema corporal, en el post test la media fue 2.70 y en el pre test, de 1.65; la dimensión equilibrio denotó una media de 1.61 en el pre test y 2.83 en el post test; con respecto a la dimensión perceptivo motor, en el pre test se obtuvo una media de 1.65 y en el post test, una media de 2.91 y; la variable psicomotricidad, en el post test la media fue 2.74 y en el pre test fue 1.52. Al aplicar la prueba de Wilcoxon, se obtuvo una mayor cantidad de observaciones en rangos positivos; es decir, los resultados del post test fueron mayores en comparación del pre test. Concluyendo que, el juego mejora significativamente la psicomotricidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau" (sig.=0.000), legitimando la efectividad de las sesiones pedagógicas desarrolladas.

Palabras clave: Juego, psicomotricidad, lateralidad, esquema corporal, equilibrio, perceptivo motor.

ABSTRACT

The objective of the study was: Determine how the game improves psychomotor skills in children of the Integrated Educational Institution. No. 31775 "Almirante Grau". For this, a basic, explanatory and pre-experimental methodology was applied, using the pre- and post-test as the instrument and 23 infants as the sample size. The results indicated that, when evaluating the laterality dimension, an average of 1.57 was obtained in the pre-test and in the post-test, it increased to 2.83; In the case of the body schema dimension, in the post-test the mean was 2.70 and in the pre-test, 1.65; The balance dimension denoted an average of 1.61 in the pre-test and 2.83 in the post-test; With respect to the perceptual motor dimension, in the pre-test an average of 1.65 was obtained and in the post-test, an average of 2.91 and; the psychomotor variable, in the post test the mean was 2.74 and in the pre test it was 1.52. When applying the Wilcoxon test, a greater number of observations were obtained in positive ranges; That is, the results of the post test were greater compared to the pre test. Concluding that, the game significantly improves psychomotor skills in children of the I.E. N° 31775 "Almirante Grau" (sig.=0.000), legitimizing the effectiveness of the pedagogical sessions developed.

Keywords: Play, psychomotor skills, laterality, body scheme, balance, perceptual motor.

INTRODUCCIÓN

El juego viene a ser la actividad inmersa en el desarrollo de los seres humanos, desde la etapa preescolar y durante su existencia, de forma grupal o individual. En tal sentido, es un elemento esencial que permite el desarrollo de la inteligencia motora en el menor; además, de acelerar el aprendizaje de forma lúdica, generando experiencias adecuadas para la toma de conciencia sobre el entorno que lo rodea (González et al., 2022). En la I.E N° 31775 "Almirante Grau, se ha identificado que los menores no logran desarrollar de forma adecuada sus habilidades motrices. Esta situación se ha evidenciado en los menores de 5 años, quienes no logran establecer del todo interacciones sociales en su entorno, no usan su creatividad con facilidad, no se concentran ni toman atención a las indicaciones de los docentes. Asimismo, no logran controlar los movimientos de su cuerpo al realizar acciones, como: recibir, tirar, saltar, correr y andar, limitando la expresión corporal de sus emociones o necesidades.

En este contexto, el estudio establece la siguiente interrogante: ¿De qué manera el juego mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau"? Para determinar de qué manera el juego mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Integrada. Usando una metodología básica, explicativa y pre experimental, tendiendo como instrumento el pre y post test y como tamaño muestral a 23 infantes. De este modo, corroborar la siguiente hipótesis: El juego mejora significativamente la psicomotricidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau". Es así que, el estudio se estructura de la siguiente manera:

Capítulo I, muestra la problemática del estudio, justificación y limitaciones.

Capítulo II, detalla el marco teórico, formulación de hipótesis y definición operacional.

Capítulo III, exhibe la metodología escogida.

Capítulo IV, se hallan los resultados y la discusión, en base a la prueba de hipótesis.

Finalmente, están las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

Los autores.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación	3
1.3.	Formulación del problema.....	3
1.3.1.	Problema general	3
1.3.2.	Problemas específicos	4
1.4.	Formulación de objetivos	4
1.4.1.	Objetivo general	4
1.4.2.	Objetivos específicos.....	4
1.5.	Justificación de la investigación.....	5
1.6.	Limitaciones de la investigación	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes del estudio	7
2.1.1.	Antecedentes internacionales	7

2.1.2.	Antecedentes nacionales.....	8
2.1.3.	Antecedentes locales	11
2.2.	Bases teóricas – científicas.....	12
2.2.1.	Juego.....	12
2.2.2.	Psicomotricidad	15
2.2.3.	Importancia de los juegos y psicomotricidad en el nivel inicial	27
2.3.	Definición de términos básicos	29
2.4.	Formulación de las Hipótesis	30
2.4.1.	Hipótesis general	30
2.4.2.	Hipótesis específicas	30
2.5.	Identificación de variables.....	30
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	31

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación	32
3.2.	Nivel de investigación	32
3.3.	Métodos de investigación.....	33
3.3.1.	Método general.....	33
3.3.2.	Métodos específicos	33
3.4.	Diseño de Investigación	33
3.5.	Población y muestra	34
3.5.1.	Población	34
3.5.2.	Muestra	34
3.5.3.	Muestreo	35
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35

3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	37
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	37
3.9.	Tratamiento estadístico.....	37
3.10.	Orientación ética filosófica y epistémica	38

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	39
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	40
4.2.1.	Lateralidad	41
4.2.2.	Esquema corporal	43
4.2.3.	Equilibrio.....	44
4.2.4.	Perceptivo motor	46
4.2.5.	Psicomotricidad	47
4.3.	Prueba de hipótesis	48
4.3.1.	1° hipótesis específica	49
4.3.2.	2° hipótesis específica	50
4.3.3.	3° hipótesis específica	51
4.3.4.	4° hipótesis específica	52
4.3.5.	Hipótesis general	54
4.4.	Discusión de resultados	55

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	31
Tabla 2 Población	34
Tabla 3 Muestra	35
Tabla 4 Resultados de la prueba de normalidad	38
Tabla 5 Baremos – Psicomotricidad y sus dimensiones.....	41
Tabla 6 Dimensión – lateralidad.....	41
Tabla 7 Estadísticos descriptivos de lateralidad	42
Tabla 8 Dimensión – esquema corporal	43
Tabla 9 Estadísticos descriptivos de esquema corporal.....	44
Tabla 10 Dimensión – equilibrio	44
Tabla 11 Estadísticos descriptivos de equilibrio	45
Tabla 12 Dimensión – perceptivo motor	46
Tabla 13 Estadísticos descriptivos de perceptivo motor	47
Tabla 14 Variable – psicomotricidad.....	47
Tabla 15 Estadísticos descriptivos de psicomotricidad	48
Tabla 16 Resultados de la prueba de normalidad	49
Tabla 17 Test de rangos para lateralidad	49
Tabla 18 Prueba de la primera hipótesis específica.....	50
Tabla 19 Test de rangos para esquema corporal.....	51
Tabla 20 Prueba de la segunda hipótesis específica	51
Tabla 21 Test de rangos para equilibrio	52
Tabla 22 Prueba de la tercera hipótesis específica	52
Tabla 23 Test de rangos para perceptivo motor	53
Tabla 24 Prueba de la cuarta hipótesis específica	53

Tabla 25 Test de rangos para psicomotricidad	54
Tabla 26 Prueba de la hipótesis general	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 Dimensión – lateralidad	41
Figura 2 Dimensión – esquema corporal.....	43
Figura 3 Dimensión – equilibrio	45
Figura 4 Dimensión – perceptivo motor.....	46
Figura 5 Variable – psicomotricidad	47

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

El juego viene a ser la actividad inmersa en el desarrollo de los seres humanos, desde la etapa preescolar y durante su existencia, de forma grupal o individual. Puesto que, contribuye con el proceso de enseñanza – aprendizaje de las habilidades mentales y físicas, fomentando la creatividad y la imaginación, potenciando las capacidades motrices, cognitivas, emocionales y psicológicas. En tal sentido, es un elemento esencial que permite el desarrollo de la inteligencia motora en el menor; además, de ocasionar sentimientos de placer y acelerar el aprendizaje de forma lúdica, generando experiencias adecuadas para la toma de conciencia sobre el entorno que lo rodea. Es así que, al utilizarlo como método pedagógico permite el desarrollo de la psicomotricidad, ya que involucra el desarrollo de la capacidad de reacción y pensamiento frente a un determinado estímulo (González et al., 2022).

A nivel internacional, se ha evidenciado inquietudes sobre la relevancia del aprendizaje de forma integral en la primera infancia, ya que esta incide de

forma directa en la madurez que denota a medida que se desarrolla. Por tanto, surge la relevancia de generar nuevas experiencias para fortalecer las habilidades emocionales y físicas, ello motivó a los sistemas educativos de Latinoamérica desenvolver una formación con compromiso para lograr una enseñanza holística al menor en las diferentes áreas, tales como: lingüísticas, psicomotoras, cognitivas, emocionales y sociales, con el fin de generar cierto grado de bienestar en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Por tal motivo, consideran relevante usar metodologías lúdicas que permita la interrelación didáctica y psicomotora. El juego permite al educando del nivel inicial aprender a perder, a ganar, a respetar y a compartir, desde la socialización, asimilación, acomodación y tolerancia. Así como, fortalecer sus capacidades motrices, ya que denota mayor eficacia al efectuar movimientos segmentarios y de coordinación global, mantiene un control postural y domina el equilibrio, demostrando madurez psicomotora y conciencia motora (García & Tarazona, 2022).

A nivel nacional, el sistema educativo, en el nivel inicial, esta direccionado al desarrollo psicomotriz de forma organizada, contribuyendo con los aspectos básicos en el menor, como: psicológico, físico y emocional. Ya que, esta metodología se centra en la relevancia que tiene ejercer movimientos corporales como terapia, reeducación y educación, incentivando a los progenitores la necesidad de propiciar ambientes lúdicos que empleen el juego para el desarrollo de actividades motoras en el hogar, para fortalecer las actividades desarrolladas en aula por el docente del nivel inicial. Profesionales encargados de promover metodologías de enseñanza innovadoras para el desarrollo motriz del educando para fortalecer sus habilidades y capacidades que permiten el desarrollo de actividades, como: abrochar, encajar, saltar sobre un

pie, dibujar, manejar el lápiz, saltar, mantener la coordinación, usar tijeras con precisión, dominio del esquema corporal y el desarrollo de la lectura y escritura (Chero et al., 2022).

A nivel local, en Pasco, específicamente en la I.E N° 31775 "Almirante Grau, se ha identificado que los menores no logran desarrolla de forma adecuada sus habilidades motrices. Esta situación se ha evidenciado en los menores de 5 años, quienes no logran establecer del todo interacciones sociales en su entorno, no usan su creatividad con facilidad, no se concentran ni toman atención a las indicaciones de los docentes. Asimismo, no logran controlar los movimientos de su cuerpo al realizar acciones, como: recibir, tirar, saltar, correr y andar, limitando la expresión corporal de sus emociones o necesidades. Por lo mencionado con anterioridad, el estudio busca sustentar la importancia de emplear juegos para fortalecer las habilidades motoras en los menores.

1.2. Delimitación de la investigación

El análisis será desarrollado en la I.E N° 31775 "Almirante Grau, ubicada en San Juan Pampa, distrito de Yanacancha, departamento de Pasco en el año 2023.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera el juego mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera el juego mejora la lateralidad en niños de la Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023?
- ¿De qué manera el juego mejora la percepción del esquema corporal en niños de la Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023?
- ¿De qué manera el juego mejora el equilibrio en niños de la Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023?
- ¿De qué manera el juego mejora el desarrollo perceptivo motor en niños de la Institución Educativa Integrada N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar de qué manera el juego mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Integrada. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar de qué manera el juego mejora la lateralidad en niños de la Institución Educativa Integrada. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.
- Determinar de qué manera el juego mejora la percepción del esquema corporal en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

- Determinar de qué manera el juego mejora el equilibrio en niños de la Institución Educativa Integrada. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.
- Determinar de qué manera el juego mejora el desarrollo perceptivo motor en niños de la Institución Educativa Integrada. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

1.5. Justificación de la investigación

Como justificación teórica, la información lograda en este estudio sirvió para extender los conceptos empíricos existentes hasta la actualidad, ya que se consiguió contrastar si la psicomotricidad mejorara al usar juegos como estrategia pedagógica. Ello fue sumamente beneficioso a la comunidad científica, aumentando el marco teórico, para el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza. Por tanto, la información recaudada fue certificada y validada para su uso en la comunidad científica – pedagógica.

Como justificación práctica, el estudio especificó si el uso de juegos, a través de sesiones pedagógicas lúdicas, mejora la psicomotricidad, facilitando la identificación el nivel del desarrollo psicomotriz de los infantes de la Institución Educativa Integrada. N° 31775 "Almirante Grau. Esto, permitió a los docentes revisar las metodologías que emplean para fomentar el desarrollo de los movimientos de lateralidad, la identificación del esquema corporal, la capacidad de mantener el equilibrio y la percepción motora de los niños. De este modo, los docentes lograron identificar y desarrollar nuevas estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo y aprendizaje de la psicomotricidad en la comunidad educativa de Yanacancha.

Como justificación metodológica, el estudio se encargó de garantizar la fiabilidad y validez del instrumento y de las sesiones pedagógicas, los cuales sirvieron como herramientas científicas para obtener datos sobre la psicomotricidad y optimizar dicha situación en los niños del nivel inicial.

1.6. Limitaciones de la investigación

No se hallaron limitaciones durante la ejecución del estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

Betancur et al. (2020) en “Incidencia del juego en el desarrollo motor de los niños y niñas entre 2 y 4 años del Hogar Infantil Comunitario Melosita”, mostrada a la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia. Se pretendió hallar las estrategias de juego para el desarrollo motor en infantes. La metodología fue cualitativa y correlacional, considerando como muestra a 13 infantes y se aplicó la ficha de observación. Los resultados: se identificó que la aplicación de los juegos como estrategia pedagógica permiten desarrollar la psicomotricidad gruesa y fina, motivando el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad de resolver problemas, uso de lenguaje, las interrelaciones sociales y el aprendizaje. De este modo, orientar al educando al reconocimiento de su esquema corporal, de la lateralidad, movimientos, desplazamiento, etc. Concluyendo que, el juego es una oportunidad de aprendizaje para las actividades motoras en niños.

Farias (2021) en “El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar”, mostrado a la Universidad Pedagógica Nacional, México. El estudio tuvo la finalidad de reconocer la importancia del desarrollo de psicomotricidad en la primera infancia, usando juegos. La metodología fue analítica, de enfoque documental y se tuvo como muestra documentos bibliográficos. Los resultados: se identificó que la psicomotricidad es indispensable en el desarrollo cognitivo y físico del menor, al implementar los juegos, los juegos lograron mejorar el aprendizaje sobre el desplazamiento, la lateralidad, esquema corporal y movimientos, motivando el correcto desarrollo del menor. Concluyendo que, los juegos son herramientas adecuadas para mejorar el desarrollo psicomotriz en los educandos del nivel inicial.

Tamay (2022) en “Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Caraicoa de Calderón, año lectivo 2019 – 2020”, mostrado a la Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. Tuvo la finalidad de identificar la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. La metodología fue mixta, se tuvo como muestra a infantes y se aplicó la ficha de observación y la encuesta. Los resultados: el uso de los juegos permite el desarrollo de nuevas acciones para fomentar la expresión corporal y la existencia de capacidades y habilidades para dar pase a la participación activa del descubrimiento corporal. Concluyendo que, el juego mejor el área afectivo – social, el lenguaje, la cognición y el aspecto motor en los niños.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Peña (2018) en la tesis “La importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la

Medalla”, expuesta en la Universidad San Pedro, Piura. El propósito fue identificar la influencia del juego sobre el desarrollo psicomotriz. La metodología fue descriptiva, no experimental y correlacional, considerado como muestra a 20 educandos y se aplicó la ficha de observación. Los resultados: 90% de los niños denotaron habilidades para jugar de forma espontánea, el 95% logró desarrollar los juegos con su cuerpo y el 95% denotó interés por ser parte de los juegos para desarrollar su psicomotricidad. Asimismo, el 90% evidenciaron movimientos faciales al jugar, el 80% lograron emplear sus manos para jugar con pelotas de formas diferentes, el 65% denotaron coordinación con las piernas y brazos; sin embargo, el 35% no logró realizarlo. Concluyendo que, el juego es una metodología sumamente relevante para mejorar la psicomotricidad en relación al equilibrio, coordinación, lanzamientos, giros, saltos y desplazamientos.

Vilches y Olivera (2018) en “El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Pacchanta, Distrito de Ocongate- Quispicanchi-Cusco”, mostrada en la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa. Se buscó la incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz de niños. La metodología fue pre experimental, teniendo como muestra a 221 niños y se aplicó la ficha de registro, junto con sesiones pedagógicas. Los resultados: el juego mejoró la psicomotricidad en relación a la lateralidad en los niños, de 19% a 85%, asimismo en la capacidad de identificación del esquema corporal, pasando de 19% a 95%, en relación al equilibrio hubo una mejora significativa de 15% a 81% y en la percepción motora de 15% a 81%. Concluyendo que, emplear los juegos permite mejorar la psicomotricidad de 14% a 86%.

Quispe (2019) en “Efectos del juego motor para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años”, mostrada a la Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa. Tuvo como finalidad demostrar la incidencia del juego en la psicomotricidad, usando un programa de juegos. La metodología fue experimental, aplicado y pre experimental, considerando como muestra a 24 niños y se usó la ficha de evaluación. Los resultados: antes de la aplicación los niños denotaron un nivel normal de coordinación de brazos, equilibrio, locomoción, esquema corporal y un nivel bajo en la coordinación de manos y piernas; sin embargo, al implementar el programa se optimizaron dichas capacidades motoras. Concluyendo que, el programa de juegos motores es efectivo para el desarrollo de la psicomotricidad en niños.

Saldarriaga y Vega (2019) en “Juego infantil y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1709 “Niño Jesús” -Puerto Malabrigo-2019”, expuesto en la Universidad César Vallejo, Trujillo. Se buscó establecer la asociación entre la psicomotricidad y el juego infantil. La metodología fue descriptiva y correlacional, teniendo como muestra a 22 niños y usando al cuestionario para recopilar data. Los resultados: se halló que solo el 77% de los niños participaron de forma regular en los juegos y del 88% se identificó un alto desarrollo de psicomotricidad. Concluyendo que, existe una asociación positiva entre las variables, $r=0.22$ y $\text{sig.}=0.000$.

Fuentes (2021) en “Juegos “Al Aire Libre” para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 Años en la Institución Educativa Inicial N° 075 De Chuquis -Dos de Mayo- Huánuco- 2019”, expuesto a la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Trujillo. Se planteó determinar como el juego al aire libre optimiza la psicomotricidad en niños. La metodología

fue aplicada experimental, seleccionando una muestra de 10 niños y se usó la ficha de observación. Los resultados: se identificó que el uso de los juegos permite a los estudiantes la capacidad de integrarse con facilidad, reduciendo la timidez por aprender. Asimismo, se identificó que la mayoría de los educandos lograron desarrollar las actividades, optimizando los aspectos de psicomotricidad gruesa, como el desplazamiento, la expresión oral y la coordinación. Concluyendo que, el juego al aire libre permite la mejora de la psicomotricidad en la población infantil.

2.1.3. Antecedentes locales

Tucto (2018) en “Estimulación motriz en coordinación motora gruesa en niños de 03 años de la I.E. Inicial “Casita De Belen “Pueblo Joven Haya de La Torre Cerro de Pasco”, mostrada a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion. Se buscó establecer la influencia de la estimulación motriz en la coordinación motora gruesa en niños. La metodología fue aplicada y cuasi experimental, se tuvo como muestra a 13 niños y se aplicó la ficha de observación. Los resultados: la coordinación motora mediante juegos permitió la participación activa de los niños e identificó las dificultades que denotaron los educandos sobre los movimientos de lateralidad, equilibrio y desplazamiento. Concluyendo que, al aplicar los juegos se optimizó el desarrollo psicomotriz en los menores.

Lara y Rojas (2018) en “Práctica de juegos sujetos de reglas en equiparar psicomotricidad de los estudiantes de inicial “María Inmaculada”- Oxapampa”, expuesta a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Se pretendió identificar que, la práctica de juegos mejora la psicomotricidad en niños. La metodología fue comparativa y cuasi experimental, considerando como población a 25 infantes y se aplicó el fichaje. Los resultados: antes de la implementación de

los juegos, los niños denotaron ritmo, tiempo, lateralidad, sensorio motriz, motricidad y esquema corporal en un nivel malo – regular, luego de las sesiones de juego llegaron a un nivel normal. Concluyendo que, la práctica de juegos mejora la psicomotricidad en niños.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Juego

Definición

Es una acción esencial que se halla interiorizado en todo ser humano, por ello es un actuar interno que se expresa de forma social. En tal sentido, en la etapa infantil, es considerada como un instrumento sumamente útil que facilita conocerse uno mismo y al entorno que se desarrolla el menor. Por esto, se encuentra relacionado con la psicomotricidad, ya que se basa en cubrir las necesidades de movimientos, coordinación y desplazamiento de forma didáctica, logrando el desarrollo de capacidades motoras y de expresión libre, mediante el cuerpo y expresiones faciales (Quirós & Arráez, 2005).

Andrey (2021) menciona que el juego en parte comprendido como diversión, el cual facilita el desarrollo de las particularidades para el fomento de la creatividad. Por esto, no se rige por normas o reglas específicas, más si por pautas al ser empleado como estrategias pedagógicas, ello permite evidenciar el lazo que denota con los aspectos biológicos, emocionales o cognitivos para permitir al niño experimenta sentimientos y sensaciones, para generar nuevas experiencias. A su vez, potencia el desarrollo corporal, el sentido de confianza, la percepción, el equilibrio, el control muscular, la fuerza y los sentidos.

Es una acción específica que tiene como principal función el desarrollo de la diversión en un determinado contexto y a una población específica. Por ello, la

evaluación no llega a ser una obligación, pero si una opción para valorar la concentración y el aprendizaje durante la dinámica. Es así que, se haya caracterizado por ser una acción que fomenta el procesamiento grupal, la interrelación social, habilidades interpersonales, responsabilidad, interacción motora e interdependencia positiva (Cuesta et al., 2016)

Características.

García y Tarazona (2022) establecen que, los juegos en la educación inicial denotan las siguientes características.

- Suelen ser actividades lúdicas clásicas, por lo que son fáciles de ejecutar y no son costosos.
- No se requiere prefabricar materiales para su uso, ya que recurre al uso de materiales provenientes de la naturaleza y del mismo esquema corporal.
- Promueve movimientos que desarrollen el equilibrio, la coordinación, la movilidad motora, expresión corporal y el desarrollo de acciones motrices básicas, como:
 - Caminar
 - Corre
 - Saltar
- Fomenta las interrelaciones sociales entre uno o más estudiantes.
- Se suelen realizar en espacio libres y en la mayoría de los casos se emplea en niños para lograr el disfrute.
- Dan respuesta a las necesidades primarias de los infantes.
- Se suelen practicar en cualquier espacio y momento.
- No demanda muchos materiales ni herramientas.
- Las reglas del juego son negociables.

- Son importantes, ya que se emplean como estrategias pedagógicas lúdicas.

Teorías del juego.

El juego en la educación inicial se sustenta por las siguientes teorías (Gallardo & Gallardo, 2018).

- Teoría sociocultural del juego por Vygotsky.* El autor señala al juego como un proceso de cambio-, debido a que incorpora la imaginación para dar nuevos aprendizajes, ya que los infantes no cuentan con la conciencia necesaria por estar en la primera infancia. De este modo, el menor logra ser consciente de su aspecto físico, estructura corporal y sensitivo y emocional, lo cual logra estimar su comportamiento. Puesto a que, el niño no percibe al juego como una tarea sino como una herramienta que permite satisfacer sus necesidades, generando un espacio que promueve el desarrollo próximo, de forma evolutiva. En tal sentido, al unirlo en el proceso de la psicomotricidad permite al educando tener control sobre sus movimientos en su comportamiento (Gallardo & Gallardo, 2018).
- Teoría de la interpretación del juego según la estructura del pensamiento por Piaget.* El autor supone que el juego es parte del progreso infantil y es parte de las masificaciones que experimenta a medida que evoluciona su cognición. Esto indica que el juego es el reflejo de la estructura psíquica, ya que brinda cierta predominancia a la asimilación al contraste de la acomodación, lo cual revela que permite la adaptación y el desarrollo del aprendizaje. Por esto, se diferencias los tipos de juegos: i) juego de construcción, ii) juego de reglas, iii) juego simbólicos y iv) juego de ejercicios. De este modo, el menor logra desarrollar su esquema mental de forma integral, promoviendo el aprendizaje de habilidades motoras,

capacidad de síntesis y análisis y coordinación manual (Gallardo & Gallardo, 2018).

2.2.2. Psicomotricidad

Definición.

Es comprendido como parte de la personalidad, ya que proviene de la palabra *psico* (psicología) y *motriz* (motor); por ello, se encuentra vinculado con las capacidades que posee el niño de mantener contacto con los objetos, la capacidad de manipulación y los movimientos que desarrolla en su día a día. Es así que, viene a ser la base que posee todo infante para mantener una relación con el espacio que lo rodea, siendo de suma relevancia su desarrollo en la primera infancia, dado que facilita el control de las emociones, el desarrollo de movimientos y la interrelación social (Benzant & Ruiz, 2013).

Acción encargada de fomentar el progreso del niño, con respecto a la coordinación, globalización, creatividad dinámica, espacio y conciencia corporal. Así como, el cuerpo, los sentidos, los sentimientos y el desplazamiento corporal en el espacio; a través, de movimientos y tiempos específicos, manejando objetos para el desarrollo de la creatividad dinámica y la coordinación (Sanmartín, 2010).

La psicomotricidad involucra el aspecto motriz y psíquico para el desarrollo de movimientos corporales, expresiones y connotaciones emocionales, relacionando el aspecto psicológico con lo corporal. Es así que, a medida que pasa el tiempo, el menor logra una formación integral en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el ámbito corporal. Entonces, se convierte en la capacidad que facilita el juego cooperativo durante la etapa inicial; el juego y la psicomotricidad de forma conjunta sirven como elemento rehabilitador para incorporar la didáctica en el aprendizaje motor (Andrey, 2021).

Según García y Tarazona (2022) es un constructo que une aspectos afectivos, cognitivos y aceptación de las habilidades, capacidades y debilidades, mediante la conciencia del cuerpo, de la coordinación global, el dominio del equilibrio, la respiración, el esquema corporal y orientación espacial, de este modo se logra mejorar los movimientos en los menores y la expresión ante el entorno que se desarrolla.

Beneficios.

Según García y Tarazona (2022) y González et al. (2022), el desarrollo psicomotriz denota los siguientes beneficios:

- Consigue ratificar la autoestima y el autoconocimiento en el niño.
- Facilita la integración en un grupo.
- Contribuye con la interacción social dentro de un entorno.
- Mejora la creatividad.
- Optimiza la concentración, atención y concentración.
- Permite el desarrollo de habilidades para controlar el cuerpo.
- Suele enfocarse en mejorar los patrones de movimiento, tales como: el recibir, el tirar, el saltar, el correr y el andar.
- Contribuye a que el menor logre ser consciente de su propio cuerpo.
- Permite la comunicación corporal.
- Educa la capacidad de percepción en la elección de decisiones.
- Fomenta el desarrollo sensitivo y perceptivo.
- Desarrolla las funciones intelectuales y afectivas de forma progresiva.
- Es necesario para el proceso de aprendizaje.
- Promueve la capacidad simbólica.
- Fomentar la interacción social.

- Consolida la personalidad.

Desarrollo en el infante

García y Tarazona (2022) indican que la psicomotricidad en los menores se da según el rango de edad que evidencian.

➤ De 2 a 3 años

- ✓ Evidencia habilidades para jugar y correr, pero desconoce la existencia de algún peligro.
- ✓ Se sube a los muebles o espacios con una altura elevada.
- ✓ Simulan poder escribir, es decir solo mueven las muñecas.
- ✓ Tienen la posibilidad de imitar gestos.

➤ De 3 a 4 años

- ✓ Evidencia movimientos espontáneos con algo de armonía.
- ✓ Puede dominar un dibujo desde el inicio hasta el final de su creación.
- ✓ Puede marchar, controlando la velocidad.
- ✓ Denota la capacidad de detener, sujetar y hacer presión con fuerza.
- ✓ Evidencia identificación de lateralidad.
- ✓ Logra controlar los movimientos involuntarios.
- ✓ Desarrolla cierta disociación corporal.
- ✓ Camina con los pies juntos.
- ✓ Dibuja círculos en un solo pie, y puede mantenerse en bipedestación y caminar de puntillas.
- ✓ Logra patear pelotas.

➤ De 4 a 5 años

- ✓ Evidencia tener ritmo y equilibrio.
- ✓ Logra pintar, dibujar y escribir letras.
- ✓ Consigue usar las tijeras para cortar formas.
- ✓ Evidencia un lenguaje casi correcto.
- ✓ Evidencia acciones de imitación al jugar.
- ✓ Toma decisiones para escoger amigos.

➤ De 5 a 6 años

- ✓ Su cerebro casi se encuentra en una maduración completa.
- ✓ Denota una visión estereoscópica casi completa, visualizando el relieve en los objetos.
- ✓ Se encuentra en la etapa de aprendizaje escolar.

Tipos.

García y Tarazona (2022) mencionan que existen tipos de psicomotricidad, siendo los siguientes:

- ✓ Desarrollo social – afectivo, son capacidades que facilita al educando conocer sobre sí mismo, contribuyendo con la optimización de la relación interpersonales.
- ✓ Desarrollo cognitivo, habilidades que desarrolla el niño para optimizar la creatividad, memoria y concentración en las actividades que desarrolla.
- ✓ Desarrollo motor, destrezas que permite mantener el control de los movimientos corporales.

Psicomotricidad en la formación académica.

En la comunidad educativa, la psicomotricidad es un instrumento empleado para dar acompañamiento y apoyo a la formación integral del menor,

en los aspectos sociales, afectivos, emocionales, motrices y cognitivos. Debido a que, promueve el juego como actividad libre sin necesidad de emplear recursos para el desenvolvimiento de cada menor y logre expresar sus ideas de forma motriz. Por tanto, el juego es una herramienta primordial para abordar los aspectos sensorio motores, para contribuir con la maduración física; empleando el cuerpo para mejorar el aspecto postural, la eficiencia motriz y la orientación en la construcción social del infante. Es así que, el menor consigue manifestar las siguientes acciones (Araya, 2017).

- Movimientos complejos de coordinación.
- Aspectos de vivencia, reflexión, organización y planificación.
- Relaciona el accionar con el aspecto cognitivo.
- Permite movimientos de apertura y cierre, relajación y tensión, actividad y pasividad y grupos musculares.
- Asegura la ejecución de acciones, estabilidad y equilibrio, como aspecto motor.
- Incorpora calidad del tono, tipos de posturas, calidad de movimientos y tipos de movimientos.

Habilidades de psicomotricidad.

- a. Habilidad motriz, capacidad encargada de fomentar el desarrollo de los movimientos de forma voluntaria, además fomenta la realización de movimientos según el esquema corporal. En tanto, se centra en el aprendizaje y el rendimiento frente a diferentes niveles, desde lo más sencillo hasta lo más complejo. De este modo, permite al educando desarrollar su esquema motor, automatizando la variación y repetición (Alonso, 2017).

- b. Habilidad corporal, es la destreza que posee el educando para desarrollar de forma pertinente la coordinación y conexión de cuerpo con la mente, lo cual facilita mantener el control sobre los movimientos corporales. Ello, se da a conocer mediante la flexibilidad, velocidad, equilibrio, coordinación y gestión de la fuerza (Alebau, 2022).

Elementos clave de la psicomotricidad.

Para que haya un correcto desarrollo psicomotriz se debe considerar los siguientes elementos (González B. , 2020).

- Orientación temporal – espacial, capacidad para relacionar el cuerpo con el entorno.
- Coordinación dinámica general, habilidad que facilita el desarrollo de movimientos de forma secuencial, usando los músculos.
- Lateralidad, es la destreza que da predominancia a uno de los lados del cuerpo.
- Coordinación óculo podal, asociación entre los músculos del pis con la coordinación para desarrollar movimientos.
- Coordinación óculo manual, asociación entre los músculos de los ojos con la mano para efectuar movimientos al momento de escribir.
- Función tónica, establece el tono muscular y la tensión que desarrolla este ante los estímulos.
- Control postural, es la capacidad de sostener una postura correcta al desarrollar movimientos y acciones.
- Coordinación motriz, se encarga de efectuar la limpieza del tono muscular, coordinación viso motriz, función tónica, coordinación en general mediante el control armónico.

- Esquema corporal, es la habilidad que permite representar el cuerpo y sus componentes para ser consciente de uno mismo, de la secuencia de movimientos, correcta organización y desarrollo de acciones complejas.
- Respiración, acción de forma abdominal o torácica fundamental para el desarrollo de movimientos.

Teorías de psicomotricidad.

La psicomotricidad se sustenta en las siguientes teorías:

- a. *Teoría del aprendizaje motor por Le Boch*, este autor menciona que la psicomotricidad en la primera infancia permite ajustar las situaciones de realidad que experimenta el menor, haciéndolo consciente de su cuerpo. De este modo, se construye el estereotipo motor de forma individual para que dé respuesta mediante expresiones, reorganizando las funciones del esquema corporal con respecto a los movimientos, la lateralidad y el equilibrio, contribuyendo en el proceso de aprendizaje. Por tanto, sustenta que el ser humano y su cuerpo son entendidos como determinantes de la expresividad, él requiere actividades de repertorio motor y plasticidad; a través de, las siguientes etapas: i) exploración global, facilita la comprensión de los problemas desde el aspecto sensorial, ii) disociación, programa el cuerpo del sujeto para que pueda ser organizada y manejada de forma conjunta voluntariamente y iii) estabilización de los automatismo, es la consecuencia del aprendizaje motor, evidenciando con el manejo y control de la parte motora del cuerpo (IPLACEX, 2017).
- b. *La progresión metodológica de Jean Le Boulch*, esta teoría se centra en la educación física de forma funcional y enfocándose en el rendimiento de los movimientos corporales y el dominio psicomotor. Este último involucra al

SNC para efectuar la coordinación y control de los diferentes sistemas que posee el ser humano, manifestando la importancia de una nutrición adecuada que promueva el rendimiento motor. Es así que, se orienta una correcta formación al cuerpo, uniendo las competencias técnicas, la calidad efectiva y la actitud; es decir, lo funcional con lo relacional, llegando al desarrollo de las siguientes funcionalidades: a) acomodación, cuando es posible la modificación de las propias estructuras según las variaciones del entorno y b) asimilación, la incorporación de lo exterior a lo interior del menor. Asimismo, se llega a la función del ajuste, el cual se manifiesta en: i) plasticidad, son las habilidades motrices que permiten la adaptación de esquemas de coordinación, fijándolo al sistema nervioso y ii) flexibilidad de consumación de la acción, viene a ser el juego del feedback que relación el junto con las estructuras y regula las acciones. Por último, se encuentran las funciones gnósticas, exteriores de forma consciente que permite la adquisición de datos a través de la observación, lo cual permite al menor reproducir lo observado de forma dinámica (IPLACEX, 2017).

Dimensiones.

a. Lateralidad.

Es una herramienta neuromotriz que se relaciona de forma directa con la maduración cerebral, permite el uso efectivo y frecuente de una de las mitades laterales del cuerpo. Por tanto, es necesario diferenciar la lateralización de la dominancia, la primera se centra en la preferencia que uno desarrolla por un órgano corporal o segmento en consideración de la simetría que posee. Por ello, se requiere la intervención de los pies, manos y ojos; la segunda, se basa en la preferencia de un lado del cuerpo sobre el otro,

de ahí que se define la lateralidad, ya sea izquierda o derecha. Puesto que, su desarrollo correcto permite la activación máxima del cuerpo calloso del cerebro, conectando los hemisferios; asimismo, fomenta la correcta coordinación de la función sensorial tridimensional y la automática contralateral, es decir lo táctil, la auditiva y lo visual, y promover el dominio de los órganos sensoriales simétricos y del cuerpo (Prado et al., 2017).

Es importante identificar cuáles son los determinantes de la lateralidad:

- i) factores genéticos, puede ser desarrollado según la genética heredada de los padres;
- ii) factores ambientales, según la acción de mecer y cargar el bebé en sus primeros años de vida y la percepción de los demás sobre los diestros y zurdos;
- iii) factores sociales, es propio de la cultura incentivar en los niños el uso de la mano derecha, dado que la zurda no es adecuada según la religión o creencias y
- iv) factores neurofisiológicos, se considera el dominio de los hemisferios que posee el educando. Por tanto, en los niños del nivel inicial el niño al inicio no logra diferenciar los lados del cuerpo, después va desarrollando conciencia sobre lo que es derecha e izquierda y; de este modo, consigue identificar sus órganos y miembros izquierdos y derechos, a través de desplazamientos diversos, traslada objetos, combinando desplazamientos: palmadas, giros y cuclillas, caminata en punta, talón y sobre extremo del pie, agarrar objetos con la mano izquierda y derecha y sacudir objetos con la pierna izquierda y derecha (Prado et al., 2017).

b. Esquema corporal.

Es parte de la cognición humana, que permite la representación del cuerpo ya que consiente el desarrollo de habilidades para reconocer los movimientos que el niño puede desarrollar, generando una imagen mental de

forma dinámica o estética. En tal sentido, permite la toma de conciencia de las partes del cuerpo y la asociación que se tiene con el entorno, generando nuevas experiencias que facilitan el ajuste motriz de los objetivos corporales en el desarrollo integral del infante. Puesto que, el humano se encuentra relacionado con el accionar y los movimientos, promoviendo los siguientes elementos: a) estructura temporal y espacial, b) percepción, c) equilibrio, d) coordinación, e) lateralidad, f) relajación, g) respiración, h) actitud, i) desarrollo sensorial y j) desarrollo y reconocimiento del propio cuerpo (Perea, 2019).

En infante desde su nacimiento hasta los 2 años, se halla en la etapa materna, por lo que adquiere las primeras habilidades de coordinación y de marcha; entre 2 a 5 años, están en la etapa global que facilita la ubicación y conocimiento del cuerpo de forma minuciosa; entre 5 a 7 años, estaba en la etapa de transición, la cual se caracteriza por fomentar en el menor la habilidad de relacionar las sensaciones cenestésicas y motrices como las visuales para identificar las partes del cuerpo. Es así que, el menor logra controlar la respiración y la postura para el desarrollo de la independencia de sus brazos con respecto a su tronco. Asimismo, identifica las partes gruesas del cuerpo: extremidades, tronco y cabeza, efectúa movimientos con la cabeza: combinaciones, torsiones y flexiones, realiza movimientos con los brazos y manos, desarrolla movimientos con los pies y maneja sus movimientos corporales; por lo mencionado, el desarrollo del esquema corporal en la etapa infantil es imprescindible (Perea, 2019).

c. Equilibrio.

Se caracteriza por estar formado con diferentes factores que se deben desarrollar para que el menor se mantenga en una situación estable, según el contexto en que se desarrolla. Por esto, el equilibrio suele manifestarse al momento de adquirir una postura de forma estática y de forma dinámica, según los movimientos que ejecuta cada ser humano. De este modo, al unir ambas se logra mantener la actividad motora de forma equilibrada, potenciando la motricidad gruesa; es importante señalar que la motricidad infantil se encuentra vinculado de forma directa con el sistema nervioso central y suele ir en evolución según la maduración cerebro, integrando el sistema cenestésico, la vida y el odio. Dado que, los componentes que permiten regular el equilibrio se basa en elementos cerebrales, permitiendo dar información sobre la posición del cuerpo, a través de la coordinación de los receptores motores que facilitan la regulación de la presión, la fuerza y el tono muscular, a través de los sentidos básicos (Macías et al., 2022).

En tal sentido, durante la primera infancia de 0 a 3 años, el niño logra adquirir equilibrio de forma estática, lo cual se evidencia cuando se mantiene en una posición de forma estática y bípeda, posterior a esto empieza a caminar. Entre los 3 a 6 años, el menor mejora sus capacidades para adquirir cierta dominancia sobre sus habilidades básicas para que pueda caminar en una recta. Ya en los 5 años, su equilibrio debe ser dinámico y estático, alcanzando una gran madurez, pero no para desarrollar juegos motores. Es así que, el desarrollo del equilibrio en la primera infancia es esencial, pues desarrolla las habilidades motoras para que el menor consiga caminar de forma equilibrada, mantener el equilibrio, brincando un pie por vez, mantener

el equilibrio en situaciones como correr, saltar o caminar rápido y mantener el equilibrio al bordear y pasar obstáculos dispersos y alineados al suelo. En tal sentido, la educación debe promover actividades para el desarrollo de habilidades motoras que consoliden el equilibrio, siendo esencial para su desarrollo integral y adultez en el proceso de enseñanza – aprendizaje (Macías et al., 2022).

d. Perceptivo motor.

Es la herramienta que permite al menor investigar y analizar lo que sucede y los que encuentra en su entorno o espacio externo; así como, el tiempo para ser consciente de los aspectos que se desarrollan en su realidad. Por este motivo, en algunos momentos suele estar de forma independiente al comparar con los deseos individuales que posee el infante, tales como: la duración de los sonidos, las distancias entre los objetos, el tamaño, los colores, las formas y los aspectos sensoriales que el menor experimenta. Por ende, el desarrollo perceptivo se desarrolla en base a la asociación e integración de las destrezas perceptivo motoras con las sensaciones que experimenta a mediad que comprende lo que sucede. Es así que, el menor llegar a usar sus manos y piernas para manifestar sus deseos, llegando a percibir los movimientos que realiza y sentir satisfacción. A partir de lo descrito anteriormente, se considera el espacio; puesto que, es un indicador que se encarga de fomentar las interacciones espaciales, tales como; i) la organización, ii) la orientación y iii) la localización (Trucios, 2016).

Esto, con el propósito de promover una vivencia entre el menor con su entorno, fomentando el progreso del espacio de acción y la lateralidad relacionada con los movimientos que ejecuta. Asimismo, se encuentra el

tiempo, el cual es admitido por los movimientos efectuados de los objetos y del cuerpo, asociándolo con el baile, la intensidad de ejercicio, la percusión y el sonido. Entonces, en la evolución psicomotora que denotan los infantes entre los 2 a 6 años, el nivel perceptivo motor se ubica entre las 2 – 3 años, permitiendo al menor desplegar movimientos de forma básica, lo cual admite la realización de acciones de forma independiente. Ante esto, se suma el desarrollo del lenguaje para fomentar el progreso entre el tiempo y espacio con los objetos de su entorno, superando el nivel sensoriomotor. Es así que, el menor logra identificar las partes del cuerpo y las funciones de las partes del cuerpo, a su vez, imitar los movimientos efectuados por la docente y sus compañeros y consigue alternar movimiento al recibir y lanzar objetos y los movimientos al detenerse, caminar, brincar y correr (Trucios, 2016).

2.2.3. Importancia de los juegos y psicomotricidad en el nivel inicial

El juego es una herramienta didáctica usualmente usada en la formación de niños del nivel inicial, ya que contribuye al desarrollo motor, emocional y cognitivo de los niños y niñas. Ello demanda la necesidad de ser incorporado en el área pedagógica, logrando mejorar las habilidades psicomotoras que favorecerá el crecimiento general del menor. Asimismo, es fundamental en el desarrollo biológico, porque contribuye en la formación psicológica y física, siendo un factor sumamente significativo para la diversidad y evolución del ser humano. De tal modo, permite mejorar las capacidades motrices y los hábitos relacionados a tal acción en favor del mejoramiento de las cualidades morales, resistencia y rapidez, así como la disciplina, perseverancia y colectivismo (Andrey, 2021).

Desde el aspecto educativo o formativo, los docentes logran mediante los juegos la consolidación de la personalidad en los educandos, mejorando su

desarrollo físico y la capacidad de toma de decisiones, formando vínculos sociales consistentes. Lo cual admite la creación de valores, hábitos y experiencias positivas, pues permite reflejar las particularidades del manejo contextual del entorno, curiosidad, sentimientos, emociones y pensamientos. A esto, se añade el desarrollo de la observación, para repetir comportamientos y movimientos, generando procesos que permiten fortalecer los esquemas corporales para dar pie a la fuerza motriz de forma consistente. Es así que, el juego llega a ser considerado como una metodología terapéutica, pues genera consecuencias emocionales positivas en el educando (Andrey, 2021).

La psicomotriz y el juego en la etapa inicial es relevante para el aprendizaje; dado que, permiten al niño adaptarse al contexto formativo, según el espacio en que se desarrolla. El juego permite al menor explorar de forma placentera lo nuevo de su entorno, así como poner en práctica, comprender y aprender desde lo moral, emocional, social, afectivo, intelectual y físico. De este modo, al unir el juego con la psicomotricidad se logra analizar de modo holístico el actuar del ser humano, el espacio, las emociones y destrezas motrices, mejorando el desarrollo cognitivo del estudiante. Esto de forma progresiva, ya que se unen acciones motoras con mentales, estimulando al educando por conocer su esquema corporal y cómo funciona. La incorporación del juego en la educación inicial es de suma relevancia, siempre y cuando estos sean innovadores, creativos y didácticos, pues contribuye de forma directa y significativa en el desarrollo psicomotor e integral del infante, siendo beneficiados hasta la etapa de la adolescencia (Valenzuela et al., 2021).

2.3. Definición de términos básicos

- **Alternar.** Es la acción de combinar movimientos de forma sucesiva en un solo espacio (RAE, 2023).
- **Desplazamiento.** Es el movimiento que se realiza de un lugar hacia otro, usando el cuerpo (RAE, 2023).
- **Esquema corporal.** Es la conciencia que tiene el sujeto sobre su cuerpo y los elementos que la componen (RAE, 2023).
- **Equilibrio.** Habilidad que facilita sostener al cuerpo en una posición erguida, implicando la motricidad final y global (RAE, 2023).
- **Extremidades.** Son las piernas, brazos, cuerpo, cabeza, etc. (RAE, 2023).
- **Identificar.** Capacidad de reconocer una cosa, situación o elemento (RAE, 2023).
- **Juegos.** Suma de acciones lúdicas que permite la satisfacción del ser humano (RAE, 2023).
- **Lateralidad.** Capacidad de inclinación de forma sistematizada a una de las partes simétricas del cuerpo (RAE, 2023).
- **Psicomotricidad.** Asociación entre la acción psíquica y la capacidad de ejercer movimientos motrices (RAE, 2023).
- **Perceptivo motor.** Destrezas de percepción táctil, auditiva y visual que facilitan el desarrollo lector y de escritura (RAE, 2023).
- **SNC.** Sistema nervioso central encargado de las funciones del cuerpo (RAE, 2023).

2.4. Formulación de las Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego mejora significativamente la psicomotricidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El juego mejora significativamente la lateralidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.
- El juego mejora significativamente la percepción del esquema corporal en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.
- El juego mejora significativamente el equilibrio en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.
- El juego mejora significativamente el desarrollo perceptivo motor en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

2.5. Identificación de variables

- a. El juego
- b. Psicomotricidad

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Tabla 1 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Variable independiente: El juego	Es una acción esencial que se halla interiorizado en todo ser humano, por ello es un actuar interno que se expresa de forma social y libre, mediante el cuerpo y expresiones faciales (Quirós & Arráez, 2005).	Acción encargada de fomentar la psicomotricidad en los menores, mediante acciones lúdicas que generen placer.	Juegos	<ul style="list-style-type: none"> - Juego 1: Jugando al muñeco - Juego 2: Atrapo mi zapato - Juego 3: El saquito de arena - Juego 4: Baile dirigido - Juego 5: Saltando me divierto 	No aplica
Variable dependiente: Psicomotricidad	Acción encargada de fomentar el progreso del niño, con respecto a la coordinación, globalización, creatividad dinámica, espacio y conciencia corporal. Así como, el cuerpo, los sentidos, los sentimientos y el desplazamiento corporal en el espacio (Sanmartín, 2010).	Aspecto que permite el desarrollo de la lateralidad, el esquema corporal, el equilibrio y el aspecto perceptivo motor; a través, de actividades que involucren los brazos, manos, piernas, pies, tronco y cabeza.	Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> - Efectuar desplazamientos diversos. - Trasladar objetos, combinando desplazamientos: palmadas, giros y cuclillas. - Caminar en punta, talón y sobre extremo del pie. - Agarrar objetos con la mano izquierda y derecha. - Sacudir objeto con la pierna izquierda y derecha. 	Escala Likert
			Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las partes gruesas del cuerpo: extremidades, tronco y cabeza. - Efectuar movimientos con la cabeza: combinaciones, torsiones y flexiones. - Efectuar movimientos con los brazos y manos. - Efectuar movimientos con los pies. - Manejar sus movimientos corporales. 	
			Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> - Caminar de forma equilibrada. - Mantener el equilibrio, brincando un pie por vez. - Mantener el equilibrio en situaciones como correr, saltar o caminar rápido. - Mantener el equilibrio al bordear y pasar obstáculos dispersos y alineados al suelo. 	
			Perceptivo motor	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las partes del cuerpo. - Identificar las funciones de las partes del cuerpo. - Imitar los movimientos efectuados por la docente y sus compañeros. - Consiguir alternar movimiento al recibir y lanzar objetos. - Consiguir alternar movimientos al detenerse, caminar, brincar y corre. 	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Fue aplicada, según Sánchez et al. (2018) este tipo de estudios se centran en realizar una nueva búsqueda de conocimientos con propósito, el cual es dar solución a algún problema. Tacillo (2016) manifiesta que, los estudios aplicados de enfocan en analizar leyes y principio empíricos para generar un nuevo postulado teórico, que den solución inmediata en beneficio de la sociedad. En tal sentido, se analizaron los resultados servirán para proponer estrategias que permitan dar solución a la problemática identificada sobre las variables de estudio.

3.2. Nivel de investigación

Fue explicativo, ya que las investigadoras se centraron en identificar las causas de la influencia del juego en la psicomotricidad, mediante la aplicación de un tratamiento. Tacillo (2016) manifiesta que los estudios explicativos identifican la relación de causalidad entre dos variables, a través de la experimentación. Espinoza (2010) acota que, este tipo de análisis permite dar un sustento a los

sucesos, mediante la identificación de las causas y los efectos, lo cual demanda una exhausta y minuciosas investigaciones para dar un sustento teórico confiable.

3.3. Métodos de investigación

3.3.1. Método general

Se seleccionó el científico, Sánchez et al. (2018) refieren que consiente el seguimiento de ciertos pasos determinados para dar solución a un problema identificado. Tacillo (2016) y Espinoza (2010) señalan que parte, desde la identificación del problema, formulación de preguntas, objetivos e hipótesis para llegar a una determinada conclusión, a través de recopilación de datos por herramientas metodológicas. Por lo mencionado, se seguirán una serie de pasos, previamente esquematizados hasta llegar al objetivo propuestos, verificando las hipótesis formuladas.

3.3.2. Métodos específicos

Método inductivo – deductivo, según Tacillo (2016) y Sánchez et al. (2018) este tipo de estudios se centran en determinar premisas y conclusiones para llegar a un razonamiento consistente y válido, afirmando casos particulares hasta llegar a uno general. Es así que, en la investigación se desarrolló el análisis de los resultados generales para llegar a una conclusión general sobre la causa y efecto existente entre las variables seleccionadas.

3.4. Diseño de Investigación

El diseño del estudio por aplicar fue pre experimental, Espinoza (2010) refiere que este tipo de diseño no accede la manipulación de la variable dependiente, antes de desarrollar cierto tratamiento. Ya que, solo usa un grupo para contrastar los hallazgos logrados mediante la aplicación de un pre y post test. De este modo, verificar si la variable independiente causa algún efecto en la

variable dependiente. En tal sentido, se aplicó como tratamiento un plan de juegos diseñados para mejorar la psicomotricidad en los educandos, para establecer su causa afecto positivo.

$$M: \quad O1 \longrightarrow x \longrightarrow O2$$

Donde:

M: 20 estudiantes de 5 años de edad

O1: Aplicación del pre test

O2: Aplicación del post test

x: Programa de juegos

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Son los sujetos o elementos que serán parte de un estudio, ya que suelen denotar características similares a los fenómenos que se pretende estudiar (Sánchez et al., 2018). Es así que, la población estuvo conformada por 23 estudiantes de 5 años de la I.E N° 31775 "Almirante Grau".

Tabla 2 Población

Población	
Niños	12
Niñas	11
Total	23

Nota: Elaboración propia

3.5.2. Muestra

Es el subgrupo extraído de la población, que denota las características generales y específicas de las variables por analizar. Ello consiente recopilar información precisa (Sánchez et al., 2018). La muestra estuvo conformada por 23 estudiantes de la sección de 5 años "Huallitas del Saber".

Tabla 3 Muestra

Muestra	
Niños	12
Niñas	11
Total	23

Nota: Elaboración propia

3.5.3. Muestreo

El muestreo fue no probabilístico, pues el autor seleccionara a los participantes de la investigación según criterios propios, que permitan y faciliten la realización del estudio investigación (Sánchez et al., 2018). Por lo mencionado, para determinar el tamaño muestral se consideraron los siguientes criterios:

Criterios de inclusión

- Educandos con cinco años cumplidos.
- Estudiantes que presentaron la autorización de sus padres para que participen en el análisis.

Criterios de exclusión

- Educandos de inicial menores o mayores a 5 años de edad.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se aplicó la observación y experimentación.

Sánchez et al. (2018) y Tacillo (2016) señalan que la observación es una técnica que involucra el uso de los sentidos para recaudar datos.

Por otro lado, la experimentación es una técnica que se enfoca en efectuar un experimento o tratamiento a un suceso específico para identificar si hay o no cambios.

Los instrumentos fueron la ficha de observación y sesiones pedagógicas.

Sánchez et al. (2018) y Tacillo (2016) mencionan que la ficha de observación es un instrumento estructurado que permite y recojo de datos específicos sobre un tema en partículas, haciendo uso de la visión.

En cambio, las sesiones pedagógicas son herramientas didácticas que facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje en un determinado contexto.

El instrumento aplicado lleva por título “El juego como herramienta pedagógica para optimizar la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E N° 31775 “Almirante Grau”, el cual consta de 17 ítems y es valorado mediante la escala Likert (1=insatisfactorio, 2=mínimamente satisfactorio, 3=medianamente satisfactorio y 4=satisfactorio). Se debe señalar que este instrumento mide la psicomotricidad y sus dimensiones: lateralidad, esquema corporal, equilibrio y perceptivo motor). La aplicación de este instrumento se toma un tiempo de 15 minutos para su aplicación. Y, fue creación propia por las Bachilleres Torres Meza Iris Jhaquelin y Vivas Poma Eymmy Lizbel.

El programa aplicado constó de cinco sesiones pedagógicas, los cuales fueron:

- Sesión 1 → Jugando con el muñeco
- Sesión 2 → Atrapo mi zapato
- Sesión 3 → El saquito de arena
- Sesión 4 → Baile dirigido
- Sesión 5 → Saltando me divierto

Cada sesión se desarrolló en un tiempo de 45 minutos, según la metodología planteada.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

El cuestionario se validó mediante criterio de tres expertos, quienes determinaron su validez, ya que los ítems miden lo que deben medir, en función a las dimensiones. Asimismo, se estimó que la confiabilidad fue muy alta, ya que el valor del Alpha de Cronbach fue 0.974.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se hizo uso de la estadística descriptiva e inferencial, según Espinoza (2010) esta técnica permite la descripción de los datos logrados en un estudio, a través de tablas y figuras. Asimismo, accede la comprobación de las hipótesis, haciendo uso de pruebas estadística, según los resultados de la prueba de normalidad. Entonces, se detallaron los resultados, haciendo uso de tablas y figuras porcentuales, medias y tablas de comparación, ello permitió aplicar el estadígrafo pertinente para determinar la incidencia de la variable independiente sobre la dependiente, haciendo uso del MS Excel y Software SPSS.

3.9. Tratamiento estadístico

Se requirió aplicar la estadística no paramétrica, Debido a que, la significancia de las dimensiones y la variable fue menor a 0.05 en la prueba de normalidad.

Tabla 4 Resultados de la prueba de normalidad

<i>Pruebas de normalidad</i>		
	Shapiro-Wilk	
	Estadístico	gl Sig.
<i>PRE TEST</i>		
Lateralidad	,634	23 ,000
Esquema corporal	,605	23 ,000
Equilibrio	,622	23 ,000
Perceptivo motor	,605	23 ,000
Psicomotricidad	,639	23 ,000
<i>POS TEST</i>		
Lateralidad	,463	23 ,000
Esquema corporal	,582	23 ,000
Equilibrio	,463	23 ,000
Perceptivo motor	,324	23 ,000
Psicomotricidad	,551	23 ,000

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

En este caso la prueba de medianas por el estadístico Z de Wilcoxon, siguiendo los siguientes pasos:

- Establecer el nivel de significancia: $\alpha = 0.05$
- Aplicar la prueba estadística: Z de Wilcoxon
- Señalar la regla de decisión: Se rechaza la H_0 , si la significancia de la prueba de Wilcoxon es mayor a 0.05.
- Ejecutar el análisis y conclusión de la prueba.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

Para el desarrollo de la tesis, se consideraron los lineamientos oportunos, respetando y cumpliendo la ética con la finalidad de desenvolver el estudio de forma ordenada, cumpliendo el reglamento de la universidad. Por tanto, toda información lograda fue inequívoca y no se ejecutaron faltas éticas ni adulteración de datos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Se desarrolló la aplicación del instrumento en la I.E N° 31775 "Almirante Grau", específicamente en el aula “Huellitas del Saber”. Esto, antes de desarrollar el programa de juegos para mejorar la psicomotricidad en los infantes de 5 años. Asimismo, luego de la implementación del programa; de este modo, se detallarán los hallazgos.

La recolección de datos, se llevó a cabo en dos momentos; el primero fue antes del desarrollo de las sesiones pedagógicas y el segundo, luego de la aplicación de las sesiones pedagógicas. Para ello, en el desarrollo de las sesiones, se siguieron la siguiente secuencia:

- Sesión 1 → Jugando con el muñeco
- Sesión 2 → Atrapo mi zapato
- Sesión 3 → El saquito de arena
- Sesión 4 → Baile dirigido
- Sesión 5 → Saltando me divierto

Bajo este contexto, en la primera sesión se consiguió la participación activa de los infantes, a través de su expresión corporal y la coordinación de las partes de su cuerpo. En la segunda sesión, se desarrollaron movimientos y acciones de coordinación de óculo manual y aculo podal, logrando que puedan atar los cordones de sus zapatos. En la tercera sesión, se desarrollaron acciones lúdicas que permitieron mezclar las destrezas de los infantes, caminando, gateando, saltando, rodando y corriendo. En la cuarta sesión, se desarrollaron movimiento corporal de forma creativa, usando música y la danza como medio de expresión oral. Finalmente, en la quinta sesión, se fomentó el desarrollo de las habilidades que posee para desplazarse, jugando e interactuando con su entorno.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

La presentación, análisis e interpretación de los hallazgos se desarrolló en base a la baremaron de la información recopilada, a través del instrumento sobre la variable psicomotricidad y sus dimensiones. Tal como se muestra en la **Tabla 5**, señalando lo siguiente:

Las dimensiones lateralidad y esquema corporal fueron categorizadas como deficiente desde 5 a 9 puntos, como regular de 10 a 14 puntos y como buena de 14 a 20 puntos. Con respecto a la dimensión equilibrio, se categorizó como buena de 12 a 16 puntos, como regular de 8 a 11 puntos y como deficiente de 3 a 5 puntos. Por otro lado, la dimensión perceptivo motor, se categorizó como buen desde 9 a 12 puntos, como regular de 6 a 8 puntos y como deficiente de 3 a 5 puntos. Finalmente, la variable psicomotricidad se categorizó como deficiente a partir de 17 a 33 puntos, como regular de 34 a 50 puntos y como buena de 51 a 68 puntos.

Tabla 5 Baremos – *Psicomotricidad y sus dimensiones*

	Deficiente	Regular	Buena
Lateralidad	5-9	10-14	14-20
Esquema corporal	5-9	10-14	14-20
Equilibrio	4-7	8-11	12-16
Perceptivo motor	3-5	6-8	9-12
Psicomotricidad	17-33	34-50	51-68

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad

En base a lo evidenciado en la

Tabla 5, a continuación, se mostrarán los resultados obtenidos, según la baremación realizada.

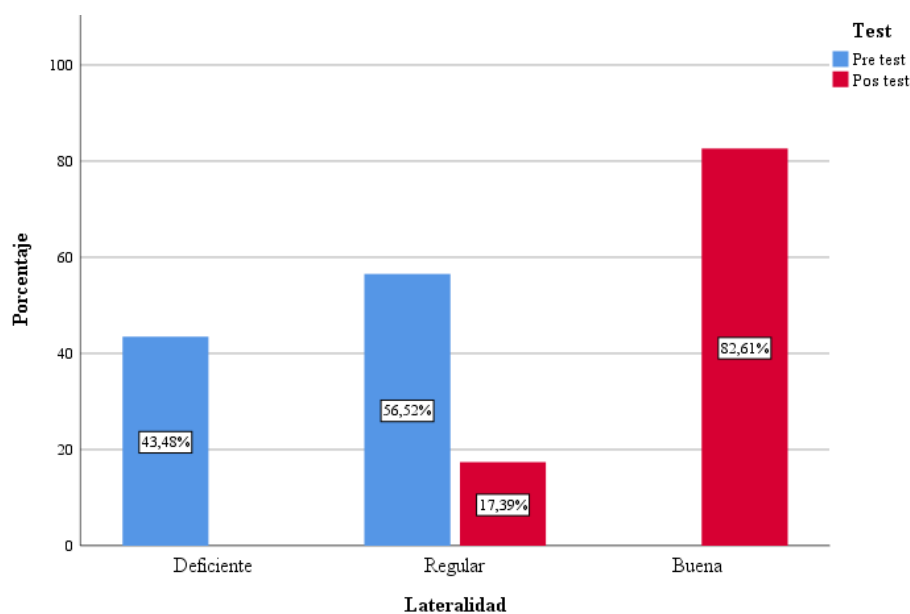
4.2.1. Lateralidad

Tabla 6 Dimensión – *lateralidad*

Dimensión	Nivel	Pre test	Post test
Lateralidad	Deficiente	10 43,5%	0 0,0%
	Regular	13 56,5%	4 17,4%
	Buena	0 0,0%	19 82,6%

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

Figura 1 Dimensión – *lateralidad*



En base a los datos mostrados en la **Tabla 6** y

Figura 1, se identificó que ante de la implementación de las sesiones pedagógicas, el 56.5% denotaron nivel regular la lateralidad; sin embargo, posterior a la aplicación de dichas sesiones, el 82.6% manifestaron una mejor en la lateralidad.

Tabla 7 Estadísticos descriptivos de lateralidad

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
Lateralidad (pre test)	23	1	2	1,57	,507
Lateralidad (post test)	23	2	3	2,83	,388

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

La **Tabla 7** expresa lo siguiente: en el pre test, se obtuvo una media de 1.57. Ello señaló que, la gran mayoría de los infantes denotaron un resultado insatisfactorio en la evaluación de la lateralidad. Ya en el post test, se incrementó a 2.83, aseverando que las sesiones pedagógicas basadas en juegos lograron mejorar la dimensión lateralidad. Señalando que se mejoró la capacidad de caminar, correr y saltar; así como, de pasar, bordear los obstáculos que se hayan dispersos y alineados en el suelo. También, denotaron mejorar la capacidad de llevar objetos de diferentes formas, haciendo combinaciones distintas al desplazarlos, organizarlos, desarrollando movimientos como dar palmadas, giros y estar en cuclillas. Finalmente, mejorar su caminata en punta, talón y borde externo del pie, desarrollando diversos movimientos y mejoraron la capacidad de coger objetos con ambas manos.

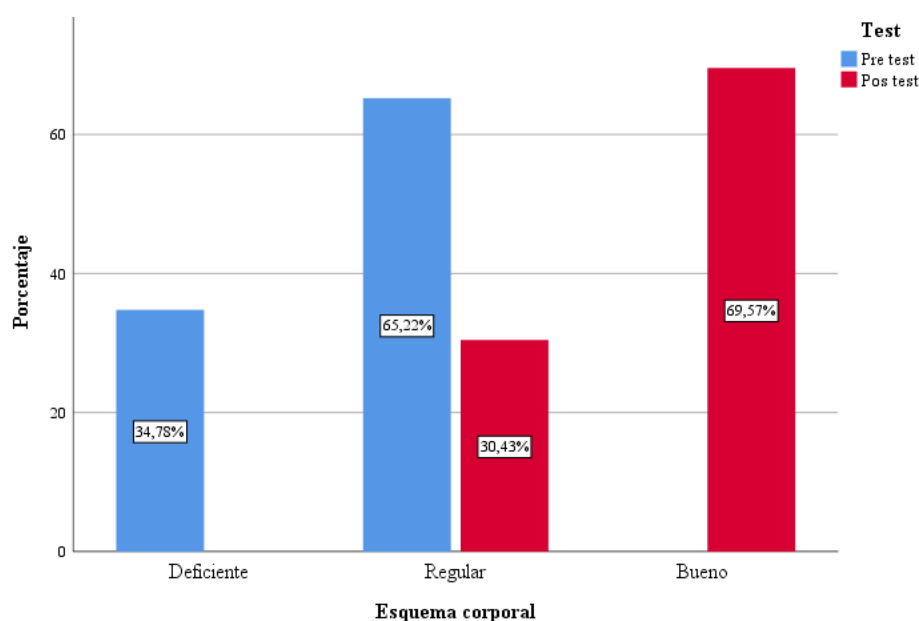
4.2.2. Esquema corporal

Tabla 8 *Dimensión – esquema corporal*

Dimensión	Nivel	Pre test		Post test	
Esquema corporal	Deficiente	8	34,8%	0	0,0%
	Regular	15	65,2%	7	30,4%
	Bueno	0	0,0%	16	69,6%

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

Figura 2 *Dimensión – esquema corporal*



Según la **Tabla 8** y

Figura 2, el 34.8% de los evaluados en el pre test, demostraron tener un nivel deficiente en su esquema corporal. Más, luego de implementación de las sesiones pedagógicas, el 69.6% incrementaron su nivel a bueno, con respecto a la dimensión corporal.

Tabla 9 Estadísticos descriptivos de esquema corporal

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
Esquema corporal (pre test)	23	1	2	1,65	,487
Esquema corporal (post test)	23	2	3	2,70	,470

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

En la **Tabla 9**, se muestra la media lograda en el post test, luego del desarrollo de las sesiones pedagógicas, siendo 2.70. Este valor incrementó, ya que, en el pre test, la media fue de 1.65, dichos valores demostraron que la implementación de las sesiones pedagógicas, permitieron mejorar la dimensión esquema corporal en los infantes. Por tanto, se demostró una mejora en el reconocimiento de su cuerpo, tronco y extremidades, ya que consiguieron desarrollar flexiones, remisiones y combinaciones con la cabeza. Así como, movimientos con las manos y brazos. Por otro lado, denotaron una mejora al efectuar golpes de objetos, usando sus piernas, tanto derecha como izquierda.

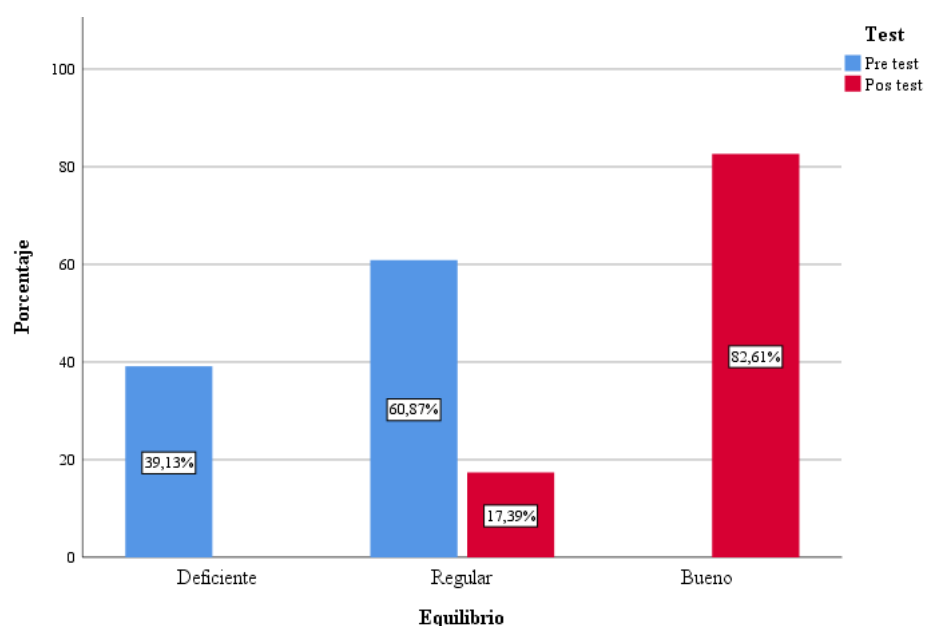
4.2.3. Equilibrio

Tabla 10 Dimensión – equilibrio

Dimensión	Nivel	Pre test	Post test
Equilibrio	Deficiente	9 39,1%	0 0,0%
	Regular	14 60,9%	4 17,4%
	Bueno	0 0,0%	19 82,6%

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

Figura 3 Dimensión – equilibrio



Según la **Tabla 10** y

Figura 3, antes de la aplicación de las sesiones pedagógicas a los infantes evaluados, se identificó un nivel deficiente de la capacidad de equilibrio. No obstante, luego de las sesiones pedagógicas, se identificó una mejora significativa en tal dimensión, ya que el 82.6% de los infantes evaluados denotaron un nivel bueno de en el equilibrio.

Tabla 11 Estadísticos descriptivos de equilibrio

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
Equilibrio (pre test)	23	1	2	1,61	,499
Equilibrio (post test)	23	2	3	2,83	,388

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

En base a la **Tabla 11**, se identificó la optimización de la dimensión equilibrio, ya que en el pre test se obtuvo una media de 1.61 y en post test, de 2.83. Esto reveló que, la gran mayoría de los infantes mejoraron su capacidad de caminar sobre una línea o cuerda, ya que mantuvieron el equilibrio saltando en

un pie, y andando sobre una línea curva. También, denotaron la capacidad de sostener una postura equilibrada.

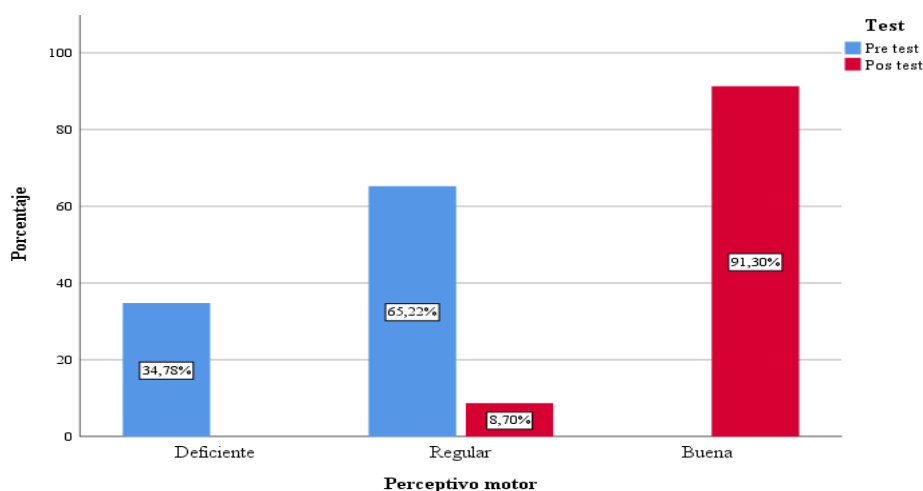
4.2.4. Perceptivo motor

Tabla 12 Dimensión – perceptivo motor

Dimensión	Nivel	Pre test	Post test
Perceptivo motor	Deficiente	8 34,8%	0 0,0%
	Regular	15 65,2%	2 8,7%
	Buena	0 0,0%	21 91,3%

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

Figura 4 Dimensión – perceptivo motor



En base a la **Tabla 12** y

Figura 4, se supo que el 65.2% de los infantes evaluados denotaron un nivel regular en la dimensión perceptivo motor, pero al desarrollar los juegos; a través, de las sesiones pedagógicas, se mejoró el nivel, en la mayoría de los educandos (91.3%), hasta lograr un nivel bueno de la dimensión perceptivo motor.

Tabla 13 Estadísticos descriptivos de perceptivo motor

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
Perceptivo motor (pre test)	23	1	2	1,65	,487
Perceptivo motor (post test)	23	2	3	2,91	,288

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

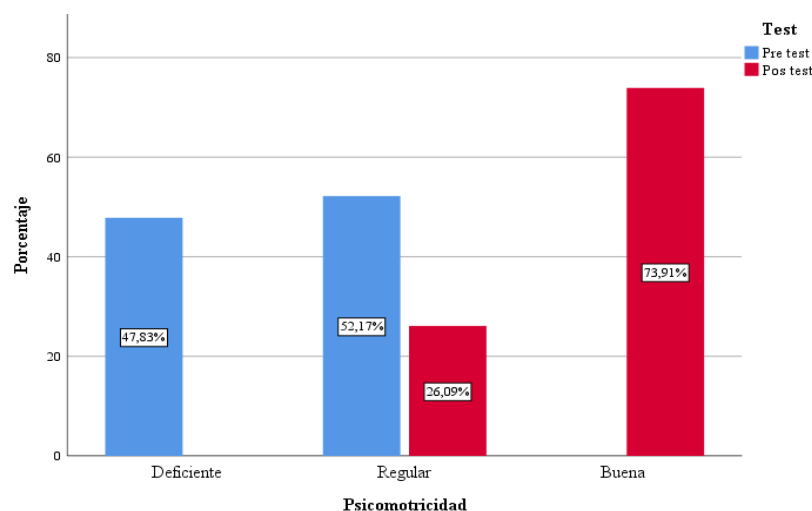
Los hallazgos de la **Tabla 13** indicaron que, en el pre test se obtuvo una media de 1.65 y en el post test, una media de 2.91, dichos valores denostaron una mejora en la dimensión perceptivo motor, gracias a las sesiones pedagógicas desarrolladas. Ya que, casi todos los evaluados, lograron reconocer las partes de su cuerpo, en funciones a las funciones que desarrollan cada una de ellas y, denotaron poder imitar movimientos ejecutados por la docente y sus compañeros.

4.2.5. Psicomotricidad

Tabla 14 Variable – psicomotricidad

Dimensión	Nivel	Pre test	Post test
Psicomotricidad	Deficiente	11 47,8%	0 0,0%
	Regular	12 52,2%	6 26,1%
	Buena	0 0,0%	17 73,9%

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

Figura 5 Variable – psicomotricidad

Según la **Tabla 14** y

Figura 5, el 47.8% de los infantes evaluados denotaron una psicomotricidad deficiente, sin embargo, al desarrollar los juegos, mediante las sesiones de aprendizaje, se consiguió que el 73.9% logre una buena psicomotricidad.

Tabla 15 Estadísticos descriptivos de psicomotricidad

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
Psicomotricidad (pre test)	23	1	2	1,52	,511
Psicomotricidad (post test)	23	2	3	2,74	,449

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha de observación sobre el juego para optimizar la psicomotricidad.

Según las **Tabla 15**, en el pre test, se obtuvo una media de 1.52, ya luego de las sesiones realizadas, el post test, evidenció un valor de 2.74. Esto, denotó una mejora significativa en la psicomotricidad de los infantes de 5 años evaluados. En este sentido, hubo una mejora significativa en la lateralidad, esquema corporal, equilibrio y perceptivo motor.

4.3. Prueba de hipótesis

Para comprobar las hipótesis se comparó las diferencias de los puntajes del pre y post test, considerando los resultados de la prueba de normalidad (**Tabla 16**). Esto permitió señalar que se aplicó el estadístico Z de Wilcoxon para comparar los hallazgos.

Tabla 16 Resultados de la prueba de normalidad

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRE TEST			
Lateralidad	,634	23	,000
Esquema corporal	,605	23	,000
Equilibrio	,622	23	,000
Perceptivo motor	,605	23	,000
Psicomotricidad	,639	23	,000
POS TEST			
Lateralidad	,463	23	,000
Esquema corporal	,582	23	,000
Equilibrio	,463	23	,000
Perceptivo motor	,324	23	,000
Psicomotricidad	,551	23	,000

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

4.3.1. 1° hipótesis específica

Hipótesis a probar: El juego mejora significativamente la lateralidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

- H0: La mediana de las diferencias del pre y post test para la lateralidad es igual a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) = 0$$

- H1: La mediana de las diferencias del pre y post test para la lateralidad es distinta a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) \neq 0$$

Tabla 17 Test de rangos para lateralidad

Prueba de rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Lateralidad (post test - pre test)	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	22 ^b	11.50	253.00
	Empates	1 ^c		
	Total	23		

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

- a. Lateralidad (post test) < Lateralidad (pre test)
 b. Lateralidad (post test) > Lateralidad (pre test)
 c. Lateralidad (post test) = Lateralidad (pre test)

Tabla 18 *Prueba de la primera hipótesis específica*

Lateralidad (post test - pre test)	
Z	-4.284
Sig.	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

Se observa una mayor cantidad de observaciones en rangos positivos; es decir, los resultados del post test fueron mayores en comparación del pre test, certificando la efectividad y eficacia de las sesiones pedagógicas, a través de juegos para mejorar la lateralidad. Además, según la

Tabla 18, la significación de la prueba Z fue 0.000, siendo un valor inferior al alfa de comparación (0.05); por lo tanto, se debe rechazar la H0. Concluyendo que, el juego mejora significativamente la lateralidad en niños; puesto que, existen diferencias significativas entre en pre y post test para esta dimensión.

4.3.2. 2° hipótesis específica

Hipótesis a probar: El juego mejora significativamente la percepción del esquema corporal en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

- H0: La mediana de las diferencias del pre y post test para la percepción del esquema corporal es igual a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) = 0$$

- H1: La mediana de las diferencias del pre y post test para la percepción del esquema corporal es distinta a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) \neq 0$$

Tabla 19 *Test de rangos para esquema corporal*

Prueba de rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Esquema corporal (post test - pre test)	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	17 ^b	9.50	153.00
	Empates	6 ^c		
	Total	23		

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

a. Esquema corporal (post test) < Esquema corporal (pre test)

b. Esquema corporal (post test) > Esquema corporal (pre test)

c. Esquema corporal (post test) = Esquema corporal (pre test)

Tabla 20 *Prueba de la segunda hipótesis específica*

Esquema corporal (post test - pre test)	
Z	-3.739
Sig.	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

Se observa una mayor cantidad de observaciones en rangos positivos; es decir, los resultados del post test fueron mayores en comparación del pre test, certificando la efectividad y eficacia de las sesiones pedagógicas, a través de juegos para mejorar el esquema corporal. Además, según la

Tabla 20, la significación de la prueba Z fue 0.000, siendo un valor inferior al alfa de comparación (0.05); por lo tanto, se debe rechazar la H0. Concluyendo que, el juego mejora significativamente el esquema corporal en niños; puesto que, existen diferencias significativas entre en pre y post test para dicha dimensión.

4.3.3. 3° hipótesis específica

Hipótesis a probar: El juego mejora significativamente el equilibrio en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

- H0: La mediana de las diferencias del pre y post test para el equilibrio es igual a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) = 0$$

- H1: La mediana de las diferencias del pre y post test para el equilibrio es distinta a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) \neq 0$$

Tabla 21 *Test de rangos para equilibrio*

Prueba de rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Equilibrio (post test - pre test)	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	20 ^b	10.50	210.00
	Empates	3 ^c		
	Total	23		

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

a. Equilibrio (post test) < Equilibrio (pre test)

b. Equilibrio (post test) > Equilibrio (pre test)

c. Equilibrio (post test) = Equilibrio (pre test)

Tabla 22 *Prueba de la tercera hipótesis específica*

Equilibrio (post test - pre test)	
Z	-4.053
Sig.	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

Se observa una mayor cantidad de observaciones en rangos positivos; es decir, los resultados del post test fueron mayores en comparación del pre test, certificando la efectividad y eficacia de las sesiones pedagógicas, a través de juegos para mejorar el equilibrio. Además, según la

Tabla 22, la significación de la prueba Z fue 0.000, siendo un valor inferior al alfa de comparación (0.05); por lo tanto, se debe rechazar la H0. Concluyendo que, el juego mejora significativamente el equilibrio en niños; puesto que, existen diferencias significativas entre en pre y post test para dicha dimensión.

4.3.4. 4° hipótesis específica

Hipótesis a probar: El juego mejora significativamente el desarrollo perceptivo motor en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

- H0: La mediana de las diferencias del pre y post test para el desarrollo perceptivo motor es igual a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) = 0$$

- H1: La mediana de las diferencias del pre y post test para el desarrollo perceptivo motor es distinta a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) \neq 0$$

Tabla 23 *Test de rangos para perceptivo motor*

Prueba de rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Perceptivo motor (post test - pre test)	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	22 ^b	11.50	253.00
	Empates	1 ^c		
	Total	23		

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

a. Perceptivo motor (post test) < Perceptivo motor (pre test)

b. Perceptivo motor (post test) > Perceptivo motor (pre test)

c. Perceptivo motor (post test) = Perceptivo motor (pre test)

Tabla 24 *Prueba de la cuarta hipótesis específica*

Perceptivo motor (post test - pre test)	
Z	-4.284
Sig.	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

Se observa una mayor cantidad de observaciones en rangos positivos; es decir, los resultados del post test fueron mayores en comparación del pre test, certificando la efectividad y eficacia de las sesiones pedagógicas, a través de juegos para mejorar el desarrollo perceptivo motor. Además, según la

Tabla 24, la significación de la prueba Z fue 0.000, siendo un valor inferior al alfa de comparación (0.05); por lo tanto, se debe rechazar la H0. Concluyendo que, el juego mejora significativamente el desarrollo perceptivo motor en niños; puesto que, existen diferencias significativas entre en pre y post test para dicha dimensión.

4.3.5. Hipótesis general

Hipótesis a probar: El juego mejora significativamente la psicomotricidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", Pasco, 2023.

- H0: La mediana de las diferencias del pre y post test para la psicomotricidad es igual a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) = 0$$

- H1: La mediana de las diferencias del pre y post test para la psicomotricidad es distinta a cero.

$$Z(\text{pre test}) - Z(\text{post test}) \neq 0$$

Tabla 25 Test de rangos para psicomotricidad

Prueba de rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Psicomotricidad (post test - pre test)	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	18 ^b	9.50	171.00
	Empates	5 ^c		
	Total	23		

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

a. Psicomotricidad (post test) < Psicomotricidad (pre test)

b. Psicomotricidad (post test) > Psicomotricidad (pre test)

c. Psicomotricidad (post test) = Psicomotricidad (pre test)

Tabla 26 Prueba de la hipótesis general

Psicomotricidad (post test - pre test)	
Z	-3.839
Sig.	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento estadístico.

Se observa una mayor cantidad de observaciones en rangos positivos; es decir, los resultados del post test fueron mayores en comparación del pre test, certificando la efectividad y eficacia de las sesiones pedagógicas, a través de juegos para mejorar la psicomotricidad. Además, según la

Tabla 26, la significación de la prueba Z fue 0.000, siendo un valor inferior al alfa de comparación (0.05); por lo tanto, se debe rechazar la H0. Concluyendo que, el juego mejora significativamente la psicomotricidad en niños; puesto que, existen diferencias significativas entre en pre y post test para la variable analizada.

4.4. Discusión de resultados

Se comprobó que, el juego mejora significativamente la psicomotricidad en niños; puesto que, existen diferencias significativas entre en pre y post test. Dado que, el 47.8% de los infantes evaluados denotaron una psicomotricidad deficiente, sin embargo, al desarrollar los juegos, mediante las sesiones de aprendizaje, se consiguió que el 73.9% logre una buena psicomotricidad. En este sentido, hubo una mejora significativa en la lateralidad, esquema corporal, equilibrio y perceptivo motor. Este hallazgo fue semejante al de Betancur et al. (2020), quienes certificaron que la aplicación de los juegos como estrategia pedagógica permiten desarrollar la psicomotricidad gruesa y fina, motivando el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad de resolver problemas, uso de lenguaje, las interrelaciones sociales y el aprendizaje. De este modo, orientar al educando al reconocimiento de su esquema corporal, de la lateralidad, movimientos, desplazamiento, etc. Entonces, el juego es una oportunidad de aprendizaje para las actividades motoras en niños. Otro resultado semejante, fue demostrado por Farias (2021), quien identificó que la psicomotricidad es indispensable en el desarrollo cognitivo y físico del menor, además, al implementar los juegos, se logró mejorar el aprendizaje sobre el desplazamiento, la lateralidad, esquema corporal y movimientos, motivando el correcto desarrollo

del menor. Por tanto, los juegos son herramientas adecuadas para mejorar el desarrollo psicomotriz en los educandos del nivel inicial.

Se determinó que el juego mejora significativamente la lateralidad en niños; puesto que, se mejoró la capacidad de caminar, correr y saltar; así como, de pasar, bordear los obstáculos que se hayan dispersos y alineados en el suelo. También, denotaron mejorar la capacidad de llevar objetos de diferentes formas, haciendo combinaciones distintas al desplazarlos, organizarlos, desarrollando movimientos como dar palmadas, giros y estar en cuclillas. Finalmente, mejorar su caminata en punta, talón y borde externo del pie, desarrollando diversos movimientos y mejoraron la capacidad de coger objetos con ambas manos. Esto, se sustentó en que, ante de la implementación de las sesiones pedagógicas, el 56.5% denotaron nivel regular la lateralidad; sin embargo, posterior a la aplicación de dichas sesiones, el 82.6% manifestaron una lateralidad buena. Dicho resultado coincide con el de Tamay (2022), autor que señaló lo siguiente: el uso de los juegos permite el desarrollo de nuevas acciones para fomentar la expresión corporal y la existencia de capacidades y habilidades para dar pase a la participación activa del descubrimiento corporal. Concluyendo que, el juego mejor el área afectivo – social, el lenguaje, la cognición y el aspecto motor en los niños. Adicionando a lo descrito, Peña (2018) identificó que los niños denotaron habilidades para jugar de forma espontánea, mediante el desarrollo de juegos con su cuerpo y se generó interés por ser parte de los juegos para desarrollar su psicomotricidad. Asimismo, evidenciaron movimientos faciales al jugar, lograron emplear sus manos para jugar con pelotas de formas diferentes, denotaron coordinación con las piernas y brazos. De esto, el juego es una metodología

sumamente relevante para mejorar la psicomotricidad en relación al equilibrio, coordinación, lanzamientos, giros, saltos y desplazamientos.

Se estableció que el juego mejora significativamente el esquema corporal en niños; ya que, el 34.8% de los evaluados en el pre test, demostraron tener un nivel deficiente en su esquema corporal. Más, luego de implementación de las sesiones pedagógicas, el 69.6% incrementaron su nivel a bueno, con respecto a la dimensión corporal. Entonces, se demostró una mejora en el reconocimiento de su cuerpo, tronco y extremidades, ya que consiguieron desarrollar flexiones, remisiones y combinaciones con la cabeza. Así como, movimientos con las manos y brazos. Por otro lado, denotaron una mejora al efectuar golpes de objetos, usando sus piernas, tanto derecha como izquierda. Este hallazgo, fue semejante al logrado por Vilches y Olivera (2018), hay que estos autores cercioraron que el juego mejora la psicomotricidad en relación a la lateralidad en los niños, de 19% a 85%, asimismo en la capacidad de identificación del esquema corporal, pasando de 19% a 95%, en relación al equilibrio hubo una mejora significativa de 15% a 81% y en la percepción motora de 15% a 81%. Concluyendo que, emplear los juegos permite mejorar la psicomotricidad de 14% a 86%. Asimismo, Quispe (2019) en su tesis, identificó que antes de la aplicación de los juegos como didáctica los niños denotaron un nivel normal de coordinación de brazos, equilibrio, locomoción, esquema corporal y un nivel bajo en la coordinación de manos y piernas; sin embargo, al implementar el programa se optimizaron dichas capacidades motoras. Es así que, aseveran que el programa de juegos motores es efectivo para el desarrollo de la psicomotricidad en niños.

Se instituyó que el juego mejora significativamente el equilibrio en niños; puesto que, existen diferencias significativas entre en pre y post test para dicha

dimensión. A razón de que, el pre test se obtuvo una media de 1.61 y en post test, de 2.83. Esto reveló que, la gran mayoría de los infantes mejoraron su capacidad de caminar sobre una línea o cuerda, ya que mantuvieron el equilibrio saltando en un pie, y andando sobre una línea curva. También, denotaron la capacidad de sostener una postura equilibrada. Este resultado coincide con los resultados obtenidos por Saldarriaga y Vega (2019), autores que aseveran la efectividad de los juegos en el desarrollo psicomotor, ya que de los niños que evaluaron, solo el 77% de los niños participaron de forma regular en los juegos y del 88% se identificó un alto desarrollo de psicomotricidad. Concluyendo que, existe una asociación positiva entre las variables, $r=0.22$ y $\text{sig.}=0.000$. También, Fuentes (2021) identificó que el uso de los juegos permite a los estudiantes la capacidad de integrarse con facilidad, reduciendo la timidez por aprender. Asimismo, se identificó que la mayoría de los educandos lograron desarrollar las actividades, optimizando los aspectos de psicomotricidad gruesa, como el desplazamiento, la expresión oral y la coordinación. Afirmando que, el juego al aire libre permite la mejora de la psicomotricidad en la población infantil.

Finalmente, se halló que el juego mejora significativamente el desarrollo perceptivo motor en niños; puesto que, casi todos los evaluados, lograron reconocer las partes de su cuerpo, en funciones a las funciones que desarrollan cada una de ellas y, denotaron poder imitar movimientos ejecutados por la docente y sus compañeros. A razón de que, el 65.2% de los infantes evaluados denotaron un nivel regular en la dimensión perceptivo motor, pero al desarrollar los juegos; a través, de las sesiones pedagógicas, se mejoró el nivel, en la mayoría de los educandos (91.3%), hasta lograr un nivel bueno de la dimensión perceptivo motor. Es así que, al contrastar este resultado con los hallazgos de Tucto (2018),

se identificó una coincidencia entre ambos, pues este autor demostró que la coordinación motora mediante juegos permite la participación activa de los niños e identifica las dificultades que denotaron los educandos sobre los movimientos de lateralidad, equilibrio y desplazamiento. Señalando que, al aplicar los juegos se optimiza el desarrollo psicomotriz en los menores. Ante ello, Lara y Rojas (2018) ratifican dicha afirmación, aludiendo que antes de la implementación de los juegos, los niños denotaron ritmo, tiempo, lateralidad, sensorio motriz, motricidad y esquema corporal en un nivel malo – regular, luego de las sesiones de juego llegaron a un nivel normal. Por tanto, la práctica de juegos mejora la psicomotricidad en niños.

CONCLUSIONES

Según el objetivo general: Se determinó que el juego mejora significativamente la psicomotricidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau" ($\text{sig.}=0.000$; $z=$; $z= -3.839$), ya que, las medias del pre y post test se incrementó de 1.52 a 2.74, legitimando la efectividad del juego en la optimización de la psicomotricidad.

Según el primer objetivo específico: Se determinó que el juego mejora significativamente la lateralidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau" ($\text{sig.}=0.000$; $z= -4.284$), ya que, las medias del pre y post test se incrementó de 1.57 a 2.83, legitimando la efectividad del juego en la optimización de la lateralidad.

Según el segundo objetivo específico: Se determinó que el juego mejora significativamente el esquema corporal en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau" ($\text{sig.}=0.000$; $z= -3.739$), ya que, las medias del pre y post test se incrementó de 1.65 a 2.70, legitimando la efectividad del juego en la optimización del esquema corporal.

Según el tercer objetivo específico: Se determinó que el juego mejora significativamente el equilibrio en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau" ($\text{sig.}=0.000$; $z= -4.053$), ya que, las medias del pre y post test se incrementó de 1.61 a 2.83, legitimando la efectividad del juego en la optimización del equilibrio.

Según el cuarto objetivo específico: Se determinó que el juego mejora significativamente el desarrollo perceptivo motor en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau" ($\text{sig.}=0.000$; $z= -4.284$), ya que, las medias del pre y post test se incrementó de 1.65 a 2.91, legitimando la efectividad del juego en la optimización en el desarrollo perceptivo motor.

RECOMENDACIONES

A la I.E. N° 31775 "Almirante Grau", considerar los resultados para implementar al juego como estrategia lúdica, dentro de aula con el fin de mejorar significativamente la psicomotricidad.

Al director, promover el desarrollo de estrategias innovadoras basadas en juegos para la lateralidad, de este modo mejorar la capacidad de caminar, correr, saltar, llevar objetos de un sitio a otro, etc.

A las docentes, mantenerse capacitados sobre la importancia del juego para optimizar el esquema corporal, ello para fomentar la comprensión del cuerpo, tronco y extremidades en los infantes.

A los estudiantes, desarrollar más investigaciones sobre la aplicación del juego para mejorar el equilibrio en los niños de 3, 4 y 5 años.

Al MINEDU, capacitar a los docentes del nivel inicial sobre cómo se debe efectuar el juego para mejora el desarrollo perceptivo motor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alebau, I. (20 de septiembre de 2022). *Psicología-Online*. Obtenido de Inteligencia corporal kinestésica: qué es, características y cómo mejorarla: <https://www.psicologia-online.com/inteligencia-corporal-kinestesica-que-es-caracteristicas-y-como-mejorarla-4701.html>
- Alonso, D. (2017). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y Salud*.
- Andrey, J. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Sportis Sci*.
- Araya, E. (2017). *Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de sala de psicomotricidad*.
- Benzant, Y., & Ruiz, A. (2013). Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades educativas especiales. *EduSol*, 93-101. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-JuegosEnLaEstimulacionALaPsicomotricidadEnNinosYNi-5678454.pdf>
- Betancur, Y., Jiménez, D., & Mena, S. (2020). *Incidencia del juego en el desarrollo motor de los niños y niñas entre 2 y 4 años del Hogar Infantil Comunitario "Melosita"*. Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Chero, D., Mezarina, R., Magallanes, A., & Silvestre, M. (2022). Limitaciones de la psicomotricidad en la etapa preescolar durante el COVID-19. *Revista Horizontes*.
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, M., & Madrona, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 99 – 134.
- Espinoza, C. (2010). *Metodología de investigación tecnológica*. Huancayo: UNCP.

- Farias, I. (2021). *El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Fuentes, C. (2021). *Juegos “Al Aire Libre” para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 Años en la Institución Educativa Inicial N° 075 De Chuquis -Dos de Mayo- Huánuco- 2019*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. *Aportaciones Arbitradas – Revista Educativa Hekademos*.
- García, V., & Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Educare*.
- González, B. (2020). *Psicomotricidad: desarrollo cognitivo y movimiento en la infancia*. Obtenido de NeuroClass.
- González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Pol. Con.* , 1815-1825.
- IPLACEX. (2017). *Educación Psicomotriz* . IPLACEX Tecnológico Nacional.
- Lara, R., & Rojas, Z. (2018). *Práctica de juegos sujetos de reglas en equiparar psicomotricidad de los estudiantes de inicial “María Inmaculada”- Oxapampa*. Pasco: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión .
- Macías, A., García, I., & Bernal, R. (2022). Ritmo y equilibrio aspectos básicos para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*.
- Peña, L. (2018). *La importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla* . Piura: Universidad San Pedro.

- Perea, N. (2019). Esquema corporal: evaluación y estimulación psicomotriz educativa. *Barceló*.
- Prado, J., Escalante, Y., & Prado, E. (2017). Revisión un enfoque teórico práctico contemporáneo de la lateralidad en edades tempranas y escolares. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granm*.
- Quirós, V., & Arráez, J. (2005). Juego y psicomotricidad. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física*, 24-31.
- Quispe, V. (2019). *Efectos del juego motor para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años*. Arequipa: Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa.
- RAE. (2023). *Real Academia Española*. Obtenido de Real Academia Española: <https://www.rae.es/>
- Saldarriaga, J., & Vega, I. (2019). *Juego infantil y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1709 "Niño Jesús" -Puerto Malabrigo-2019*. Trujillo: Universidad César Vallejo.
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* (Primera ed.). Lima: Universidad Ricardo Palma.
- Sanmartín, M. (2010). *Psicomotricidad: expresión, creatividad y juego*. Jornada de Educación Infantil.
- Tacillo, E. (2016). *Metodología de la Investigación*. Lima: Universidad Jaime Bausate Meza. Recuperado el 2021
- Tamay, M. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Caraicoa de Calderón, año lectivo 2019 - 2020*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

- Trucios. (2016). *La psicomotricidad y la evolución psicomotriz de 0 a 6 años*. McGraw-Hill.
- Tucto, C. (2018). *Estimulación motriz en coordinación motora gruesa en niños de 03 años de la I.E. Inicial "Casita De Belen "Pueblo Joven Haya de La Torre Cerro de Pasco*. Pasco: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion .
- Valenzuela, A., Sáez, F., & Mella, J. (2021). Juego, psicomotricidad y el aprendizaje en la infancia y adolescencia. *Redalyc*.
- Vilches, L., & Olivera, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Pacchanta, Distrito de Ocongate- Quispicanchi-Cusco*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.

ANEXOS

Anexo 1

Instrumentos de Recolección de datos - El juego para optimizar la psicomotricidad.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA OPTIMIZAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E N° 31775 "ALMIRANTE GRAU"

Evalúe cada situación y marque con una "X" la alternativa seleccionada:

Insatisfactorio	Mínimamente satisfactorio	Medianamente satisfactorio	Satisfactorio
1	2	3	4

PSICOMOTRICIDAD		1	2	3	4
LATERALIDAD					
1	Camina, corre y salta. Realiza en diferentes formaciones				
2	Pasa, bordea alrededor de obstáculos dispersos y alineados en el piso				
3	Lleva objetos de diferentes formas. Combinaciones entre las diferentes formas de desplazamiento, su organización, con otros elementos al detenerse como cuclillas, giros, dar palmadas				
4	Caminar en punta, talón y borde externo del pie, además, otras formas de ejecución				
5	Coge objetos con la mano derecha e izquierda				
ESQUEMA CORPORAL					
6	Conoce su cuerpo cabeza, tronco y extremidades				
7	Realiza con la Cabeza: flexiones, torsiones y combinaciones.				
8	Realiza movimientos con las manos y brazos				
9	Golpea objetos con la pierna derecha				
10	Golpea objetos con la pierna izquierda				
EQUILIBRIO					
11	Camina Sobre línea o cuerda, Sobre viga a una altura.				
12	Mantiene equilibrio saltando de un pie				
13	Mantiene el equilibrio andando sobre una línea curva				
14	Es capaz de mantener una postura en equilibrio				
PERCEPTIVO MOTOR					
15	Reconoce las partes del cuerpo				
16	Reconoce la función de las partes del cuerpo				
17	Imita movimientos realizados por la profesora y sus compañeros,				

Hemos terminado. Muchas gracias por tu colaboración

Anexo 2

Sesiones pedagógicas

Juego 1: Jugando al muñeco

ÁREA	Psicomotricidad
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDAD	Se expresa corporalmente
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa de manera activa expresándose corporalmente. ➤ Coordina las partes de su cuerpo al jugar con su compañero.
DESARROLLO	
SECUENCIA METODOLÓGICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. SALUDO: <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la presentación frente a los niños, cantando la siguiente estrofa: <i>"Como están mis niños, como están ¿muy bien? Este es un saludo de amistad, ¿qué bien? Hagamos lo posible para ser buenos amigos ¿Cómo están? mis niños como están"</i> - Se reliza grupos en forma de círculos para determinar las reglas del juego. - Se juega con los niños de manera libre. 2. EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> - Se muestra a los niños la caja y se les pregunta lo siguiente: <i>¿Qué habrá?</i> - <i>Se extraen los muñecos</i> Sacan los muñecos que hay dentro. <i>¿Cuántos muñecos hay? Juegan libremente con los muñecos representando un papel según sus saberes (papá, mamá, hermano).</i> - Luego los niños por afinidad se forman en parejas. Uno es el niño y otro hace de muñeco de trapo. Primero, el niño hace mover al "muñeco" como él quiere. El niño que hace de muñeco debe estar totalmente relajado. Finalmente, el muñeco cobra vida se identifica con el niño, le sigue por todas partes imitándole. Se intercambian el personaje de muñeco. 3. RELAJACION: Los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo relajándose y respirando y se les pone música suave... 4. EXPRESION GRAFICO PLASTICA. Dibujan la actividad o modelan libremente con plastilina a un muñeco, mencionando sus partes. 5. MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta <i>¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</i>
PARTICIPANTES	Niños y la docente
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Muñeco de trapo ❖ Caja ❖ Papel A4 ❖ Plastilinas ❖ Crayolas ❖ Temperas ❖ Plumones
TIEMPO	60 min

Juego 2: Atrapo mi zapato

ÁREA	Psicomotricidad
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDAD	Entiende su cuerpo
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollas movimientos y actividades de coordinación de aculo podal y óculo manual, con una precisión mayor. ➤ Aprender a desatar los zapatos y a atar las agujetas.
SECUENCIA METODOLÓGICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. SALUDO: <ul style="list-style-type: none"> - Se inicia con la presentación hacia los niños, mediante una canción intriductoria. - Canción del saludo: <i>“Como están mis niños, como están ¿muy bien? Este es un saludo de amistad, ¿qué bien? Hagamos lo posible para ser buenos amigos ¿Cómo están? mis niños como están”</i>. - Se organiza al gurpo de infantes en círculos, seguidamente se delimitan las normas de los juegos y se solicita las opiniones de los menores sobre esto. - Posterior a lo mencionado, se inicia con el juego libre con los menores. 2. EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan dos grupos, ya que serán dos equipos y se colocan a cada grupo en cada extremos del salón de clases. - Se solicita ayuda a la tutora o docente a carago, para quitar los zapatos del pie derecho y colocarlos en el centro. - Se establecen las normas del juego, mediante una señal se delimita lo que se debe hacer. En este caso, a la señal, los menores deben de v¿buscar su zapato y colcarselo. - El equipo ganador es el que logra colocarse los zapatos antes que los demás. - Luego, se hace la misma actividad con el zapato del lado izquierdo. 3. RELAJACION: <ul style="list-style-type: none"> - Se desarroallara una actividad que permita a los infantes relajarse, por lo cual se deberán echar en la colchoneta, optando una postura cómoda. - Se colocará una música suave mientras están relajados y manteniendo la respiración. 4. EXPRESION GRAFICO PLASTICA. <ul style="list-style-type: none"> - Se inicia con la edificación plástica, usando el papel lustre de un color específico para el lado derecho y otro, para el lado izquierdo. 5. MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?
PARTICIPANTES	Niños y la docente
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Colchonetas ❖ Pape lustre ❖ Goma
TIEMPO	60 min

Juego 3: El saquito de arena

ÁREA	Psicomotricidad
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma mediante su motricidad.
CAPACIDAD	Se expresa de forma corporal
DESEMPEÑO	➤ Desarrolla actividades lúdicas, mezclando destrezas motrices como: correr, rodar, saltar, gatear y caminar.
SECUENCIA METODOLÓGICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. SALUDO: <ul style="list-style-type: none"> - Se inicia con la presentación hacia los niños, mediante una canción intraductoria. - Canción del saludo: <i>"Como están mis niños, como están ¿muy bien? Este es un saludo de amistad, ¿qué bien? Hagamos lo posible para ser buenos amigos ¿Cómo están? mis niños como están"</i>. - Ya en el patio, de reunirá a los menores, se observaran los materiales para luego desarrollar las siguientes interrogaciones: <i>¿Qué ven? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Podremos utilizarlo trabajando con nuestro cuerpo?, responden según sus saberes.</i> 2. EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> - Los menores deben de tocar sus talonesm usar el pie con las piernas juntas y despegar los talones del suelo, golpean el suelo con los talones "talonzos", caminar en línea recta de manera normal y solo con talones, caminan sobre los talones con: el saquito encima de un hombro, encima de la cabeza, entre la pierna, llevándolo con una y dos manos. - Se realiza el juego de la carrera donde todos los niños se sitúan en la línea de salida, se colocan un saco en la cabeza y sujetando con las dos manos avanzan al sonido del silbato hasta la señal. Campeón el primero en llegar.se trabaja por grupos (se va variando las indicaciones: se ponen el saquito entre las rodillas y saltan, gatean con el saquito en la espalda). 3. MOMENTO DE RELAJACION: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración, con ayuda de un cuento que la docente lo narra. 4. EXPRESION GRAFICO PLASTICA. <ul style="list-style-type: none"> - Momento de la expresividad plástica: - La docente entrega una ficha para que los niños peguen arena sobre el dibujo de un saquito. 5. MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta <i>¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</i>
PARTICIPANTES	Niños y la docente
RECURSOS	❖ Colchoneta
TIEMPO	60 min

Juego 4: Baile dirigido

ÁREA	Psicomotricidad
COMPETENCIA	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
CAPACIDAD	Aplica los procesos creativos
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollar movimientos corporales de forma creativa, moviendo su cuerpo. ➤ Usar la música y danza como medios para la expresión corporal.
SECUENCIA METODOLÓGICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. SALUDO: <ul style="list-style-type: none"> - Nos presentamos a los niños con la canción del saludo. - Canción del saludo: <i>"Como están mis niños, como están ¿muy bien? Este es un saludo de amistad, ¿qué bien? Hagamos lo posible para ser buenos amigos ¿Cómo están? mis niños como están"</i>. - Se reúne al grupo en círculos, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Jugamos con los niños libremente. 2. EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> - Construimos con cartulinas un dado, y dibujamos en cada una de las caras una parte del cuerpo: cara, pierna, mano, brazo, lengua... - Ponemos la música y de uno en uno irán tirando el dado. Sólo podrán bailar con la parte del cuerpo que haya tocado 3. MOMENTO DE RELAJACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción suave quedan en reposo relajándose y respirando. 4. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA. <ul style="list-style-type: none"> - Realizan su construcción plástica, dibujan con que parte de su cuerpo le toco bailar a cada niño. 5. MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?
PARTICIPANTES	Niños y la docente
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cartulina ❖ Temperas ❖ Plumones ❖ Colchonetas ❖ Cinta masking
TIEMPO	60 min

Juego 5: Saltando me divierto

ÁREA	Psicomotricidad
COMPETENCIA	Formar su identidad
CAPACIDAD	Interactuar de forma estratégica con los distintos interlocutores, expresar de forma oral sus ideas en su lengua materna y autorregular sus emociones.
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fomentar el desarrollo de destrezas para que pueda desplazarse. ➤ Ser participe de distintas actividades de juego durante su desarrollo conteniendo, desenvolviendo diferentes roles. ➤ Manifestar emociones y requerimientos con el fin de interactuar con las personas de su entorno.
SECUENCIA METODOLÓGICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. SALUDO: <ul style="list-style-type: none"> - Nos presentamos a los niños con la canción del saludo. - Canción del saludo: <i>"Como están mis niños, como están ¿muy bien? Este es un saludo de amistad, ¿qué bien? Hagamos lo posible para ser buenos amigos ¿Cómo están? mis niños como están"</i>. - Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la canción "Brinca" 2. EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas son motivados presentándoles los materiales: tablas de madera en forma rectangular de colores básicos. Se les pregunta <i>¿Qué observan? ¿Para qué sirven? ¿De qué color son? ¿Qué podremos hacer? Responden según intereses y saberes.</i> - Se hacen las actividades que los niños mencionaron. - Orientar para que salten por encima de las tablas, lo pueden hacer con dos o un pie, cuentan por cuántas tablas pasaron. - Jugamos a saltar como canguritos haciendo un laberinto con las tablas de colores. 3. MOMENTO DE RELAJACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración, van escuchando una música clásica suave. 4. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA. <ul style="list-style-type: none"> - Momento de la expresividad plástica: - Realizan dibujos de la actividad realizada. 5. MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta <i>¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</i>
PARTICIPANTES	Niños y la docente
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Colchonetas ❖ Colores ❖ Ficha de trabajo ❖ Lápiz ❖ Crayola
TIEMPO	60 min

Anexo 3

Procedimiento de validación y confiabilidad

- 1.1. Apellidos y Nombres del Experto: ESCALANTE ATENCIO, Juliana Hilarios
- 1.2. Cargo e Institución donde labora: Docente I.E. "ADMIRANTE GROW" S.J.
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: FICHA DE OBSERVACION
- 1.4. Autor del instrumento: TESIS-PA JULIA TERESA HERRERA ESMERALDA VILLAS PERAZA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente 00 - 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje Apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto al tema de estudio				✓	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos.					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					✓
10. CONFIABILIDAD	El instrumento recoge la información necesaria y suficiente					✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

6.0713601010

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Lugar y fecha: 16 Agosto - 2023

100%

Firma del Experto Informante

DNI. N° 42284854

- 1.1. Apellidos y Nombres del Experto: NEGRETTE CARMUARICHA ELIZABETH MADELAINE
- 1.2. Cargo e Institución donde labora: DIRECTORA I.E. IN° VICTORIA BARCIA BONIFATTI S-J
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: FICHA DE OBSERVACION
- 1.4. Autor del instrumento: Asista: Iris Torres Meza, Eymmy Vilas Perra

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente 00 - 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje Apropiado				✓	
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					✓
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					✓
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					✓
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto al tema de estudio					✓
7.CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos -científicos.					✓
8.COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					✓
10.CONFIABILIDAD	El instrumento recoge la información necesaria y suficiente					✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Excelente

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Lugar y fecha: 16 ABRIL - 2023

100%

16 JARDIN DE NIÑOS
"VICTORIA BARCIA BONIFATTI"

Mg. Elizabeth Machuca Negrete Culturalista
RES. 005-2016AT EPG
DIRECTORA

Firma del Experto Informante

DNI. N° 04079922

- 1.1. Apellidos y Nombres del Experto: Flores Condor Maca
- 1.2. Cargo e Institución donde labora: Directora I.E. "OVIDIO DECROLY"
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: FICHA de Observación
- 1.4. Autor del instrumento: Yesenia Iris Torres Mesa, Eddy Vivas Poma

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente 00 - 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje Apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto al tema de estudio					✓
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos -científicos.					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					✓
10. CONFIABILIDAD	El instrumento recoge la información necesaria y suficiente					✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Excelente.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Lugar y fecha: 10 AGOSTO 2023

100%



Firma del Experto Informante

DNI. N° 04058662

Confiabilidad

<i>Estadísticas de fiabilidad</i>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,974	17

La confiabilidad del instrumento, se determinó a través del coeficiente de Alfa de Cronbach, cuyo grado de confiabilidad se determinó en base a la siguiente tabla.

<i>Grado de confiabilidad del Alfa de Cronbach</i>	
Coeficiente	Relación
0.00 a +/- 0.20	Despreciable
0.20 a 0.40	Baja o ligera
0.40 a 0.60	Moderada
0.60 a 0.80	Marcada
0.80 a 1	Muy alta

Fuente: Valderrama (2002)

Por lo tanto, se mostró el Alfa de Cronbach calculado del cuestionario de la variable psicomotricidad fue de 0.974. Este resultado mostró el instrumento presentó una confiabilidad muy alta.

Anexo 4

Base de datos – Pre test

	LATERALIDAD					ESQUEMA CORPORAL					EQUILIBRIO				PERCEPTIVO MOTOR		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17
1	3	2	3	1	2	1	1	3	2	3	2	2	1	1	1	1	3
2	1	1	3	3	1	3	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2
3	2	3	3	3	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	3	3	1
4	2	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2
5	1	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	3	1	3	2	3
6	2	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	1	1	3	1	2	2
7	3	2	3	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	2	2	1	2
8	1	1	3	1	3	1	2	3	2	2	3	3	1	1	1	1	2
9	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	2	3	1	2	3	3
10	3	2	1	2	3	3	3	3	1	3	1	2	3	3	2	1	3
11	3	1	1	2	1	1	1	3	1	1	3	3	2	3	2	2	1
12	1	2	1	1	3	2	3	3	2	2	1	1	1	2	1	3	2
13	1	1	3	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
14	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	1	1	1	1	2	3	3
15	3	2	2	1	1	3	3	3	2	1	3	1	1	1	1	3	3
16	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	3	3	2	3	2	2	2
17	1	1	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	1	3
18	1	1	3	2	2	1	3	3	2	3	2	3	2	2	1	1	3
19	1	2	1	1	1	1	1	3	3	1	1	2	1	3	1	1	3
20	1	3	1	1	3	2	3	3	1	1	1	1	1	2	3	2	3
21	1	2	3	3	2	1	1	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3
22	3	2	3	2	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	2	1
23	1	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	1	2	3	3	3	1

Base de datos – Post test

[illegible]

Anexo 5

Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA	MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema General: ¿De qué manera el juego mejora la psicomotricidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau"?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera el juego mejora la lateralidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau"? • ¿De qué manera el juego mejora la percepción del esquema corporal en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau"? • ¿De qué manera el juego mejora el equilibrio en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau"? • ¿De qué manera el juego mejora el desarrollo perceptivo motor en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau"? 	<p>Objetivo General: Determinar de qué manera el juego mejora la psicomotricidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau".</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar de qué manera el juego mejora la lateralidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau". • Determinar de qué manera el juego mejora la percepción del esquema corporal en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau". • Determinar de qué manera el juego mejora el equilibrio en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau". • Determinar de qué manera el juego mejora el desarrollo perceptivo motor en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau". 	<p>Hipótesis General: El juego mejora significativamente la psicomotricidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau".</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego mejora significativamente la lateralidad en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau". • El juego mejora significativamente la percepción del esquema corporal en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau". • El juego mejora significativamente el equilibrio en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau". • El juego mejora significativamente el desarrollo perceptivo motor en niños de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau". 	<p>Variable independiente: El juego</p> <p>Variable dependiente: Psicomotricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lateralidad - Esquema corporal - Equilibrio - Perceptivo motor 	<p>Tipo de Investigación: Tipo aplicada.</p> <p>Nivel de Investigación: Nivel experimental</p> <p>Método General: Método científico</p> <p>Diseño: Pre experimental</p>	<p>Población: Estudiantes de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau".</p> <p>Muestra: 22 estudiantes de la I.E. N° 31775 "Almirante Grau".</p> <p>Muestreo: No probabilístico</p>	<p>Técnicas: La observación La experimentación</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La ficha de observación - Sesiones pedagógicas

Anexo 6

Fotos

Sesión 1











Sesión 2











Sesión 3



















Sesión 4



Sesión 5













