



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS  
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°818 DEL DISTRITO DE  
CATACAOS - PIURA, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
INICIAL**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

**AUTOR**

**MAZA SILUPU, LILIANA YSABEL**

**ORCID:0000-0003-4644-4689**

**ASESOR**

**LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL**

**ORCID:0000-0002-8575-9467**

**CHIMBOTE-PERÚ**

**2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0347-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **08:10** horas del día **09** de **Noviembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA** Presidente  
**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Miembro  
**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA** Miembro  
**Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°818 DEL DISTRITO DE CATACAOS - PIURA, 2024**

**Presentada Por :**  
(0807192031) **MAZA SILUPU LILIANA YSABEL**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el **TITULO PROFESIONAL** de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA**  
Presidente

**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
Miembro

**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA**  
Miembro

**Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°818 DEL DISTRITO DE CATACAOS - PIURA, 2024 Del (de la) estudiante MAZA SILUPU LILIANA YSABEL, asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 21 de Enero del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

A Dios, por darme la vida y la oportunidad de crecer, por darme salud, fortaleza y la sabiduría para poder lograr mis objetivos y ser mi guía durante este largo camino.

A mi pequeño Adrien, quien es lo más valioso que tengo en mi vida y que estamos luchamos juntos con la voluntad y bendición de Dios lo vamos a lograr, eres mi motor y motivo para seguir adelante.

Asimismo, a mis padres José y Bernarda, por haberme brindado el apoyo incondicional dándome sus consejos y los buenos deseos de superación e inculcándome valores morales y creando una disciplina para mi desarrollo personal, profesional de manera responsable.

A mis sobrinas Ariana y Maia por llenar mi vida de alegría y emoción. Su presencia en mi vida ha sido un regalo invaluable, cada una de ustedes aporta una chispa única y especial a mi día a día. Me siento afortunada de ser testigo del crecimiento y desarrollo de cada una de ustedes, y de poder compartir momentos de risa y diversión juntas. Espero que sepan lo mucho que las quiero y valoro, y lo agradecida que estoy de tenerlas en mi vida

A ti, por ayudarme y motivarme en momentos de incertidumbre con tu apoyo incondicional en este proceso.

## **Agradecimiento**

Mi agradecimiento profundo a Dios por permitirme la vida, para poder luchar cada día, y así ser alguien mejor, una profesional que logre ayudar a muchos niños en su formación integral. Agradezco a la casa de estudios Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por las facilidades brindadas, como también a los docentes por su gran apoyo y enseñanzas en esta labor científica.

A mi asesora de la presente investigación, Dra. Lachira Prieto, Liliana Isabel por su orientación, monitoreo en la investigación.

A la Institución Educativa Inicial N° 818 del Distrito de Catacaos. Como también a la directora por el apoyo brindado y por haberme permitido las posibilidades de ejecutar la presente investigación.

A los niños de cuatro años de Educación Inicial, por su activa participación y colaboración durante la aplicación de nuestros instrumentos de investigación.

## Índice general

Carátula.....	I
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice general.....	VI
Lista de Tablas.....	VII
Lista de figuras.....	VIII
Resumen.....	IX
Abstract.....	X
I. Planteamiento del problema.....	1
II. Marco teórico.....	10
2.1 Antecedentes.....	10
2.2 Bases teóricas.....	20
2.3 Hipótesis.....	33
III. Metodología.....	34
3.1 Tipo, nivel y diseño de la investigación.....	34
3.2 Población (considerar la muestra en caso aplique):.....	35
3.3 Operacionalización de las variables.....	36
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.5 Método de análisis de datos.....	40
3.6 Aspectos Éticos.....	41
IV. Resultados.....	42
V. Discusión.....	50
VI. Conclusiones.....	56
VII. Recomendaciones.....	57
Referencias bibliográficas.....	58
Anexos.....	62

## **Lista de Tablas**

Tabla 1 Población de educación inicial, niños de 3,4 y 5 años	28
Tabla 2 Muestra de estudio, niños de 4 años	28
Tabla 3 Baremos del instrumento de psicomotricidad	33
Tabla 4 Nivel de psicomotricidad en estudiantes de 4 años a través de un pre test	37
Tabla 5 Nivel de psicomotricidad en estudiantes de 4 años a través de un post test	39
Tabla 6 Nivel de psicomotricidad mediante el pre y post test	41
Tabla 7 Tabla de las pruebas de normalidad	43
Tabla 8 Prueba de rangos de Wilcoxon	44
Tabla 9 Estadístico de prueba	44

### **Lista de figuras**

Figura 1 Nivel de psicomotricidad en estudiantes de 4 años a través de un pre test	37
Figura 2 Nivel de psicomotricidad en estudiantes de 4 años a través de un post test	39
Figura 3 Nivel de psicomotricidad mediante el pre y post test	41

## Resumen

La presente investigación surge a raíz del siguiente problema ¿De qué manera el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024? al observarse que los menores presentan dificultades para manipular objetos pequeños, así como para realizar actividades de motricidad gruesa y problemas de lateralidad, por esta razón se planteó como objetivo determinar de qué manera el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años. El estudio responde a una investigación de tipo aplicada, nivel explicativo, y diseño pre experimental, cuya población fue de 70 estudiantes de nivel inicial y una muestra de 24 niños de 4 años, utilizándose la técnica de observación, y como instrumento la lista de cotejo. En los hallazgos, respecto al nivel de psicomotricidad, durante el pre test se observa que un 58% de los niños de 4 años se ubicó en proceso, el cual mejoró gracias a la estrategia de juego alcanzando un 71% en logro esperado al aplicar el pos test. En conclusión, al obtener  $p = 0,000$  y  $p < 0,05$ , se puede demostrar que existe una diferencia significativa entre el pre-test y el post-test utilizando el juego como estrategia en el aula. Por tanto, el juego mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 4 años en la institución educativa antes mencionada.

**Palabras clave:** cognitivos, juegos, motores, psicomotricidad, sociales.

## **Abstract**

The present investigation arises from the following problem: How does play as a strategy improve the development of psychomotor skills in 4-year-old children of educational institution No. 818 in the district of Catacaos – Piura, 2024? When it was observed that minors have difficulties manipulating small objects, as well as carrying out gross motor activities and laterality problems, for this reason the objective was set to determine how play as a strategy improves the development of psychomotor skills in children of 4 years. The study responds to an applied research, explanatory level, and pre-experimental design, whose population was 70 initial level students and a sample of 24 4-year-old children, using the observation technique, and the checklist instrument. . In the findings, regarding the level of psychomotor skills, during the pre-test it is observed that 58% of the 4-year-old children were in the process, which improved thanks to the game strategy, reaching 71% in expected achievement when applying the post test. In conclusion, by obtaining  $p = 0.000$  and  $p < 0.05$ , it can be shown that there is a significant difference between the pre-test and the post-test using the game as a strategy in the classroom. Therefore, the game significantly improves psychomotor skills in 4-year-old children in the aforementioned educational institution.

**Keywords:** cognitive, games, motor, psychomotor skills, social.

## **I. Planteamiento del problema**

En la educación infantil, la psicomotricidad es considerada un área importante para el desarrollo de los niños, definiéndose ésta como la interrelación entre las funciones motoras y las funciones psicológicas del individuo, la cual implica la coordinación entre las acciones físicas y las experiencias emocionales, cognitivas y sociales, y se utiliza comúnmente en el ámbito educativo para desarrollar habilidades motoras finas y gruesas, además de mejorar el bienestar emocional y social (Berruezo y Palacios, 2010).

Por lo tanto, la psicomotricidad es considerada una variable relevante para desarrollar la motricidad fina y gruesa de los preescolares, ya que se encuentran en la etapa ideal para adquirir estas funciones.

Con respecto a las evaluaciones realizadas a nivel internacional, se llevaron a cabo investigaciones relevantes sobre la psicomotricidad, tal es el caso de un estudio reciente publicado en la revista *Children* en la cual se muestra que la psicomotricidad está integrada en los programas de educación infantil debido a su impacto en habilidades motoras, cognitivas y sociales. Sin embargo, también se identificó que, en algunas regiones, como en ciertas escuelas de Extremadura-España, la implementación de programas de psicomotricidad es insuficiente debido a la falta de materiales, instalaciones inadecuadas y ausencia en la formación específica para los docentes respecto a estrategias innovadoras que apunten al desarrollo de la psicomotricidad en los preescolares (Rojo-Ramos et al., 2022).

Dicha escasez de implementación, ha dejado en evidencia un porcentaje de más del 40% de niños que presentan dificultades en la coordinación motora fina y gruesa, equilibrio, y control corporal, los cuales son fundamentales para el aprendizaje y la participación en actividades diarias (Espinoza, 2021).

De la misma manera, la UNESCO y otros organismos han señalado que existen grandes disparidades en el acceso a programas de desarrollo psicomotor en América Latina, especialmente entre las poblaciones rurales y urbanas. Esto ha llevado a una mayor inversión y atención en las políticas públicas para asegurar que el 100% de totalidad de los niños, independientemente de su ubicación o condición socioeconómica, puedan beneficiarse de un desarrollo psicomotor adecuado (Unesco, 2024).

Por otro lado, a nivel nacional las desigualdades en la calidad educativa también afectan el desarrollo psicomotor. Las escuelas en áreas urbanas suelen tener mejores recursos para implementar programas de psicomotricidad, mientras que las escuelas rurales carecen de instalaciones adecuadas y personal capacitado, lo que amplía la brecha de desarrollo entre los

niños de diferentes regiones del país, dejando ver que una proporción significativa del 60% de niños en edad preescolar presentan dificultades en la coordinación motora fina y gruesa, lo que afecta su capacidad para participar plenamente en actividades escolares y sociales. Estos problemas suelen estar asociados con la falta de estimulación adecuada en el hogar y la escuela, así como con deficiencias nutricionales y de salud (Borgen Project, 2020).

De la misma manera, el Ministerio de Educación (Minedu, 2020), reafirma lo citado anteriormente, pues a pesar de los esfuerzos del gobierno y organizaciones como UNICEF, existen disparidades significativas en el acceso a programas de desarrollo psicomotor, especialmente en zonas rurales y áreas con alta pobreza, evidenciándose que son más del 70% de los niños de estas regiones que no reciben la estimulación adecuada en sus primeros años de vida, lo que puede tener un impacto negativo en su desarrollo físico, motor y cognitivo a largo plazo.

Esta misma problemática se apreció a nivel local, en la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos, Piura; evidenciándose que los menores de 4 años presentan un desarrollo psicomotor insuficiente, lo que indica un retraso significativo en su progreso integral.

Estas deficiencias se observaron durante actividades físicas y recreativas, tales como dificultad para mantener el equilibrio, así como incapacidad para realizar movimientos coordinados como lanzar y atrapar una pelota y problemas para realizar con precisión actividades que demandan el uso de la motricidad fina, como manipular objetos pequeños, construir torres con bloques, entre otras; pues todo ello refleja un problema alarmante en la capacidad motora de estos niños.

Ante esta realidad antes descrita, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024?

El presente estudio se justificó a nivel teórico, metodológico y práctico. En el aspecto teórico se justifica por el aporte teórico del conocimiento existente sobre el juego como estrategia y su repercusión en el desarrollo de la psicomotricidad, por medio de fundamentos teóricos, definiciones, conceptos, leyes, teorías, enfoques y modelos actualizados recopiladas de diversas fuentes. Así pues, el control del cuerpo; está muy relacionado, ya que, a través del juego y los movimientos, permite al ser humano conocer su esquema corporal, realizando diferentes actividades que requieren de coordinación, permitiendo un proceso que ayudará a saber cómo mantener y manejar el cuerpo ante alguna situación, permitiendo así el desarrollo

adecuado de la psicomotricidad.

Por otro lado, en el aspecto metodológico el estudio se sustentó por la importancia del uso de métodos, técnicas, estrategias, procedimientos y la elaboración del instrumento de evaluación que mida el nivel de psicomotricidad, el mismo que ha pasado por un proceso de validez y confiabilidad y que podría emplearse para investigaciones futuras; además para luego obtener resultados confiables acerca del nivel de psicomotricidad en menores de 4 años del nivel inicial, el cual resultó de gran utilidad para futuras investigaciones de muestras similares y además de dejarles a los docentes del nivel inicial, un instrumento listo y rápido para conocer las dificultades de psicomotricidad que se evidencia en este nivel.

Y, por último, en el aspecto práctico se sustenta, porque fue muy útil y necesaria para que los docentes se empoderen de las herramientas educativas que le permitan resarcir estas debilidades en nuestros estudiantes, ya que los niños a través del juego como estrategia mejoraron su psicomotricidad y alcanzaron diversos aprendizajes significativos.

Para dar respuesta al enunciado del problema, se formuló el siguiente objetivo general: Comprobar si el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024.

Asimismo, se desglosaron los siguientes objetivos específicos: Evaluar el nivel de psicomotricidad antes de aplicar el juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, Evaluar el nivel de psicomotricidad después de aplicar el juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, Comparar el nivel de psicomotricidad, antes y después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.

## II. Marco teórico

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Veloz (2022) efectuó un estudio en Ecuador, denominado: Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en preescolares de una unidad educativa Ecuador, 2022, con el objetivo de determinar la relación entre psicomotricidad y desarrollo cognitivo en preescolares, empleando una metodología de tipo cuantitativa, nivel correlacional y diseño no experimental, contando con una población muestral de 50 estudiantes preescolares de una Unidad Educativa de Ecuador, utilizando la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo para ambas variables. Los resultados demostraron que estadísticamente con un valor de  $Rho=0.840$  y una significancia (0.000) menor al 1%. Demuestra que sí existe relación entre motricidad y desarrollo cognitivo en preescolares. Finalmente se concluye que con un valor de  $Rho=0.879$  y una significancia (0.000) menor al 1%. Se demuestra que sí existe relación significativa entre psicomotricidad y desarrollo cognitivo en preescolares de una Unidad Educativa de Ecuador.

Trávez y Valladares (2022) llevaron a cabo una tesis en la ciudad de Cuenca-Ecuador, titulada: El cuento motor y la psicomotricidad en los infantes de 3 a 4 años del paralelo B del CEI Totoracocha Cuenca-Ecuador, con el propósito de implementar la propuesta de intervención educativa mediante talleres basados en el cuento motor dirigido a los niños de 3 a 4 años, usando una metodología de tipo cualitativa, nivel descriptiva y diseño no experimental, con una población muestral de 33 niños entre 3 y 4 años, empleándose como instrumentos para la recolección de datos fueron entrevistas semiestructuradas, observación participante, diarios de campo y lista de cotejo. Se obtuvieron resultados favorables en la investigación mediante la implementación de los talleres infantiles, obteniendo un avance en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños, esta propuesta fue innovadora, creativa y dinámica, que se trabajó con el cuento motor logrando así, una exploración con el mundo que los rodea. Finalmente, como una importante conclusión de nuestra investigación es que aportó de manera significativa en el aprendizaje de los infantes, mediante del juego simbólico se trabajó la psicomotricidad con ayuda del cuento motor de una forma creativa e innovadora siendo participe el infante de su aprendizaje.

Doroteo (2024) realizó un estudio en Ecuador, titulado: Los juegos para desarrollar la psicomotricidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 081 de Pacayhua-Margos, con el objetivo de determinar cómo los juegos desarrollan la psicomotricidad en los niños. La

metodología que se empleó fue de tipo aplicada, nivel explicativa y diseño pre experimental, contando con una población muestral de 15 estudiantes de la edad de 3 y 4 años y usando como técnica la observación y el instrumento la lista de cotejo. En cuanto a los resultados, se demostró que los juegos desarrollan significativamente la psicomotricidad en los niños Institución Educativa Inicial N°081 de Pacayhua Margos, 2021 aceptando la hipótesis general de investigación y rechazando la hipótesis nula. Posteriormente se procesó la información estadística y se presentaron el gráfico y tablas respectivas y se concluye y verifica que los juegos desarrollan significativamente la psicomotricidad en los estudiantes.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

García y Llontop (2023) realizaron una investigación en la ciudad de Chiclayo, titulada: El juego y la psicomotricidad en los niños de 3 años de la IEP Virgen del Carmen, Chiclayo-2023, con el objetivo de determinar de qué manera la aplicación de juegos mejora la psicomotricidad en los niños de la etapa pre escolar, cuya metodología a emplear fue el tipo aplicada, nivel correlacional y diseño no experimental, contando con una población muestral de 20 infantes, distribuidos en 16 niños y 4 niñas, el instrumento que se utilizó fue la guía de observación, al recoger los datos. Los resultados obtenidos permitieron determinar que el desarrollo de la psicomotricidad identificada en el pre test, se ubicó en el nivel inicio, y que luego de la aplicación de una propuesta con su respectivo post test se obtuvo satisfactoriamente el nivel logrado en un 80%, lo cual permitió concluir con la aceptación de la hipótesis, que los juegos permiten mejorar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa antes mencionada.

Espinoza (2020) realizó un estudio en la ciudad de Áncash, denominado: El juego para la psicomotricidad gruesa en niños de la IEN° 410 Flor de Cantu-Llamellin, con la finalidad de mejorar la psicomotricidad gruesa de estudiantes de cinco años a través de la aplicación del juego, empleando una metodología de tipo aplicada, nivel explicativa y diseño pre experimental, contando con una población muestral de 22 niños de educación inicial. Como instrumento para recoger información se empleó una lista de cotejo a través de la técnica de observación. En cuanto al resultado, se logró en un 95% de confianza una significancia bilateral de 0,000 en 21 grados de libertad; del cual se concluye que las actividades del juego han mejorado la psicomotricidad gruesa con niños de cinco años de la Institución Educativa N°410- Llamellin.

Avalos y Polonio (2022) efectuaron una investigación realizada en la ciudad de Trujillo, titulada: Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la institución educativa 1590 Capullitos del Saber, Trujillo, con el propósito de determinar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años, utilizando una metodología de tipo básica, nivel correlacional y diseño no experimental, contando con una población muestral de 27 estudiantes que pertenecen al aula Honestidad de 5 años. Se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue la lista de cotejo. En cuanto a los resultados obtenidos se observó que la relación directa entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad, además, como  $R^2 = 0.127$ , entonces en el 12.7% de los datos es posible predecir la psicomotricidad en función de los juegos tradicionales, finalmente,  $R = \sqrt{0.127} = 0.356$ , nos indica que existe relación positiva baja entre las variables. En conclusión, existe una relación positiva baja entre ambas variables.

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Alba (2021) realizó un estudio en la ciudad de Piura, titulado: El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles De Chimbote del distrito de Chimbote, cuyo objetivo fue determinar si el juego tradicional mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años, empleando una metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativo, con un diseño preexperimental y una población de 34 niños en el cual se trabajó con una muestra de 18 niños de 3 años de edad. Asimismo, la técnica fue la observación y el instrumento a evaluar fue el test Tepsi. Donde los resultados obtenidos a través del pre test se demostró que el 67% de los niños se encontraban en un nivel de riesgo, mientras que en el post test, el 50 % de los niños alcanzaron un nivel normal. Por lo tanto, con los resultados obtenidos se concluyó que a través de la prueba estadística de Wilcoxon los juegos tradicionales mejoraron significativamente el nivel de psicomotricidad de los niños, debido que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente de 0,014 siendo  $P < 0,05$ .

Albán (2022) realizó un estudio en la ciudad de Piura, titulado: El juego en la psicomotricidad del niño de tres años de la Institución Educativa El Obrero, Sullana, con la finalidad de establecer el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa después de aplicar el juego como estrategia didáctica en niños de tres años, utilizando una metodología de tipo aplicada, nivel explicativa y diseño pre experimental, contando con una población muestral de 28 niños de 3 años, empleando la técnica de observación y como instrumento el test de

Psicomotricidad. Los resultados que se obtuvieron según las dimensiones de estudio, donde el juego fue la estrategia didáctica para lograr la mejora de los niveles, en la dimensión de reconstrucción del esquema corporal 36% (10) de los niños alcanzaron un nivel alto, un 54% (16) el nivel medio y un 7% (2) el bajo; en la dimensión coordinación visomotora el 36% (10) se encuentran en un nivel alto, el 61% (17) en el nivel medio y el 4% (1) en el nivel bajo; para la dimensión lateralidad tenemos que el 43% (12) están en el nivel alto, el 50% (14) en el nivel medio y el 7% (2) en el nivel bajo; En conclusión, podemos decir que se encontró correlación entre las variables de estudio propuestas el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad gruesa.

Vásquez (2021) efectuó un estudio en la ciudad de Piura, titulado: El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote, con el propósito de determinar si los juegos tradicionales mejoran el nivel de psicomotricidad. La metodología fue una investigación de tipo cuantitativa, de nivel explicativo y diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 23 niños y la técnica utilizada fue la observación mientras que el instrumento utilizado fue el Test Tepsi. En cuanto a los resultados mediante un pre test sostiene que el 52% se encontraban en un nivel de riesgo. Sin embargo, en el nivel de psicomotricidad mediante un post test se observó que el 57% de los niños se encontraban en un nivel normal de psicomotricidad después de haber aplicado las sesiones. Trece de los niños y niñas se encontraron en un nivel normal, concluyendo que la mayoría logró mejorar su psicomotricidad, demostrando que ya pueden realizar acciones de acuerdo a su edad, debido a que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente a ,014 siendo  $p < 0,05$ .

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego como estrategia**

#### **2.2.1.1. Definición**

El juego es una estrategia pedagógica referida al uso deliberado de actividades lúdicas con el propósito de facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Esta estrategia aprovecha la naturaleza intrínsecamente motivadora y atractiva del juego para crear un ambiente de aprendizaje en el que los niños puedan explorar, experimentar, y construir conocimientos de manera activa y significativa (Delgado, 2011).

Por otro lado, el juego es una actividad espontánea, libre y autónoma que permite a los individuos experimentar y explorar el mundo que les rodea de una manera que es tanto placentera como educativa (Brown, 2009).

El juego como estrategia se refiere al uso planificado y estructurado de actividades lúdicas con el propósito de fomentar el aprendizaje, el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico. A través del juego, los individuos pueden explorar, experimentar, resolver problemas y adquirir nuevas habilidades de manera activa y motivadora. En el contexto educativo, se ha demostrado que el juego puede ser una herramienta eficaz para facilitar la comprensión y retención de conceptos, así como para desarrollar habilidades de colaboración, creatividad y resolución de conflictos (Ruiz y Herrera, 2020).

### **2.2.1.2. Teorías del juego:**

#### **a) Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget**

La teoría de la interpretación del juego de Piaget está estrechamente vinculada con su enfoque sobre el desarrollo cognitivo infantil. Según Piaget, el juego es una actividad esencial para el desarrollo del pensamiento y para la construcción del conocimiento, y su forma y función varían según la etapa cognitiva en la que se encuentre el niño. El juego no solo es una actividad recreativa, sino una manera fundamental de experimentar el mundo y asimilar nuevos conocimientos (Gallardo-López & Vázquez, 2018).

#### Estructura del Pensamiento según Piaget

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas, y cada una de ellas está asociada con diferentes tipos de juegos que reflejan el nivel de pensamiento y la comprensión del niño:

#### Etapa Sensoriomotora (0-2 años): Juego de ejercicio

En esta etapa, el pensamiento del niño es práctico y ligado a la percepción sensorial y a la acción motora. El juego en esta fase se conoce como juego de ejercicio, donde el niño repite acciones para obtener placer sensorial o motor. Este tipo de juego incluye actividades como sacudir un sonajero o golpear objetos.

El objetivo del juego en esta etapa es desarrollar el control motor y explorar la relación causa-efecto. Los bebés descubren el mundo a través de acciones físicas como tocar, agarrar y manipular objetos.

El juego de ejercicio es fundamental para el desarrollo de la coordinación y las habilidades motoras, y sienta las bases para un pensamiento más avanzado en las siguientes etapas (Gallardo-López & Vázquez, 2018).

#### Etapa Preoperacional (2-7 años): Juego simbólico

A medida que el niño avanza a la etapa preoperacional, su pensamiento es más egocéntrico y simbólico. Aquí es donde emerge el juego simbólico o de hacer como si. Los niños comienzan a usar símbolos y representaciones mentales para interpretar el mundo, como cuando fingen que una caja es un coche o que un muñeco es una persona. Este tipo de juego es crucial para el desarrollo del pensamiento abstracto, ya que los niños comienzan a usar su imaginación para recrear situaciones del mundo real, explorar emociones y resolver problemas a través del juego.

El juego simbólico también es importante para el desarrollo del lenguaje, ya que los niños practican la comunicación y la representación de roles sociales (Gallardo-López & Vázquez, 2018).

#### Etapa de Operaciones Concretas (7-11 años): Juegos de reglas

En esta etapa, el pensamiento del niño se vuelve más lógico y sistemático, aunque todavía está limitado a situaciones concretas. El tipo de juego predominante aquí es el juego de reglas, que implica la comprensión y el seguimiento de normas, como ocurre en los juegos de mesa, deportes o juegos de competencia.

Los juegos de reglas permiten a los niños desarrollar habilidades como el autocontrol, la cooperación, la comprensión de las reglas sociales y la resolución de conflictos. Este tipo de juego refleja el desarrollo de la capacidad para pensar de manera lógica y organizar acciones y pensamientos de acuerdo con normas preestablecidas.

También fomenta la toma de perspectiva, ya que los niños deben entender las reglas desde la perspectiva de otros participantes, lo que les ayuda a desarrollar habilidades sociales y morales (Gallardo-López & Vázquez, 2018).

#### Etapa de Operaciones Formales (12 años en adelante): Juegos de estrategia y simulación

Durante la etapa de operaciones formales, los niños y adolescentes desarrollan la capacidad de pensar de manera abstracta, formular hipótesis y considerar múltiples variables al mismo tiempo. Esto se refleja en juegos más complejos, como los juegos

de estrategia, donde deben planificar varios pasos por adelantado, o en juegos de simulación, que implican pensar en situaciones hipotéticas y consecuencias.

Los juegos en esta etapa fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la planificación a largo plazo, y pueden incluir desde juegos de mesa estratégicos hasta simulaciones de escenarios del mundo real (por ejemplo, juegos de rol complejos).

## **b) Teoría sociocultural del juego según Vygotsky y Elkonin**

La teoría sociocultural del juego desarrollada por Lev Vygotsky y ampliada por Daniil Elkonin se centra en la idea de que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, emocional y social del niño, pero con un enfoque mucho más centrado en la interacción social y el contexto cultural que lo rodea. A diferencia de Piaget, que veía el juego como un proceso de desarrollo individual, Vygotsky y Elkonin subrayan que el desarrollo ocurre principalmente en contextos de interacción social (Gallardo-López & Vázquez, 2018).

### Principios Claves de la Teoría Sociocultural del Juego

El juego como un medio para el desarrollo de funciones superiores:

Para Vygotsky, el juego tiene un rol crucial en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores como el pensamiento abstracto, el autocontrol, la planificación y el uso del lenguaje. En el juego, el niño opera dentro de un mundo imaginario, lo que le permite desarrollar habilidades cognitivas más allá de sus capacidades reales en el momento.

El juego también permite al niño entender y practicar normas sociales. Por ejemplo, en juegos de roles como jugar a ser mamá o papá, el niño internaliza y explora las reglas y comportamientos asociados a esos roles, desarrollando una comprensión más profunda del entorno social (Gallardo-López & Vázquez, 2018).

### Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) en el juego:

Vygotsky introdujo el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la guía o colaboración de otros. En el juego, el niño se sitúa en su ZDP al realizar actividades que normalmente no podría hacer sin la mediación de otros niños o adultos.

El juego, especialmente el simbólico, permite a los niños actuar como si tuvieran un mayor control y comprensión del mundo. A través de la interacción con otros y la participación en juegos más complejos, el niño aprende nuevas habilidades y conocimientos que luego puede aplicar en su vida real

El juego de roles como el juego más importante:

Tanto Vygotsky como Elkonin destacan el juego de roles como el tipo de juego más importante en el desarrollo infantil. El juego de roles (por ejemplo, jugar a ser médicos, profesores o personajes imaginarios) permite a los niños internalizar normas sociales, desarrollar la regulación emocional y aprender a trabajar en colaboración con otros.

Durante el juego de roles, el niño está expuesto a diversas reglas sociales y aprende a controlar sus impulsos. Vygotsky observó que, cuando los niños juegan a ser personajes con roles sociales definidos, están más dispuestos a seguir reglas y comportarse de acuerdo con expectativas sociales (Gallardo-López & Vázquez, 2018).

### **2.2.1.3. Importancia de los juegos en el aprendizaje infantil**

El juego es una actividad fundamental en el aprendizaje infantil, ya que promueve el desarrollo integral del niño en diversas áreas. En el ámbito cognitivo, el juego fomenta la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. A través del juego simbólico, los niños pueden representar

El juego también tiene un papel clave en la motivación intrínseca, ya que los niños se involucran de manera natural en las actividades lúdicas. Esta motivación los impulsa a aprender sin sentirse obligados, lo que mejora su capacidad de atención y su disposición para aprender. Por ello, es considerado un medio efectivo para el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales en edades tempranas (Pacheco & Cedeño, 2019).

### **2.2.1.4. El desarrollo del juego en niños de 4 años**

Para Ruiz (1996) El desarrollo del juego en los niños de 4 años es una parte esencial de su crecimiento cognitivo, emocional y social. A esta edad, el juego evoluciona significativamente, reflejando un avance en las habilidades motoras, la imaginación, la

interacción social y la comprensión del mundo. Aquí te proporciono una visión detallada del desarrollo del juego en niños de 4 años, a partir de sus dimensiones:

#### b. Dimensión Cognitiva

**Descripción:** En la dimensión cognitiva, el juego de los niños de 4 años está vinculado a su capacidad para pensar, resolver problemas y comprender conceptos abstractos. A esta edad, los niños están desarrollando habilidades de pensamiento simbólico, planificación y resolución de problemas.

**Características:**

**Juego Simbólico:** Los niños utilizan su imaginación para representar roles y escenarios ficticios. Por ejemplo, pueden jugar a ser médicos o maestros, utilizando objetos comunes para representar elementos de estos roles.

**Juego de Construcción:** La construcción con bloques o materiales similares permite a los niños experimentar con conceptos espaciales, como equilibrio, forma y tamaño. Construir torres y estructuras fomenta la planificación y la resolución de problemas.

**Juegos de Resolución de Problemas:** Participan en juegos que requieren seguir reglas o encontrar soluciones a desafíos simples. Esto incluye juegos de mesa básicos y rompecabezas.

**Beneficios:**

**Desarrollo del Pensamiento Abstracto:** La capacidad para representar y manipular ideas abstractas se fortalece.

**Mejora en la Planificación y la Resolución de Problemas:** Aprenden a planificar acciones y anticipar consecuencias.

**Desarrollo de la Memoria y la Atención:** El juego requiere recordar reglas y detalles, lo cual mejora la memoria y la atención (Ruiz, 1996).

#### 2. Dimensión Física-Motora

**Descripción:** En la dimensión física-motora, el juego de los niños de 4 años está enfocado en el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas. A esta edad, los niños están perfeccionando su coordinación, equilibrio y destrezas físicas a través de actividades lúdicas.

**Características:**

**Juego de Movimiento:** Actividades que incluyen correr, saltar, trepar y bailar son comunes. Estas actividades ayudan a mejorar la coordinación motora gruesa y el equilibrio.

**Juegos de Manipulación:** Juegos que involucran el uso de las manos, como jugar con plastilina, pintar o usar bloques, desarrollan habilidades motoras finas.

**Juegos con Materiales Sensoriales:** Interactuar con arena, agua y otros materiales táctiles estimula la exploración sensorial y la coordinación mano-ojo.

**Beneficios:**

**Desarrollo de la Motricidad Gruesa:** Mejora la coordinación y el control del cuerpo en movimiento.

**Mejora de la Motricidad Fina:** Desarrolla habilidades como el agarre y la manipulación de objetos pequeños.

**Fomento del Bienestar Físico:** Las actividades físicas promueven la salud general y el desarrollo físico (Ruiz, 1996).

### 3. Dimensión Social

**Descripción:** En la dimensión social, el juego de los niños de 4 años se centra en la interacción con otros y en el desarrollo de habilidades sociales. A esta edad, los niños comienzan a entender mejor las normas sociales y a colaborar con sus compañeros.

**Características:**

**Juego Cooperativo:** Participan en juegos que requieren trabajar juntos, compartir y seguir reglas. Esto incluye juegos de equipo y actividades grupales.

**Juego de Roles:** A través del juego simbólico, los niños exploran diferentes roles y situaciones sociales, lo que les ayuda a comprender las perspectivas de los demás.

**Negociación y Resolución de Conflictos:** Aprenden a negociar turnos, resolver conflictos y cooperar con otros niños durante el juego.

**Beneficios:**

**Desarrollo de Habilidades Sociales:** Mejora la capacidad para interactuar y comunicarse efectivamente con otros.

**Fomento de la Empatía:** Entender y asumir diferentes roles ayuda a desarrollar la empatía y la comprensión de las emociones de los demás.

Mejora en la Resolución de Conflictos: Aprende a manejar y resolver conflictos de manera constructiva (Ruiz, 1996).

### **2.2.1.5. Dimensiones del juego como estrategia**

Para Delgado (2011) señala que las dimensiones del juego son las siguientes:

#### **a) Dimensión cognitiva.-**

La dimensión cognitiva del juego se refiere al desarrollo de habilidades mentales y procesos de pensamiento a través del juego. A esta edad, el juego contribuye al desarrollo del pensamiento simbólico, la resolución de problemas y la capacidad para pensar, planificar y anticipar.

**Juego Simbólico:** Los niños usan su imaginación para crear escenarios y roles ficticios. Esto les permite experimentar y entender conceptos abstractos y desarrollar la capacidad para el pensamiento simbólico.

**Juego de Construcción:** Actividades que involucran la creación de estructuras con bloques o piezas de construcción ayudan a los niños a entender conceptos espaciales y mejorar su capacidad de planificación y resolución de problemas.

**Juegos de Resolución de Problemas:** Participan en juegos que requieren que encuentren soluciones a desafíos o sigan reglas básicas, lo cual estimula su pensamiento lógico y capacidad para seguir secuencias (Ruiz, 1996).

#### **b) Dimensión física-motora.-**

La dimensión física-motora del juego se centra en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas y finas. A esta edad, los niños están perfeccionando su capacidad para controlar y coordinar sus movimientos corporales (Ruiz, 1996).

**Juego de Movimiento:** Incluye actividades como correr, saltar, trepar y bailar. Estas actividades ayudan a mejorar la coordinación motora gruesa, el equilibrio y la fuerza física.

**Juegos de Manipulación:** Actividades que involucran el uso de las manos, como jugar con plastilina, dibujar o armar rompecabezas, desarrollan la motricidad fina.

**Juegos Sensoriales:** Interactuar con materiales como arena, agua, y texturas variadas estimula el desarrollo sensorial y la coordinación mano-ojo.

Beneficios:

Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina.

Mejora la percepción espacial y el equilibrio.

Fomenta el bienestar físico y la salud general.

### **c) Dimensión social.-**

La dimensión social del juego abarca el desarrollo de habilidades para interactuar con otros y comprender las normas sociales. A los 4 años, los niños comienzan a jugar de manera más cooperativa y a entender mejor las reglas y expectativas sociales.

**Juego Cooperativo:** Los niños participan en juegos que requieren colaboración, compartir y seguir reglas, lo que fomenta la cooperación y la capacidad para trabajar en equipo.

**Juego de Roles:** A través del juego simbólico, los niños exploran diferentes roles sociales y situaciones, lo que les ayuda a entender y practicar normas y comportamientos sociales.

**Negociación y Resolución de Conflictos:** Aprenden a negociar turnos, resolver conflictos y manejar emociones a través de la interacción con sus pares durante el juego (Ruiz, 1996).

Beneficios:

Desarrolla habilidades de comunicación y cooperación.

Fomenta la empatía y el entendimiento de las perspectivas ajenas.

Mejora la capacidad para resolver conflictos de manera constructiva.

### **2.2.1.6. Estrategias basadas en el juego para desarrollar la psicomotricidad**

La psicomotricidad abarca tanto el desarrollo motor como la capacidad cognitiva y afectiva del niño, permitiendo que este interactúe con su entorno de manera efectiva. Es crucial durante los primeros años de vida, ya que las experiencias motrices no solo afectan las habilidades físicas, sino también la construcción de conceptos espaciales, temporales y relacionales (Chávez et al., 2021).

Ampliación de las estrategias:

**Juegos de carrera y obstáculos:** Los juegos que implican correr, saltar, esquivar o trepar son actividades que mejoran la resistencia, el equilibrio y la agilidad. Diseñar circuitos de

obstáculos con diferentes niveles de dificultad ayuda a los niños a superar retos físicos de manera divertida, promoviendo la superación personal y el esfuerzo. Estos juegos también refuerzan habilidades como la lateralidad (derecha-izquierda) y el sentido de orientación.

Juegos de construcción y manipulación de objetos: Actividades que involucran la construcción con bloques, la manipulación de plastilina o ensartar cuentas son esenciales para desarrollar la motricidad fina, que es fundamental para tareas escolares futuras como la escritura y el dibujo. Estos juegos fomentan la precisión, la paciencia y el control de la fuerza muscular, habilidades necesarias para la vida diaria.

Juegos con pelotas: El uso de pelotas en juegos de equipo (fútbol, voleibol) o individuales (lanzar y atrapar) no solo mejora la coordinación y el control motriz, sino también las habilidades sociales y de trabajo en equipo. Las pelotas permiten que los niños practiquen la sincronización de movimientos, la anticipación de la trayectoria y el control del cuerpo, lo que mejora su capacidad de respuesta y reflejos.

Juegos de equilibrio y desplazamiento: Equilibrar sobre cuerdas o en superficies elevadas mejorando el control postural y la conciencia del propio cuerpo en el espacio. Actividades como caminar en línea recta, balancearse sobre un pie o usar zancos implican una alta demanda de concentración y coordinación, desarrollando habilidades críticas para el equilibrio y la estabilidad. Estas actividades son esenciales en la etapa preescolar para reforzar la confianza motriz.

Juegos rítmicos o de imitación de movimientos: Los juegos que implican seguir un ritmo, como bailar o tocar instrumentos, y las imitaciones de actividades (jugar a ser animales o personajes) estimulan la creatividad y el control motriz. Los niños aprenden a coordinar sus movimientos con sonidos o patrones de ritmo, lo que favorece la integración entre la percepción auditiva y el movimiento corporal, mejorando así la capacidad de concentración y la memoria motriz.

## **2.2.2. Psicomotricidad**

### **2.2.2.1. Definición**

La psicomotricidad se refiere a la capacidad del individuo para coordinar sus movimientos corporales de manera consciente y controlada, vinculando así el desarrollo físico con el desarrollo psicológico (García y Berruezo, 1994).

En el desarrollo infantil, la psicomotricidad se considera esencial para la integración de las habilidades motoras y la percepción del cuerpo. Permite a los niños desarrollar competencias motoras, emocionales y cognitivas a través de actividades físicas que facilitan la coordinación y el control corporal (Rodríguez y Martínez, 2019).

Se refiere a la relación profunda entre la mente y el cuerpo, donde los movimientos corporales están conectados con las emociones, el pensamiento y la personalidad del individuo. A través de la psicomotricidad, el ser humano desarrolla habilidades motoras y, al mismo tiempo, construye aspectos cognitivos y afectivos (Rodríguez y Martínez, 2019).

Es un enfoque pedagógico que utiliza el movimiento como medio para promover el desarrollo global del niño, facilitando no solo la motricidad gruesa y fina, sino también el aprendizaje cognitivo y emocional. A través de juegos, actividades físicas y ejercicios, se trabaja la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y la percepción espacial (Rodríguez y Martínez, 2019).

#### **2.2.2.2. Teoría del desarrollo motor de Wallon**

La teoría del desarrollo motor de Henri Wallon se basa en una concepción integral del desarrollo humano, en la que se entrelazan los aspectos motores, cognitivos, emocionales y sociales. Para Wallon, el desarrollo infantil no puede entenderse de manera fragmentada, sino como un proceso global en el que la motricidad desempeña un papel crucial en la construcción del pensamiento y la personalidad (Ruiz et al., 2008).

Principios Claves de la Teoría de Wallon:

Interacción entre lo biológico, psicológico y social:

Wallon sostiene que el desarrollo humano es el resultado de la interacción entre los factores biológicos (como el desarrollo motor y fisiológico), psicológicos (procesos emocionales y cognitivos) y sociales (influencia del entorno y las relaciones interpersonales).

El niño no es un ser pasivo que recibe estímulos, sino que está en constante interacción con su entorno, lo cual influye en su desarrollo motriz y en su evolución emocional y cognitiva (Ruiz et al., 2008).

La motricidad como base del desarrollo psicológico:

Según Wallon, la motricidad es fundamental en los primeros años de vida, ya que el niño explora y comprende el mundo a través del movimiento. Las acciones motoras están profundamente vinculadas con la vida afectiva y el desarrollo cognitivo.

En sus primeros meses, los movimientos del niño son automáticos y reflejos, pero a medida que crece, sus movimientos se hacen más complejos y controlados, lo que permite el desarrollo de la atención, la memoria y el pensamiento (Ruiz et al., 2008).

Desarrollo discontinuo y crisis:

Wallon propone que el desarrollo humano no es un proceso continuo y lineal, sino que está marcado por crisis o momentos de conflicto que permiten la transición de una etapa a otra. Estos conflictos son necesarios para el desarrollo de nuevas habilidades.

Las crisis ocurren cuando el niño tiene que adaptarse a nuevas exigencias o cambiar de comportamiento para resolver problemas que antes no podía enfrentar (Ruiz et al., 2008).

Dimensión emocional del desarrollo motor:

Wallon subraya la importancia de las emociones en el desarrollo motor. Las emociones no son solo respuestas internas, sino que se expresan a través del cuerpo y el movimiento (por ejemplo, el llanto o la sonrisa son manifestaciones emocionales que implican movimientos).

Las emociones guían la acción motora y, a su vez, la motricidad ayuda al niño a regular sus emociones (Ruiz et al., 2008).

### **2.2.2.3. Importancia de la psicomotricidad en la educación infantil**

La psicomotricidad es fundamental en la educación infantil porque involucra el desarrollo integral de las capacidades motrices, cognitivas, emocionales y sociales de los niños. A través de la psicomotricidad, los niños adquieren habilidades básicas para interactuar con su entorno de manera efectiva, lo que es esencial en su proceso de aprendizaje (Chinchay, 2020).

Desarrollo cognitivo: Las actividades psicomotrices ayudan a los niños a comprender conceptos espaciales (arriba, abajo, cerca, lejos), temporales (antes, después) y la relación

causa-efecto. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad de resolución de problemas.

**Desarrollo motor:** La psicomotricidad contribuye a la coordinación motora fina y gruesa, lo cual es vital para tareas como escribir, dibujar, cortar con tijeras, correr y saltar. Esto también favorece la autonomía en las actividades diarias, como vestirse o comer.

**Desarrollo emocional y social:** Las actividades psicomotrices fomentan la autoestima, la confianza en las propias capacidades y el autocontrol. A nivel social, permiten a los niños aprender a interactuar con sus pares, respetar turnos y trabajar en equipo, habilidades esenciales para la vida escolar y social (Chinchay, 2020).

**Mejora del aprendizaje:** El desarrollo psicomotriz está estrechamente relacionado con la capacidad de atención, la memoria y el aprendizaje. Los niños con un desarrollo psicomotor adecuado tienden a tener una mejor disposición para aprender y enfrentar desafíos académicos. Por lo tanto, la inclusión de actividades psicomotrices en el currículo escolar es clave para garantizar un desarrollo equilibrado y preparar a los niños para el éxito académico y social (González & Herrera, 2020).

#### **2.2.2.4.Desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años**

Para García y Grasst (2020) El desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años se presenta de manera integral y multifacética, involucrando diversas áreas que abarcan tanto habilidades físicas como emocionales y cognitivas. A esta edad, los niños están en una fase crucial de desarrollo donde las habilidades motoras, la percepción y la regulación emocional se desarrollan de manera significativa. Aquí se describe cómo se manifiesta este desarrollo en diferentes dimensiones:

##### **b. Dimensión Motora Gruesa**

**Descripción:** En la dimensión motora gruesa, los niños de 4 años están perfeccionando su capacidad para realizar movimientos amplios y coordinados que implican grandes grupos musculares.

Características:

**Habilidades de Movimiento:** Los niños pueden correr con mayor velocidad, saltar con ambos pies juntos, trepar con más seguridad y lanzar una pelota con precisión. La coordinación y el equilibrio continúan mejorando.

**Actividades:** Participan en juegos que implican correr, saltar, trepar y jugar con pelotas. Estas actividades les ayudan a desarrollar su fuerza, equilibrio y coordinación.

Beneficios:

**Desarrollo del Equilibrio:** Mejoran en actividades que requieren equilibrio y coordinación.

**Incremento de la Fuerza:** Aumenta la fuerza y resistencia física, facilitando movimientos más complejos (García y Grasst, 2020).

## 2. Dimensión Motora Fina

**Descripción:** La dimensión motora fina se refiere al desarrollo de habilidades que implican el uso de músculos pequeños, principalmente en las manos y los dedos, para realizar movimientos precisos.

Características:

**Habilidades de Manipulación:** Los niños mejoran en tareas que requieren destreza manual, como abotonarse la ropa, usar utensilios para comer, y dibujar o pintar con mayor precisión.

**Actividades:** Juegan con bloques de construcción, arman rompecabezas y utilizan plastilina, lo que fomenta el desarrollo de la coordinación mano-ojo y la destreza manual.

Beneficios:

**Desarrollo de la Coordinación Mano-Ojo:** Mejora la habilidad para realizar tareas precisas que requieren coordinación entre la vista y las manos.

**Destreza Manual:** Aumenta la capacidad para realizar actividades que requieren control y precisión de los movimientos de las manos (García y Grasst, 2020).

## 3. Dimensión Percepción Espacial

Descripción: La percepción espacial se refiere a la capacidad de los niños para entender y organizar el espacio alrededor de ellos y las relaciones entre los objetos.

Características:

Comprensión Espacial: Los niños comprenden conceptos como arriba, abajo, dentro, fuera, cerca y lejos. También comienzan a entender la disposición de los objetos en el espacio.

Actividades: Participan en juegos de encaje, construyen estructuras con bloques y participan en actividades que implican navegar a través de obstáculos.

Beneficios:

Desarrollo Cognitivo: Mejora la capacidad para entender y manipular el espacio, lo cual es fundamental para habilidades matemáticas y científicas futuras.

Mejora en la Orientación Espacial: Facilita la capacidad para moverse en el entorno y realizar actividades que requieren comprensión espacial (García y Grasst, 2020).

#### 4. Dimensión Coordinación

Descripción: La coordinación implica la integración de diferentes habilidades motoras para ejecutar movimientos fluidos y controlados.

Características:

Coordinación Motora: Los niños coordinan mejor sus movimientos al realizar tareas que requieren sincronización de brazos y piernas, como montar una bicicleta sin pedales o participar en juegos de lanzamiento y recepción.

Actividades: Participan en juegos que requieren la combinación de movimientos, como saltar y lanzar, o actividades que implican coordinación entre la vista y el movimiento corporal.

Beneficios:

Mejora de la Coordinación General: Facilita la ejecución de movimientos más complejos y coordinados.

Sincronización Motora: Aumenta la capacidad para realizar tareas que requieren una coordinación precisa de movimientos (García y Grasst, 2020).

### **2.2.2.5. Principales áreas de psicomotricidad en nivel inicial**

**Motricidad gruesa:** La motricidad gruesa se refiere a la capacidad para realizar movimientos amplios y coordinados que implican grandes grupos musculares, como caminar, correr, saltar y trepar. En el nivel inicial, el desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental para que los niños adquieran un control adecuado de su cuerpo, lo que les permitirá moverse con seguridad y autonomía en su entorno. Las actividades como juegos al aire libre, carreras de obstáculos y bailes son esenciales para estimular esta área, mejorando el equilibrio, la coordinación y la fuerza física (Moreno & Pérez, 2019).

**Motricidad fina:** La motricidad fina involucra movimientos más precisos y coordinados que requieren el uso de músculos pequeños, especialmente en las manos y los dedos. En el nivel inicial, esta área es crucial para preparar a los niños en habilidades como el agarre correcto del lápiz, recortar con tijeras, abotonar ropa o

**Esquema corporal:** El esquema corporal es la conciencia de que el niño tiene de su propio cuerpo y de cómo se relaciona con el espacio que lo rodea. En el nivel inicial, esta área se desarrolla mediante actividades que permiten al niño identificar y nombrar las partes de su cuerpo, así como reconocer las funciones de cada una. A través de juegos como canciones con movimientos corporales, el uso de espejos y actividades de exploración espacial, los niños aprenden a ubicarse y moverse de manera consciente en el espacio, lo que es esencial para su desarrollo físico y emocional (García & Ruiz, 2021).

**Lateralidad:** La lateralidad es la capacidad para reconocer y dominar la preferencia de un lado del cuerpo (derecho o izquierdo) en la realización de actividades. Durante el nivel inicial, los niños deben definir su lateralidad, lo cual es fundamental para tareas motoras complejas como escribir, patear una pelota o lanzar un objeto. Actividades como lanzar y atrapar, dibujar figuras en el aire o juegos que involucren el uso de un solo lado del cuerpo ayudan a los niños a desarrollar esta área (Sánchez & Martín, 2018).

**Coordinación y equilibrio:** La coordinación motriz es la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo de manera eficiente, mientras que el equilibrio es la habilidad de mantener una postura controlada, tanto en movimiento como en reposo. Ambas son esenciales en el nivel inicial para que los niños puedan realizar actividades cotidianas y deportivas. Juegos como caminar en líneas rectas, usar bicicletas sin pedales o realizar movimientos en una cama elástica contribuyen significativamente al desarrollo de estas capacidades (Fernández & Olivares, 2020).

Orientación espacial y temporal: La orientación espacial es la capacidad de ubicarse en el espacio con respecto a objetos y otras personas, mientras que la orientación temporal está relacionada con la comprensión de la secuencia de eventos y el paso del tiempo. En el nivel inicial, estas áreas se desarrollan mediante juegos que involucran el uso de direcciones (arriba, abajo, adelante, atrás) y la secuenciación de acciones, lo que es clave para el desarrollo cognitivo y el posterior aprendizaje de conceptos matemáticos y de lectoescritura. (Pérez & Herrera, 2019).

#### **2.2.2.6. Dimensiones de la psicomotricidad**

Para García y Berruezo (1994) sostienen que las dimensiones de la psicomotricidad son las siguientes:

##### **a. Habilidades Motoras Finas**

Descripción: Las habilidades motoras finas implican el uso preciso y coordinado de los músculos pequeños, principalmente en las manos y los dedos. Estas habilidades son cruciales para realizar tareas que requieren destreza manual y coordinación entre la vista y los movimientos de las manos.

Características:

Manipulación de Objetos: Incluye actividades como abotonarse la ropa, usar utensilios para comer, y escribir o dibujar con precisión.

Actividades: Juegos con bloques de construcción, encajar piezas de rompecabezas, recortar con tijeras, y jugar con plastilina.

Beneficios:

Mejora de la Coordinación Mano-Ojo: Aumenta la capacidad para realizar tareas precisas y complejas que requieren control manual.

Desarrollo de la Destreza Manual: Facilita la capacidad para realizar actividades cotidianas y creativas que demandan habilidades finas (García y Berruezo, 1994).

## **b. Habilidades Motoras Gruesas**

Descripción: Las habilidades motoras gruesas involucran el uso de grandes grupos musculares para realizar movimientos amplios y coordinados. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo físico y la coordinación general.

Características:

Movimientos Amplios: Incluye correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar.

Actividades: Participar en juegos al aire libre, correr en un parque, saltar en trampolines, y trepar estructuras de juego.

Beneficios:

Desarrollo del Equilibrio: Mejora la capacidad para mantener el equilibrio durante actividades físicas.

Incremento de la Fuerza y Resistencia: Aumenta la fuerza física y la resistencia, facilitando movimientos más complejos y duraderos (García y Berruezo, 1994).

## **c. Coordinación Visomotora**

Descripción: La coordinación visomotora se refiere a la capacidad de integrar la información visual con los movimientos motores. Implica la habilidad para coordinar lo que se ve con la acción motora que se realiza.

Características:

Integración Sensorial y Motora: Incluye actividades como seguir instrucciones visuales, realizar trazos y dibujos precisos, y manipular objetos de manera coordinada.

Actividades: Juegos que implican lanzar y atrapar pelotas, trazar líneas y formas, y ensamblar rompecabezas.

Beneficios:

Mejora de la Precisión Motora: Facilita la realización de movimientos precisos basados en la percepción visual.

Desarrollo Cognitivo: Contribuye a la comprensión y ejecución de tareas que requieren la integración de múltiples sentidos (García y Berruezo, 1994).

#### **d. Lateralidad**

Descripción: La lateralidad se refiere a la preferencia por usar un lado del cuerpo sobre el otro, y a la habilidad para coordinar ambos lados del cuerpo de manera efectiva. Incluye el desarrollo de la mano dominante y la coordinación de movimientos bilaterales (García y Berruezo, 1994).

Características:

Preferencia Lateral: Los niños comienzan a mostrar preferencia por una mano (diestro o zurdo) y desarrollan habilidades específicas basadas en esa preferencia.

Coordinación Bilateral: Implica la capacidad de usar ambos lados del cuerpo en coordinación, como al usar ambas manos para tareas simultáneas.

Beneficios:

Desarrollo de la Coordinación Bilateral: Mejora la capacidad para realizar tareas que requieren el uso coordinado de ambos lados del cuerpo.

Establecimiento de la Lateralidad Dominante: Facilita la habilidad para realizar tareas motoras con mayor eficacia y precisión (García y Berruezo, 1994).

#### **2.2.2.7. El juego y su relación con la psicomotricidad**

El juego es una herramienta fundamental en el desarrollo psicomotor durante la infancia, ya que permite que los niños exploren y experimenten con su cuerpo en un entorno libre y lúdico. A través del juego, los niños desarrollan su motricidad gruesa y fina, la coordinación, el equilibrio y la conciencia corporal, habilidades esenciales para su desarrollo físico y cognitivo.

Desarrollo de la motricidad gruesa: Juegos como correr, saltar, trepar y desplazarse en diferentes direcciones ayudan a mejorar la coordinación de los grandes grupos musculares. Esto facilita el control del cuerpo en el espacio y fortalece las habilidades de equilibrio y postura. Además, actividades al aire libre, como el uso de columpios o toboganes, fomentan el uso de la fuerza y el control corporal (Gómez & Pérez, 2020).

Desarrollo de la motricidad fina: Juegos que implican la manipulación de objetos pequeños, como encajar bloques, abotonar prendas o jugar con plastilina, contribuyendo a la destreza manual y la coordinación ojo-mano. Estas actividades

Desarrollo cognitivo: El juego favorece la capacidad de planificación, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Durante el juego, los niños experimentan situaciones que les obligan a pensar en cómo organizar sus movimientos o cómo superar un reto físico, lo que también fortalece el desarrollo del pensamiento lógico y el razonamiento espacial (Rodríguez & Hernández, 2019).

Desarrollo social y emocional: A través del juego grupal, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros, a seguir reglas, a compartir, ya resolver conflictos. Estas interacciones, junto con las habilidades psicomotoras que adquieren, fortalecen su autoconfianza, la percepción de su propio cuerpo y sus habilidades sociales. Además, el juego permite la expresión de emociones y la regulación emocional, lo que contribuye a un desarrollo socioemocional saludable (Moreno & García, 2018).

La combinación de los aspectos físicos y cognitivos que surgen del juego impacta directamente en el desarrollo psicomotor, promoviendo no solo el aprendizaje de nuevas habilidades motoras, sino también la integración del niño en su entorno social y emocional de manera equilibrada.

## **6. Hipótesis**

Hipótesis general, la cual se divide en dos suposiciones estadísticas:

H<sub>1</sub>: El juego como estrategia si mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024.

H<sub>0</sub>: El juego como estrategia no mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024.

### III. Metodología

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

El estudio empleó la metodología de tipo cuantitativa. Es cuantitativa porque utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos mediante datos numéricos, así como también se caracteriza por privilegiar la lógica empírico-deductiva, a partir de procedimientos rigurosos, métodos experimentales y el uso de técnicas de recolección de datos estadísticos (Gutiérrez et al., 2022). Por lo tanto, se recolectaron datos numéricos a partir de la medición de la variable psicomotricidad en niños de 4 años, así como también mediante la aplicación de estrategias como el juego, para la mejora de dicha variable.

Respecto al nivel, el estudio fue de nivel explicativa. En el presente estudio se explicaron los efectos de la aplicación del juego como estrategia sobre la psicomotricidad en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura. La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto (Arias, 2012).

Además, en la investigación se asumió el diseño preexperimental con un solo grupo con un pre test y post test. El diseño pre experimental se llama así porque a menudo ocurren antes de que se lleve a cabo un verdadero experimento. (Muñoz, 2018). En otras palabras, en el presente estudio se midió el nivel de psicomotricidad gracias a la aplicación del juego como estrategia, y así poder conocer sus efectos en lo cual se aplicó en tres momentos un pre test para medir el nivel de psicomotricidad, luego se aplicó el juego como estrategia, para culminar se aplicó el post test (lista de cotejo de psicomotricidad), el que se verá graficado a continuación:

Este diseño se diagrama así:

G 01 x 02

G: Niños y niñas de 4 años del nivel inicial

O1: (Lista de cotejo de psicomotricidad en el pre test)

O2: (Lista de cotejo de psicomotricidad en el post test)

X: Juego como estrategia

### 3.2. Población y muestra:

Es el conjunto total de individuos, objetos o eventos que tienen las mismas características y sobre el que estamos interesados en obtener conclusiones (Muñoz, 2015). La población estuvo constituida por los niños y niñas de nivel inicial de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, siendo un total de 70 niños, distribuidos en tres aulas de nivel inicial.

**Tabla 1**

*Población de educación inicial, niños de 3,4 y 5 años*

<b>Aulas</b>	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>Total</b>
3 años	12	16	28
4 años	19	05	24
5 años	11	07	18
<b>Total</b>		<b>70</b>	

*Nota.* Nómina de matrícula de la I.E. N° 818, 2024

La muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevó a cabo la investigación (Sánchez et al., 2018). En este caso, se trabajó con una muestra de 24 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, la cual se detalla en la siguiente tabla:

**Tabla 2**

*Muestra de estudio, niños de 4 años*

<b>Institución Educativa</b>	<b>Sección</b>	<b>N° de niños/estudiantes</b>	
		<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
N° 818 del distrito de Catacaos – Piura	4 años de nivel inicial	19	5
<b>Total</b>		<b>24</b>	

*Nota.* Nómina de matrícula 2024.

La muestra se seleccionó a través del muestreo no probabilístico. El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la cual el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar. (Sampieri, 2010).

## **Criterios de inclusión y exclusión:**

### **Inclusión**

- Menores de 4 años pertenecientes a la institución educativa en mención, matriculados en el presente año lectivo.
- Niños con asistencia regular a la institución educativa.
- Menores autorizados por sus padres en participar del presente estudio.

### **Exclusión**

- Menores con más del 30% de faltas al centro educativo.
- Niños con limitaciones sensorio-perceptivas que les impiden realizar movimientos.
- Niños que no presentaron su consentimiento informado.

## **3.3. Variables: Definición y operacionalización**

### **Variable Dependiente: Psicomotricidad**

La psicomotricidad se refiere a la capacidad del individuo para coordinar sus movimientos corporales de manera consciente y controlada, vinculando así el desarrollo físico con el desarrollo psicológico (García y Berruezo, 1994).

### **Variable Independiente: El juego como estrategia**

El juego es una estrategia pedagógica referida al uso deliberado de actividades lúdicas con el propósito de facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Esta estrategia aprovecha la naturaleza intrínsecamente motivadora y atractiva del juego para crear un ambiente de aprendizaje en el que los niños puedan explorar, experimentar, y construir conocimientos de manera activa y significativa (Delgado, 2011).

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable Independiente	El juego como estrategia, se desarrollará teniendo en cuenta las dimensiones: Cognitiva, física-motor y social.	<b>Cognitiva</b>	Ensambla piezas del rompecabezas, utilizando su atención.	Arma un rompecabezas de manera concentrada siguiendo un modelo referencial.	Escala nominal	Sí y No.
El juego como estrategia			Piensa y coordina la ruta correcta.	Observa y piensa la ruta correcta en el laberinto recorriendo su dedo, mientras coordina su movimiento.		
			Dibuja figuras en la arena.	Juega en la arena, trazando con su dedo diferentes formas y figuras.		
			Crea estructuras creativas, usando bloques.	Utiliza bloques de construcción para crear estructuras con equilibrio y creatividad.		
			Colorea imágenes	Asume el rol de pintor, usando imágenes divertidas para colorear, empleando témperas.		
		<b>Física-motor</b>	Juego con canicas	Encesta canicas desde una determinada posición hacia un hueco, utilizando pinzas de agarre.		
			Juegos con pelotas	Realiza diferentes actividades con pelotas, como lanzar y atrapar, patear, o hacer rebotar la pelota contra una pared.		
			Juegos de obstáculos	Participa en una carrera donde debe superar diferentes obstáculos como saltar sobre aros, gatear bajo cuerdas, balancearse en una tabla y subir escaleras.		

			Juego de la soga	Salta la cuerda de forma individual o en grupo, demostrando resistencia, equilibrio y coordinación.		
		<b>Social</b>	Juegos de imitación	Imita los movimientos de diferentes animales, como saltar como una rana, o correr como un zorro.  Imita que es médico, usando un estetoscopio, usando su vista dominante.		
			Juego del espejo	Realizan movimientos en pareja uno enfrente del otro (como levantar el brazo derecho, girar a la izquierda, etc.) y el otro debe imitarlos, como si fuera un espejo.		
			Juego de bailes grupales	Bailan al compás de una música, utilizando pie derecho o pie izquierdo.		
Variable dependiente	La psicomotricidad es una capacidad, la cual será medida a través de las habilidades motoras finas, gruesas, coordinación visomotora y lateralidad.	<b>Habilidades motoras finas</b>	Manipula objetos pequeños	Encaja las piezas de un rompecabezas, armando correctamente la figura.	Escala nominal	Sí y No.
Psicomotricidad			Trazado de líneas y formas	Traza formas básicas (círculos, cuadrados, triángulos), mostrando habilidades en el manejo de la crayola.		
			Manipula objetos pequeños	Agarra y coloca cuentas pequeñas en una botella, usando el movimiento pinza.		
		<b>Habilidades</b>	Colorea	Colorea dentro de las líneas del dibujo, demostrando control en el uso de crayolas.		
				Corre de manera estable y llegar a la meta sin caerse.		

<b>motoras gruesas</b>	Corre y salta	Salta de un lado a otro con ambos pies juntos, demostrando la habilidad para realizar saltos coordinados.
	Trepa y se balancea	Trepa y desciende de una escalera baja, mostrando habilidades de equilibrio y coordinación motora.  Camina sobre una línea en el suelo (como una cuerda o cinta adhesiva) sin salirse de ella.
	Lanza y atrapa	Lanza la pelota con precisión hacia el objetivo.  Atrapa la pelota usando ambas manos.
<b>Coordinación visomotora</b>	Realiza laberintos	Sigue el laberinto con un lápiz desde el inicio hasta la salida, sin salirse de las líneas.
	Construye una torre.	Construye una torre siguiendo un modelo que se le ha mostrado previamente.
<b>Lateralidad</b>	Preferencia manual	Muestra preferencia consistente por usar una mano en particular para realizar la tarea.
	Preferencial pedal	Muestra preferencia por usar un pie en particular para patear la pelota.
	Preferencia ocular	Muestra preferencia por usar un ojo en particular al mirar a través del tubo.

---

*Nota.* Elaboración propia

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:**

En la investigación la técnica que se empleó fue la observación. Para Sampieri (2016), menciona que la técnica de observación es un método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido, confiable de comportamientos y situaciones observables, por tanto, para el presente estudio se empleó para observar los comportamientos respecto a la psicomotricidad de los menores de 4 años de dicha institución educativa.

El instrumento de recolección de datos fue la lista de cotejo diseñado para evaluar la psicomotricidad en niños de 4 años del nivel inicial. La lista de cotejo estuvo conformada de 15 ítems distribuidos en 4 dimensiones de psicomotricidad. 4 6 2 3

Dimensión Habilidades motoras finas: 4 ítems que evaluaron los siguientes indicadores: Juego de bailes grupales, manipula objetos pequeños, trazado de líneas y formas.

Dimensión Habilidades motoras gruesas: 6 ítems que midieron los siguientes indicadores: Corre y salta, trepa y se balancea y lanza y atrapa.

Dimensión Coordinación visomotora: 2 ítems que midieron los siguientes indicadores: Realiza laberintos y construye una torre.

Dimensión Lateralidad: 3 ítems que midieron los siguientes indicadores: Preferencia manual, preferencial pedal y preferencia ocular.

Cada ítem de la lista de cotejo tendrá dos opciones de respuesta:

SI: 1 punto

NO: 0 puntos

Baremos de evaluación

Para clasificar el nivel de psicomotricidad, se utilizaron cuatro categorías basadas en la puntuación total obtenida en el cuestionario:

Inicio: 0 – 4

Proceso: 5 –8

Logro esperado: 9 – 12

Logro destacado: 13 – 15

La validación del instrumento se realizó mediante el método de juicio de expertos. Este proceso involucró a un panel de expertos en educación y evaluación pedagógica que revisaron el cuestionario para asegurar que los ítems sean claros, relevantes y apropiados para medir la psicomotricidad en el contexto peruano. Los expertos evaluaron la relevancia, pertinencia y claridad de cada ítem y proporcionaron retroalimentación para mejorar el instrumento.

Para evaluar la confiabilidad de las preguntas se aplicó el KR-20 de Kuder-Richardson, el cual indicó que el instrumento es confiable, con un coeficiente de 0,98 por lo que el instrumento tiene una buena confiabilidad.

**Instrumento: Lista de cotejo de psicomotricidad**

<b>Instrumento</b>	<b>Categorías</b>	<b>Escala</b>
Lista de cotejo	Sí	1
	No	0
Puntaje máximo: 15	Puntaje mínimo: 0	

**Tabla 3**

*Baremos del instrumento de psicomotricidad*

<b>Nivel</b>	<b>Intervalo</b>	<b>Descriptorios</b>
Inicio	0 – 4	Muestra un progreso mínimo en el desarrollo de su psicomotricidad, de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el progreso de psicomotricidad, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.
Proceso	5 – 8	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a su psicomotricidad, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
Logro esperado	9 – 12	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a su psicomotricidad, demostrando manejo satisfactorio en todas las

		tareas propuestas y en el tiempo programado.
Logro destacado	13 – 15	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a su psicomotricidad. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

*Nota.* Currículo Nacional de Educación Básica (2016).

### 3.5 Método de análisis de datos

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera: Se coordinó el permiso con la dirección de la Institución Educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, para la aplicación de instrumentos como la lista de cotejo en los niños de 4 años. Una vez que se obtiene el consentimiento de las personas responsables se procedió a la aplicación del pre test en relación a la variable dependiente: Psicomotricidad aplicada en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, en la que se nos proporcionó un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases.

Obteniendo estos hallazgos se continuó a aplicar la estrategia didáctica el juego, a través de 15 sesiones. Posteriormente al culminar este programa se aplicó un Pos test para observar el nivel de psicomotricidad aplicado en estudiantes, para conocer los efectos de la estrategia.

Estadística descriptiva: Después de ello se tabularon los datos en un Excel, para realizar gráficos y tablas, en el programa Microsoft Excel 2018, luego se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para conocer el nivel de significancia del programa, siendo éste procedimiento perteneciente a la estadística inferencial.

### 3.6. Aspectos éticos:

El estudio considera los principios éticos que rigen las actividades de investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote y que se encuentran consignados en el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación V001 (ULADECH, 2024):

**Respeto y protección de los derechos de los intervinientes.** – En el presente estudio se garantizó en todo momento la seguridad y bienestar de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 818 del distrito de Catacaos – Piura; con este principio se garantiza la seguridad y bienestar de los menores que participan, reservando su integridad y sin mostrar datos ni fotos que puedan dañar la imagen de los participantes.

**Libre participación por propia voluntad.** – En la presente investigación los padres de los participantes estuvieron informados de lo que se tuvo que hacer en cuanto la elaboración de la tesis, donde se les entregará una ficha de consentimiento que tendrán que llenar de manera voluntaria donde apruebe la participación de su menor hijo de 4 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.

**Beneficencia y no-maleficencia.** – En la investigación se procuró cuidar la salud de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, así como prevenir la exposición a riesgos. La presente investigación pretende sacar beneficios en cuanto a la actividad a desarrollar de tal manera que el investigador debe de ver que ningún participante salga lastimado.

**Integridad y honestidad:** La investigadora evitó el engaño de su investigación donde no afecte o sean perjudicados los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.

**Justicia.** – La investigadora trató a todos los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, por igual que no haya discriminación, en tal sentido tratar de manera equitativa y con respeto a todas y todos.

**Cuidado del medio ambiente:** En el contexto de la evaluación de los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, se proporcionó una explicación exhaustiva y comprensible de los posibles efectos que la participación de los niños podría tener en su entorno inmediato. Aunque la investigación se centra en el desarrollo infantil, se evaluarán posibles implicaciones, efectos adversos, riesgos y ventajas que podrían surgir para los animales, plantas, y la biodiversidad durante la ejecución de esta investigación preexperimental, con el fin de minimizar cualquier riesgo y maximizar las ventajas.

## IV. Resultados

### 4.1. Resultados

Objetivo específico 1: Evaluar el nivel de psicomotricidad antes de aplicar el juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.

**Tabla 4**

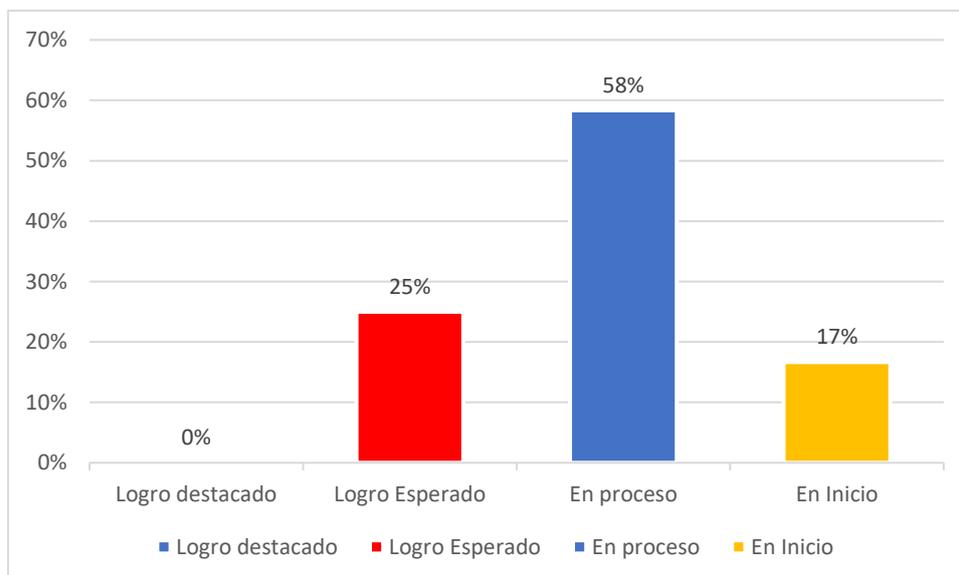
*Nivel de psicomotricidad en estudiantes de 4 años a través de un pre test*

Nivel de logro	Psicomotricidad antes de aplicar el juego como estrategia	
	f	%
Logro destacado	0	0%
Logro Esperado	6	25%
En proceso	14	58%
En Inicio	4	17%
Total	24	100%

*Nota.* Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del Distrito de Catacaos.

**Figura 1**

*Nivel de psicomotricidad en estudiantes de 4 años a través de un pre test*



*Nota.* Tabla 4

En la tabla 4 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos, antes de aplicar el juego como

estrategia, de los cuales se observa que un 58% de los niños de 4 años se encuentra en proceso respecto a su psicomotricidad, el 25% en logro esperado y el 17% en inicio. Se puede concluir entonces que los estudiantes de 4 años se encuentran con dificultades para desarrollar su psicomotricidad y sus habilidades motoras finas, gruesas, coordinación visomotora y lateralidad.

Objetivo específico 2: Evaluar el nivel de psicomotricidad después de aplicar el juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.

**Tabla 5**

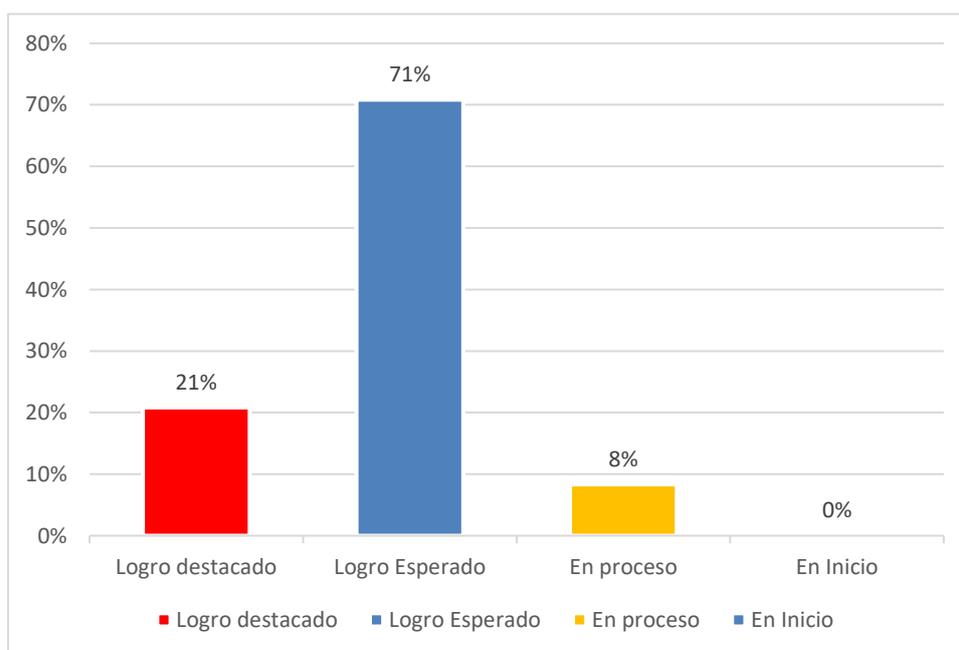
*Nivel de psicomotricidad en estudiantes de 4 años a través de un post test*

Nivel de logro	Psicomotricidad después de aplicar el juego como estrategia	
	f	%
Logro destacado	5	21%
Logro Esperado	17	71%
En proceso	2	8%
En Inicio	0	0%
Total	24	100%

*Nota.* Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del Distrito de Catacaos.

**Figura 2**

*Nivel de psicomotricidad en estudiantes de 4 años a través de un post test*



*Nota.* Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del nivel de psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos, después de aplicar el juego como estrategia, de los cuales se observa que un 71% de los niños de 4 años se ubicó en logro esperado, el 21% en logro destacado y el 8% en proceso. En conclusión, la mayoría demostró ser capaz de manipular objetos con precisión, así como realizar movimientos coordinados, empleando su motricidad fina y gruesa, después de la aplicación de la estrategia.

Objetivo específico 3: Comparar el nivel de psicomotricidad, antes y después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.

**Tabla 6**

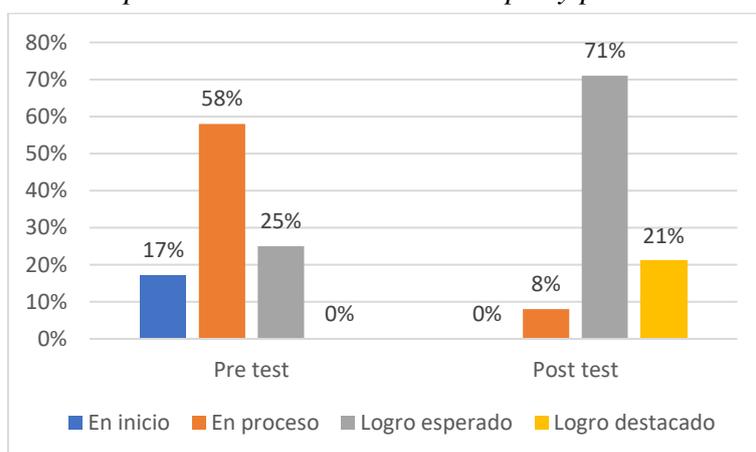
*Nivel de psicomotricidad mediante el pre y post test*

Nivel de logro	Nivel de psicomotricidad antes y después de la aplicación del juego			
	Pre Test		Post Test	
	f	(%)	f	(%)
Logro destacado	0	0%	5	21%
Logro Esperado	6	25%	17	71%
En proceso	14	58%	2	8%
En Inicio	4	17%	0	0%
Total	24	100%	24	100%

*Nota.* Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del Distrito de Catacaos.

**Figura 3**

*Nivel de psicomotricidad mediante el pre y post test*



*Nota.* Tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre y post test, donde se evaluó el nivel de psicomotricidad en estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos, antes de aplicar el juego como estrategia, de los cuales se observa que un 58% de los niños de 4 años se ubicó en proceso respecto a su psicomotricidad, el cual mejoró gracias a la estrategia de juego alcanzando un 71% en logro esperado de psicomotricidad al aplicar el pos test. En conclusión, el

desarrollo de psicomotricidad de los menores alcanzó un nivel de logro destacado gracias a la intervención del juego como estrategia.

## Resultados inferenciales

Objetivo general: Comprobar si el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024.

En relación a la comprobación de hipótesis tenemos que primero trabajar la prueba de normalidad, para conocer si los datos llevan una distribución normal o no normal, para poder elegir la prueba que se ajuste a la necesidad estadística.

Puesto que nuestros datos son menos de 30 niños  $p < 30$ , se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk:

H1: Datos con distribución normal

H0: Datos sin distribución normal

### Tabla 7

*Tabla de las pruebas de normalidad*

<b>Shapiro-Wilk</b>			
	Estadístico		
	o	G1	Sig.
Pretest	,884	24	,003
Postes test	,899	24	,001

*Nota.* Programa Spss. Versión 25.

En los datos observados de normalidad de Shapiro Wilk, se percibe que la sig. Es de 0,003 y 0,001 siendo menor de  $p < 0,01$ . Entonces se acepta la hipótesis nula señalando que los datos no llevan una distribución normal, por lo que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

## Prueba de hipótesis

Hipótesis estadísticas:

H<sub>1</sub>: El juego como estrategia si mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024.

H<sub>0</sub>: El juego como estrategia no mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024.

Nivel de significancia: 5% = 0,05

### Tabla 8

#### *Prueba de rangos de Wilcoxon*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	18 <sup>b</sup>	9,50	171,00
	Empates	6 <sup>c</sup>		
	Total	24		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

### Tabla 9

#### *Estadístico de prueba*

Estadísticos de prueba	
Z	Post Test – Pre Test -3,742 <sup>b</sup>
Sig. Asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con  $p = 0,000$  y  $p < 0,05$ , se puede suponer que existe una diferencia significativa entre el pre-test y el post-test utilizando el juego como estrategia en el aula. Por tanto, se rechaza la hipótesis  $H_0$  y se acepta la hipótesis  $H_1$ . Ante este resultado, se concluye que el juego mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 4 años en la institución educativa antes mencionada.

## V. Discusión

**Objetivo general: Comprobar si el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024.** En cuanto a los resultados, de  $p = 0,000$  y  $p < 0,05$ , se puede confirmar que existe una diferencia significativa entre el pre-test y el post-test utilizando el juego como estrategia en el aula. Por tanto, se rechaza la hipótesis  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ . Ante este resultado, se determina que el juego mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 4 años en la institución educativa antes mencionada.

Esto significa que, gracias a la aplicación de los juegos de tipo cognitivo, motor y social tales como juegos de rompecabezas, usando bloques, canicas, pelotas, juegos con obstáculos, así como de imitación en parejas y de baile, etc; permitieron desarrollar favorablemente la psicomotricidad en los menores de 4 años.

Estos hallazgos son parecidos a la investigación encontrada de Vásquez (2021) quien efectuó un estudio con el propósito de determinar si los juegos tradicionales mejoran el nivel de psicomotricidad, cuyos resultados demostraron que la mayoría logró mejorar su psicomotricidad, demostrando que ya pueden realizar acciones de acuerdo a su edad, debido a que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente a ,014 siendo  $p < 0,05$ , determinando que el juego tradicional permitió mejorar la psicomotricidad. Esto demuestra que los niños de otra institución educativa, lograron mejorar su psicomotricidad gracias a la aplicación de juegos, tal y como se evidencia en los hallazgos del presente estudio, permitiendo afirmar la eficacia de dicha estrategia.

De igual manera, se corrobora con la investigación de Alba (2021) quien pretendió determinar si el juego tradicional mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años, cuyos resultados obtenidos permitieron ver que a través de la prueba estadística de Wilcoxon los juegos tradicionales mejoraron significativamente el nivel de psicomotricidad de los niños, debido que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente de 0,014 siendo  $P < 0,05$ . Esto garantiza nuevamente la eficacia de los juegos en la mejora de la psicomotricidad, no sólo en la edad de 5 años, sino también a partir de los 3 años de edad, tal y como se refleja en este antecedente.

Todo ello, se sustenta en lo afirmado por García (2020) quien sostiene que la intervención a través de juegos es esencial para la mejora de la psicomotricidad, ya que estos proporcionan un contexto lúdico que facilita el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas en los niños, promoviendo la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, lo cual repercute positivamente en su desarrollo integral.

Por lo tanto, la intervención mediante el juego es clave para mejorar la psicomotricidad en los niños, ya que ofrece un entorno entretenido que fomenta el desarrollo de habilidades motoras, como la coordinación visomotora, el equilibrio y la lateralidad. Es decir, al practicar movimientos en un ambiente estimulante y sin presión, además de juegos que impliquen la construcción con bloques, juegos físicos motores y aquellos que implican movimiento del cuerpo, los niños lograrán adquirir competencias necesarias para su desarrollo integral y psicomotor.

**Objetivo específico 1: Evaluar el nivel de psicomotricidad antes de aplicar el juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.** En cuanto a los resultados, se observa que un 58% de los niños de 4 años se encuentra en proceso respecto a su psicomotricidad, el 25% en logro esperado y el 17% en inicio. Esto significa que cerca de la mitad de los menores de 4 años presentan dificultades respecto al desarrollo de sus habilidades motrices finas y gruesas, así como problemas de coordinación visomotora y lateralidad; todo ello permite confirmar que antes de aplicar el juego, los niños se encontrarían en proceso de desarrollo de su psicomotricidad.

Estos resultados guardan relación con lo encontrado en el estudio de Vásquez (2021) quien se propuso determinar si los juegos tradicionales mejoran el nivel de psicomotricidad, cuyos resultados mediante un pre test sostuvieron que el 52% se encontraban en un nivel de riesgo; siendo este indicador parecido a lo encontrado en la presente investigación, ya que en ambas unidades de estudio, los menores de nivel preescolar se ubicaron en niveles de proceso, lo que implican indicadores de riesgo en el desarrollo de su psicomotricidad, dejando ver la necesidad de una intervención emergente.

Todo ello se sustenta en la teoría de García y Grasst (2020) quienes señalan que el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años se presenta de manera integral y multifacética, involucrando diversas áreas que abarcan tanto habilidades físicas como emocionales y cognitivas. Es decir, a esta edad, los niños están en una fase crucial de desarrollo donde las habilidades motoras, la percepción y la regulación emocional se desarrollan de manera significativa, sin embargo, existen diversos factores, como el entorno, la estimulación y condiciones individuales, que pueden influir negativamente, retrasando o limitando el desarrollo óptimo de estas capacidades.

Por esta razón, es de gran relevancia la identificación temprana de estos factores siendo esencial para implementar intervenciones adecuadas que favorezcan el desarrollo psicomotor de forma equilibrada. Por ende, es necesaria la aplicación de juegos de tipo físico-motor, social y cognitivo, para que permitan el desarrollo de habilidades motrices finas, gruesas, así como la coordinación visomotora, el equilibrio y la lateralidad.

**Objetivo específico 2: Evaluar el nivel de psicomotricidad después de aplicar el juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.** Respecto a los resultados, se observa que un 71% de los niños de 4 años se ubicó en logro esperado, el 21% en logro destacado y el 8% en proceso. Esto significa que más de la mitad de los menores alcanzaron niveles de logro esperado en cuanto al desarrollo de su psicomotricidad, gracias a la intervención de los juegos. Esto demostraría que los niños lograron ser capaces para trazar formas básicas (círculos, cuadrados, triángulos), mostrando habilidades en el manejo de la crayola, además para el agarre y colocación de cuentas pequeñas en una botella, usando el movimiento pinza, así como también para correr de manera estable y llegar a la meta sin caerse y saltar de un lado a otro con ambos pies juntos, demostrando la habilidad para realizar saltos coordinados. Asimismo, lograron también construir una torre siguiendo un modelo y pudieron mostrar preferencia consistente por usar una mano en particular para realizar la tarea.

Estos hallazgos guardan similitud con la investigación realizada por García y Llontop (2023) quienes se plantearon como objetivo determinar de qué manera la aplicación de juegos mejora la psicomotricidad en los niños de la etapa pre escolar, cuyos resultados obtenidos permitieron

Ver que luego de la aplicación de una propuesta como el juego, con su respectivo post test se obtuvo satisfactoriamente el nivel logrado en un 80%, lo cual permitió concluir con la aceptación de la hipótesis, que los juegos permiten mejorar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa antes mencionada. Este antecedente permite confirmar la eficacia de la estrategia de juegos en la mejora de la psicomotricidad, ya que en este estudio como en la presente investigación, los niños tanto de 3 y 5 años evidenciaron logros óptimos respecto al desarrollo de su psicomotricidad.

Todo ello, permite afirmar lo mencionado por el autor Delgado (2011) quien sostiene que el juego es una estrategia pedagógica referida al uso deliberado de actividades lúdicas con el propósito de facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Esta estrategia aprovecha la naturaleza intrínsecamente motivadora y atractiva del juego para crear un ambiente de aprendizaje en el que los niños puedan explorar, experimentar, y construir conocimientos de manera activa y significativa.

Es así que intervenir a través del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños es fundamental, ya que el juego no solo es una actividad natural y motivadora para ellos, sino que también actúa como un poderoso medio para el aprendizaje y el desarrollo integral. A través del juego, los niños no solo fortalecen sus habilidades motoras gruesas y finas, sino que también desarrollan la coordinación, el equilibrio y la lateralidad de manera divertida y espontánea.

Además, este tipo de intervención favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social, ya que el juego permite experimentar, resolver problemas y regular emociones en un entorno seguro y sin presión. En este sentido, la intervención lúdica se convierte en una estrategia educativa indispensable para promover el desarrollo psicomotor y el bienestar general del niño.

**Objetivo específico 3: Comparar el nivel de psicomotricidad, antes y después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.** Los resultados permiten ver que antes de aplicar el juego como estrategia, se observa que un 58% de los niños de 4 años se ubicó en proceso respecto a su psicomotricidad, el cual mejoró gracias a la estrategia de juego alcanzando un 71% en logro esperado de psicomotricidad al aplicar el pos test. Esto significa que existen diferencias significativas en el pre y post test en relación al desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de dicha institución educativa.

Estos hallazgos guardan semejanza con el estudio realizado por García y Llontop (2023) quienes se plantearon determinar de qué manera la aplicación de juegos mejora la psicomotricidad en los niños de la etapa pre escolar, cuyos resultados obtenidos permitieron determinar que el desarrollo de la psicomotricidad identificada en el pre test, se ubicó en el nivel inicio, y que luego de la aplicación de una propuesta con su respectivo post test se obtuvo satisfactoriamente el nivel logrado en un 80%, lo cual permitió concluir con la aceptación de la hipótesis, que los juegos permiten mejorar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa antes mencionada. Este antecedente es parecido a lo encontrado en este objetivo planteado, ya que en ambas muestras de estudio se permite evidenciar que existieron diferencias significativas en el antes y después de la aplicación del juego para la mejora de la psicomotricidad.

Todo ello se sustenta en lo afirmado por Sánchez & González (2021) quienes sostienen que el juego tiene una relación directa con el desarrollo de la psicomotricidad, ya que a través de actividades lúdicas los niños ejercitan tanto su motricidad gruesa como fina, lo que contribuye a la mejora de habilidades como la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la fuerza. Al jugar, los niños practican movimientos complejos y desarrollan su percepción espacial y corporal, lo que refuerza su autoconcepto y autonomía. De esta manera, el juego se convierte en una herramienta clave para estimular el desarrollo psicomotor de manera integral, facilitando no solo el crecimiento físico, sino también el cognitivo y emocional.

### Limitaciones del estudio

Una limitación de este estudio, es su tamaño de muestra que es muy pequeña, por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicará sólo al aula de los niños de 4 años. Según los autores Escobar et al. (2019) una muestra pequeña no proporciona una representación exacta de la población de estudio, afectando la validez externa y la capacidad global de sus resultados.

Por otro lado, una de las limitaciones de esta investigación es el uso del muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que no se puede garantizar que la muestra represente con precisión a toda la población. Según Tamayo y Tamayo (2021), este tipo de muestreo puede generar resultados sesgados, dado que los participantes se eligen en función de su disponibilidad, lo que puede resultar en una muestra no representativa de la población total.

## **VI. Conclusiones**

Se comprobó que el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, evidenciando que la significancia de  $p = 0,000$  y  $p < 0,05$ , lo que quiere decir que, gracias a la intervención de juegos físicos, motores, cognitivos y sociales, tales como rompecabezas, construcción de cubos, bailes en pareja, se logró la mejora de la psicomotricidad. Por lo tanto, se pudo comprobar que el juego mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 4 años en la institución educativa antes mencionada.

Se evaluó el nivel de psicomotricidad en los niños de 4 años, antes de aplicar el juego como estrategia, pudiéndose comprobar que los menores presentaron serias dificultades respecto a su psicomotricidad, es decir, evidenciaron dificultades para desarrollar sus capacidades cognitivas y motrices, tales como colorear dentro de las líneas del dibujo, demostrando control, así como limitaciones para planificar y correr de manera estable sin caerse. Así también, problemas para lanzar objetos con precisión y construir torres de acuerdo a un modelo percibido. Por esta razón, se decidió la intervención de juegos físicos y motores, tales como los de equilibrio, así como juegos cognitivos con bloques, y juegos sociales como imitaciones de movimientos o bailes en pareja.

Se evaluó el nivel de psicomotricidad en los niños de 4 años, después de aplicar el juego como estrategia, evidenciándose que la mayor parte de menores demostraron ser capaces de desarrollar competencias motoras, emocionales y cognitivas a través de actividades físicas que facilitan la coordinación y el control corporal. Estos logros permiten evidenciar la eficacia de los juegos empleados como estrategia, lo que hace notar que el empleo de los juegos físicos, motores, cognitivos y sociales ayudaron a mejorar el nivel de psicomotricidad en los menores.

Se comparó el nivel de psicomotricidad, antes y después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 4 años. El análisis de este objetivo, permite explicar que en el antes, el nivel de psicomotricidad se ubicó en inicio, demostrando que los menores tuvieron problemas para realizar movimientos coordinados, así como deficiencias en su motricidad gruesa, fina y problemas de lateralidad. Sin embargo, después de aplicar juegos de tipo cognitivo, social y motores, lograron mejorar los niveles de psicomotricidad en los menores, demostrando que los mismos fueron capaces de realizar con éxito las capacidades propias de la motricidad fina, gruesa, así como de coordinación visomotora y de lateralidad. En definitiva, se evidenciaron mejoras en el antes y después de la aplicación de juegos, garantizando la eficacia de éstos en el desarrollo de la psicomotricidad.

## **VII. Recomendaciones**

A los directivos considerar exponer los hallazgos encontrados sobre la psicomotricidad en los niños y como los juegos permiten la mejora de este, para tomar conciencia de aplicar estas estrategias desde la etapa inicial.

A las docentes considerar los juegos cognitivos, sociales y motores dentro de sus sesiones de aprendizaje que apunten a la mejora de la psicomotricidad en todas sus dimensiones, que apuntan a un buen desarrollo de su psicomotricidad.

A los investigadores de las diferentes universidades tener en cuenta las variables de estudio para realizar estudios de diseño de corte correlacional, con el fin de poner en práctica los hallazgos encontrados.

## Referencias bibliográficas

- Alba Leon, S. B. (2021). El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles De Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24081>
- Albán, E. (2022). El juego en la psicomotricidad del niño de tres años de la Institución Educativa\ El Obrero\, Sullana-2019. <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/items/4e11c634-edff-4f80-890d-45e2b95f2b53>
- Avalos Sanchez, J. M., & Polonio Narvaez, R. P. (2022). Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99637>
- Berruezo, P., & Palacios, J. (2010). *Psicomotricidad: Teoría y práctica en la intervención educativa y terapéutica*. Narcea Ediciones.
- Borgen Project (2020, October 21). *What to Know about Maternal Health in Peru*. The Borgen Project. <https://borgenproject.org/what-to-know-about-maternal-health-in-peru/>
- Brown, S. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Penguin Books.
- Chávez, Z. R. M., Espinoza, A. R. F., Espino, A. M. E., Melgarejo, R. M. A., Chávez, R. M., & Guerrero, O. I. C. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/668/889>
- Chinchay Cruz, S. E. (2020). La importancia de la psicomotricidad infantil en el nivel inicial. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1950>
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA)

[1&dq=el+juego+infantil&ots=xHAY5yMKa6&sig=QAHv ipOUUpAm9jTdHFi M2nG7vY](https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2023.02811.x)

- Doroteo Calixto, K. E. (2024). Los juegos para desarrollar la psicomotricidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 081 de Pacayhua-Margos, 2021. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/9823>
- Espinoza Caballero, E. B. (2021). Relación entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento académico en niños de etapa escolar de Latinoamérica: revisión sistemática, 2010 al 2020. [https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE\\_6ad0f9b254224d02e0a1726749b68a6c](https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_6ad0f9b254224d02e0a1726749b68a6c)
- Espinoza Huerta, C. R. (2020). El juego para la psicomotricidad gruesa en niños de la IEN° 410 Flor de Cantu-Llamellin; 2018. <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/items/54993246-54aa-45ef-8d46-3b0a6e62e257>
- Fernández, AM y Olivares, PT (2020). Áreas de desarrollo psicomotor en la educación infantil: Fundamentos para una intervención educativa integral. *Revista de Pedagogía y Psicología Educativa*, 15(2), 85-97. <https://doi.org/10.12345/pedpsico.2020.003>
- Gallardo-López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García Pariacuri, J. D. R., & Llontop Chozo, C. P. (2023). El juego y la psicomotricidad en los niños de 3 años de la IEP Virgen del Carmen, Chiclayo-2023. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/136587>
- García, A. S., & Grasst, Y. S. (2020). La psicomotricidad en el desarrollo integral del niño. Mikarimin. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(1), 121-138. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/1838>
- García, J., & Berruezo, P. (1994). Psicomotricidad y educación infantil. *Impreso en España*, 16, 1-10.

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/TAMARA\\_ARDANAZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf)

- García, L. y Ruiz, M. (2021). Desarrollo del esquema corporal en el nivel inicial: Estrategias para el aprendizaje integral. *Revista de Educación Inicial*, 23(1),
- García, M. (2020). Desarrollo psicomotor y juegos en la infancia. Editorial Psicomotricidad.
- Gómez, AM y Pérez, LF (2020). La importancia del juego en el desarrollo psicomotor infantil. *Revista de Educación Inicial y Desarrollo* , 12(2), 45-58. <https://doi.org/10.12345/revdesarrollo.2020.002> .
- González, RF, & Herrera, MP (2020). La importancia de la psicomotricidad en la educación infantil: Implicaciones para el desarrollo integral del niño. *Revista Internacional de Educación y Psicología*, 34(2), 112-125. <https://doi.org/10.12345/educpsico.2020.002>
- Gutiérrez, E. D. S., Campos, L. A. G., & Huamaní, P. L. T. (2022). Metodología y herramientas de investigación científica. Ponta Grossa-PR: Atena. <http://estrategiasinnovadorasdeaprendizaje.com/wp-content/uploads/2023/11/Metodologia-y-Herramientas-de-Investigacion-Cientifica.pdf>
- López, JA, & Vargas, ES (2020). Importancia de la motricidad fina en la educación infantil: Actividades para el desarrollo temprano. *Revista Internacional de Educación y Psicología Infantil*, 18(3), 112-124. <https://doi.org/10.12345/educpsicoinf.2020.003>.
- López, JA, & Vargas, ES (2021). Juego y motricidad fina en la infancia: Estrategias para un desarrollo integral. *Revista Internacional de Psicología Infantil*, 19(1), 34-46. <https://doi.org/10.12345/psicoinfantil.2021.001>.
- Ministerio de Educación de Perú (MINEDU). (2020). *Programas educativos enfocados en el desarrollo psicomotor en la primera infancia*. Ministerio de Educación del Perú. <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-psicomotricidad.pdf>

- Moreno, AF y Pérez, RC (2019). Desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa inicial: Implicaciones para el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Educación Física*, 10(2), 98-110. <https://doi.org/10.12345/edufisica.2019.002>.
- Moreno, FG y García, PL (2018). El juego como herramienta en el desarrollo psicomotor y socioemocional del niño. *Revista de Psicopedagogía y Desarrollo Infantil*, 10(1), 74-85. <https://doi.org/10.12345/revpsicopdes.2018.001>.
- Pacheco, R. & Cedeño, M. (2019). La importancia del juego en el aprendizaje infantil: Una mirada desde la pedagogía. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45(2), 123-135. <https://doi.org/10.12345/revedu.2019.045>
- Pérez, CA, & Herrera, MP (2019). Orientación espacial y temporal en la educación infantil: Estrategias lúdicas para su desarrollo. *Revista de Psicopedagogía y Aprendizaje Infantil*, 5(4), 62-75. <https://doi.org/10.12345/psicoaprin.2019.004>.
- Pérez, R., & Ruiz, L. (2021). La importancia del juego en el desarrollo motor de los niños. *Revista de Educación Física*, 35(2), 45-58.
- Rodríguez, A., & Martínez, P. (2019). *Fundamentos de psicomotricidad en la educación infantil*. Editorial Universitaria.
- Rodríguez, RP y Hernández, MJ (2019). El juego simbólico y su relación con el desarrollo cognitivo en la primera infancia. *Revista de Investigación Educativa*, 11(3), 98-110. <https://doi.org/10.12345/investigeduc.2019.003>.
- Rojo-Ramos, J., González-Becerra, M. J., Gómez-Paniagua, S., Carlos-Vivas, J., Acevedo-Duque, Á., & Adsuar, J. C. (2022). Psychomotor skills activities in the classroom from an early childhood education teachers' perspective. *Children*, 9(8), 1214. <https://www.mdpi.com/2227-9067/9/8/1214>
- Ruiz Pérez, L. M., Linaza Iglesias, J. L., & Peñaloza Mendes, R. (2008). El estudio del desarrollo motor: entre la tradición y el futuro. *Revista Fuentes*, 8, 243-258. <https://idus.us.es/handle/11441/32351>
- Ruiz, MA, & Herrera, JP (2020). El juego como estrategia pedagógica en la educación infantil: Un enfoque para el juego como estrategia pedagógica en la educación infantil: Un enfoque para el desarrollo integral.

- Sánchez, GJ y Martín, DL (2018). Lateralidad en la educación inicial: Importancia del desarrollo temprano para el aprendizaje escolar. *Revista de Psicología y Educación Inicial*, 13(1), 34-48. <https://doi.org/10.12345/psicoeducini.2018.001>.
- Sánchez, H; Reyes, C. y Mejía, K. (2018) Manual de términos en investigación científica, tecnología y humanística. Ediciones Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sánchez, J., & González, M. (2021). El juego y su impacto en el desarrollo psicomotor infantil. *Revista de Psicología del Desarrollo*, 29(3), 120-135.
- Trávez Quintuña, J. V., & Valladares Tepán, K. E. (2022). *El cuento motor y la psicomotricidad en los infantes de 3 a 4 años del paralelo B del CEI Totoracocha Cuenca-Ecuador* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación). <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2724>
- Unesco (2024). *The urgency of educational recovery in Latin America and the Caribbean*. <https://www.unesco.org/en/articles/urgency-educational-recovery-latin-america-and-caribbean>
- Vásquez Alva, J. S. (2021). El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22661>
- Veloz Macias, M. O. (2022). Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en preescolares de una unidad educativa Ecuador, 2022. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/102327>

## Anexos

### Anexo 1. Carta de recojo de datos



Chimbote, 02 de octubre del 2024

**CARTA N° 0000001509- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA**

**Señor/a:**

**VICTORIA PUERTAS ZAPATA  
I.E N 818**

**Presente.-**

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°818 DEL DISTRITO DE CATACAOS - PIURA, 2024, que involucra la recolección de información/datos en 25 NIÑOS, a cargo de LILIANA YSABEL MAZA SILUPU, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 46261541, durante el período de 27-08-2024 al 07-10-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

**Dr. NILO VELASQUEZ CASTILLO**  
Coordinador de Gestión de Investigación

## Anexo 2. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA LE  
N.º 818 PUEBLO NUEVO CATACAOS



PERÚ  
Ministerio  
de Educación

Catacaos, 12 de septiembre de 2024

Carta N°125-2024-I.E N.º 818

Sres. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Atención:

Dr. Nilo Velásquez Castillo

Coordinador de Gestión de la Investigación

Ref. Carta N°0000001509-2024-CGI-VI-ULADECH CATOLICA

De mi consideración:

Me dirijo a usted con el fin de informar que se **AUTORIZA** el trabajo de investigación titulado: El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 Del Distrito De Catacaos - Piura, 2024. de la Srta. Maza Silupu Liliana Ysabel, que se llevará a cabo desde el 13 hasta el 24 de septiembre de 2024, cuyo fin es la obtención del título profesional de Licenciado (a).

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es que los niños puedan mejorar el desarrollo psicomotor, además es de mi conocimiento que la participación es voluntaria y declarada mediante consentimiento informado firmado por los padres de familia, independiente de mi autorización, lo cual implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director(a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.

Lic. Victoria Puerus Zapata  
DIRECTORA  
Reg. CPPe. 62048 P-0000

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DIRECTOR(A)

FIRMA Y SELLO

### Anexo 3. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos - Piura, 2024?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Comprobar si el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos - Piura, 2024.</p>	<p>H1: El juego como estrategia si mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos - Piura, 2024.</p>	<p><b>Variable 1: Juego</b></p> <p><b>Dimensiones</b> Cognitiva</p> <p>Física-motor</p> <p>Social</p> <p><b>Variable 2: Psicomotricidad</b></p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Pre experimental</p> <p><b>Población:</b> 70 niños del nivel inicial</p>
<p><b>Problemas específicos</b> ¿Cuál es el nivel de psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, antes de aplicar el juego como estrategia?</p> <p>¿Cuál es el nivel de psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, después de aplicar el juego como estrategia?</p> <p>¿Cuál es el nivel de psicomotricidad, antes y después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> Evaluar el nivel de psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, antes de aplicar el juego como estrategia.</p> <p>Evaluar el nivel de psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura, después de aplicar el juego como estrategia.</p> <p>Comparar el nivel de psicomotricidad, antes y después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos – Piura.</p>	<p>H0: El juego como estrategia no mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 del distrito de Catacaos - Piura, 2024.</p>	<p><b>Dimensiones</b> Habilidades motoras finas</p> <p>Habilidades motoras gruesas</p> <p>Coordinación visomotora</p> <p>Lateralidad</p>	<p><b>Muestra:</b> 24 niños de 4 años</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos</b> : Lista de Cotejo</p>

#### Anexo 4. Instrumento de recolección de información

##### Lista de cotejo psicomotricidad

**Código del estudiante:**

**Sexo:**

**Fecha:**

**Edad:**

<b>DIMENSIONES</b>	<b>ITEM</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>Habilidades motoras finas</b>	Encaja las piezas de un rompecabezas, armando correctamente la figura.		
	Traza formas básicas (círculos, cuadrados, triángulos), mostrando habilidades en el manejo de la crayola.		
	Agarra y coloca cuentas pequeñas en una botella, usando el movimiento pinza.		
	Colorea dentro de las líneas del dibujo, demostrando control en el uso de crayolas.		
<b>Habilidades motoras gruesas</b>	Corre de manera estable y llegar a la meta sin caerse.		
	Salta de un lado a otro con ambos pies juntos, demostrando la habilidad para realizar saltos coordinados.		
	Trepa y desciende de una escalera baja, mostrando habilidades de equilibrio y coordinación motora.		
	Camina sobre una línea en el suelo (como una cuerda o cinta adhesiva) sin salirse de ella.		
	Lanza la pelota con precisión hacia el objetivo.		
	Atrapa la pelota usando ambas manos.		
<b>Coordinación visomotora</b>	Sigue el laberinto con un lápiz desde el inicio hasta la salida, sin salirse de las líneas.		
	Construye una torre siguiendo un modelo que se le ha mostrado previamente.		
<b>Lateralidad</b>	Muestra preferencia consistente por usar una mano en particular para realizar la tarea.		
	Muestra preferencia por usar un pie en particular para patear la pelota.		
	Muestra preferencia por usar un ojo en particular al mirar a través del tubo.		

*Nota.* Elaboración Propia.

**Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas, validez, confiabilidad u otros)**

**FICHA TÉCNICA**

<b>FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS</b>	
Tipo de instrumento	Lista de cotejo
Denominación del instrumento	Lista de cotejo para saber de qué manera el juego como estrategia mejora la psicomotricidad en niños de 4 años.
Autor	Maza Silupu Liliana Ysabel
Población	70 niños del aula de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos – Piura, 2024.
Número de ítems	15
Escala de medición	Nominal
Método de muestreo	No probabilístico
Lugar de realización	Institución educativa N° 818 del Distrito de Catacaos-Piura
Fecha de realización	Septiembre 2024
Programa estadístico	Microsoft Excel 2018 versión SPSS 22

## Baremo

### Instrumento: Lista de cotejo de psicomotricidad

Instrumento	Categorías	Escala
Lista de cotejo	Sí	1
	No	0
Puntaje máximo: 15	Puntaje mínimo: 0	

**Tabla 3**

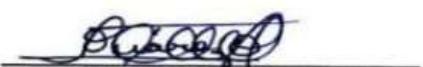
*Baremos del instrumento de resolución de psicomotricidad*

Nivel	Intervalo	Descriptorios
Inicio	0 – 4	Muestra un progreso mínimo en el desarrollo de su psicomotricidad, de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el progreso de psicomotricidad, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.
Proceso	5 – 8	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a su psicomotricidad, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
Logro esperado	9 – 12	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a su psicomotricidad, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
Logro destacado	13 - 15	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a su psicomotricidad. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

*Nota.* Currículo Nacional de Educación Básica (2016).

## Validación del instrumento

### Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Olga Cecilia Juárez Calderón	
N° DNI / CE: 05645443	Edad: 45
Teléfono / celular:	Email: ojuarez@gmail.com
Título profesional: Educación Inicial	
Grado académico: Maestría X                      Doctorado: _____	
Especialidad: Docencia, Currículo e Investigación	
Institución que labora: Especialista en Educación Inicial-UGEL Morropón	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
<b>Título:</b> "El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos - Piura, 2024"	
<b>Autor(es):</b> Liliana Ysabel Maza Silupu	
<b>Programa académico:</b> Educación Inicial	
 Mg. Olga Cecilia Juárez Calderón DNI. 05645443	
Firma	Huella digital

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Olga Cecilia Juárez Calderón

**Presente. -**

**Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

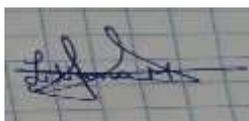
Ante todo, saludarla cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Liliana Ysabel Maza Silupu** estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos - Piura, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



---

**Liliana Ysabel Maza Silupu**

**DNI: 46261541**

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: "El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos - Piura, 2024".								
Variable 1: Psicomotricidad		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: Habilidades motoras finas		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Encaja las piezas de un rompecabezas, armando correctamente la figura.	x		x		x		
2	Traza formas básicas (círculos, cuadrados, triángulos), mostrando habilidades en el manejo de la crayola.	X		x		x		
3	Agarra y coloca cuentas pequeñas en una botella, usando el movimiento pinza.	X		x		x		
4	Colorea dentro de las líneas del dibujo, demostrando control en el uso de crayolas	X		x		x		
	<b>Dimensión 2: Habilidades motoras gruesas</b>			x		x		
1	Corre de manera estable y llegar a la meta sin caerse	x		x		x		
2	Salta de un lado a otro con ambos pies juntos, demostrando la habilidad para realizar saltos coordinados.	x		x		x		
3	Trepa y desciende de una escalera baja, mostrando habilidades de equilibrio y coordinación motora	x		x		x		
4	Camina sobre una línea en el suelo (como una cuerda o cinta adhesiva) sin salirse de ella.	x		x		x		
5	Lanza la pelota con precisión hacia el objetivo.	x		x		x		

6	Atrapa la pelota usando ambas manos.	x		x		x	
<b>Dimensión 3: Coordinación visomotora</b>							
1	Sigue el laberinto con un lápiz desde el inicio hasta la salida, sin salirse de las líneas.	x		x		x	
2	Construye una torre siguiendo un modelo que se le ha mostrado previamente.	x		x		x	
<b>Dimensión 4: Lateralidad</b>							
1	Muestra preferencia consistente por usar una mano en particular para realizar la tarea.	x		x		x	
2	Muestra preferencia por usar un pie en particular para patear la pelota.	x		x		x	
3	Muestra preferencia por usar un ojo en particular al mirar a través del tubo	x		x		x	

Recomendaciones: Ninguna

Opinión de experto:   Aplicable ( x )   Aplicable después de modificar (   )   No aplicable

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Olga Cecilia Juárez Calderón DNI 05645443

  
Mg. Olga Cecilia Juárez Calderón  
DNI. 05645443

Firma



Huella digital

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

**Nombres y apellidos:** Isabel Dafne Márquez Galarza

**N° DNI/CE:** 32983253

**Edad:** 50

**Teléfono/celular:** 914376289

**Email:** dafnemarcorporativo@gmail.com

**Título Profesional:** Licenciada en Educación Primaria

**Grado académico:** Maestría (X) Doctorado ( )

**Especialidad:** PRIMARIA

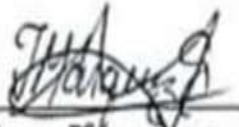
**Institución que labora:** I.E. N°89002

**Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis**

**Título:** "El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos - Piura, 2024"

**Autor(es):** Liliana Ysabel Maza Silupu

**Programa académico:** Educación Inicial

  
\_\_\_\_\_  
*Isabel Dafne Márquez Galarza*  
CPPE/ Colegiatura N°0532983253

Firma



Huella digital

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Isabel Dafne Márquez Galarza

**Presente. -**

**Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

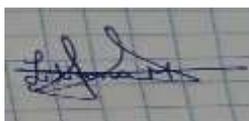
Ante todo, saludarla cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Liliana Ysabel Maza Silupu** estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos - Piura, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



---

**Liliana Ysabel Maza Silupu**

**DNI: 46261541**

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: "El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos - Piura, 2024".								
Variable 1: Psicomotricidad		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: Habilidades motoras finas		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Encaja las piezas de un rompecabezas, armando correctamente la figura.	x		x		x		
2	Traza formas básicas (círculos, cuadrados, triángulos), mostrando habilidades en el manejo de la crayola.	X		x		x		
3	Agarra y coloca cuentas pequeñas en una botella, usando el movimiento pinza.	X		x		x		
4	Colorea dentro de las líneas del dibujo, demostrando control en el uso de crayolas	X		x		x		
Dimensión 2: Habilidades motoras gruesas				x		x		
1	Corre de manera estable y llegar a la meta sin caerse	x		x		x		
2	Salta de un lado a otro con ambos pies juntos, demostrando la habilidad para realizar saltos coordinados.	x		x		x		
3	Trepa y desciende de una escalera baja, mostrando habilidades de equilibrio y coordinación motora	x		x		x		
4	Camina sobre una línea en el suelo (como una cuerda o cinta adhesiva) sin salirse de ella.	x		x		x		
5	Lanza la pelota con precisión hacia el objetivo.	x		x		x		

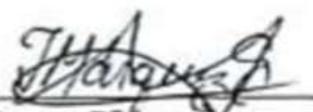
6	Atrapa la pelota usando ambas manos.	x		x		x	
<b>Dimensión 3: Coordinación visomotora</b>							
1	Sigue el laberinto con un lápiz desde el inicio hasta la salida, sin salirse de las líneas.	x		x		x	
2	Construye una torre siguiendo un modelo que se le ha mostrado previamente.	x		x		x	
<b>Dimensión 4: Lateralidad</b>							
1	Muestra preferencia consistente por usar una mano en particular para realizar la tarea.	x		x		x	
2	Muestra preferencia por usar un pie en particular para patear la pelota.	x		x		x	
3	Muestra preferencia por usar un ojo en particular al mirar a través del tubo	x		x		x	

Recomendaciones: .....

Opinión de experto:   Aplicable ( x )   Aplicable después de modificar (   )   No aplicable

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Isabel Dafne Márquez Galarza

DNI: 32983253

  
Mg. Dafne Márquez Galarza  
CPPE/ Colegiatura N°0532983253

Firma



Huella digital

**Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

Nombres y Apellidos:  
Valenzuela Arteaga de Jiménez Victoria Esther

N° DNI / CE: 08722349  
Edad: 39 años

Teléfono / celular: 915102122 Email:  
[Victoriajimenez344@gmail.com](mailto:Victoriajimenez344@gmail.com)

---

Título profesional:  
Licenciada en Educación  
Grado académico: Maestría X Doctorado: \_\_\_\_\_

Especialidad:  
Educación

Institución que labora:  
INCOFI, USIL

---

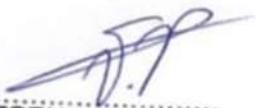
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

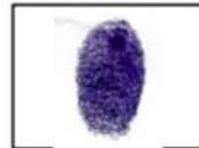
Título:  
El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N° 818 Del Distrito De Catacaos - Piura, 2024.

Autor(es):  
Maza Silupu, Liliana Ysabel

Programa académico:  
EDUCACIÓN INICIAL

---

  
VICTORIA VALENZUELA A.  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
UNIVERSITARIA



## CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Valenzuela Arteaga de Jiménez Victoria Esther

**Presente. -**

**Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

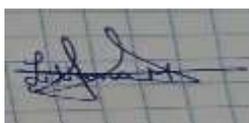
Ante todo, saludarla cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Liliana Ysabel Maza Silupu** estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos - Piura, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



---

**Liliana Ysabel Maza Silupu**

**DNI: 46261541**

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: "El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos - Piura, 2024".								
Variable 1: Psicomotricidad		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: Habilidades motoras finas		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Encaja las piezas de un rompecabezas, armando correctamente la figura.	x		x		x		
2	Traza formas básicas (círculos, cuadrados, triángulos), mostrando habilidades en el manejo de la crayola.	X		x		x		
3	Agarra y coloca cuentas pequeñas en una botella, usando el movimiento pinza.	X		x		x		
4	Colorea dentro de las líneas del dibujo, demostrando control en el uso de crayolas	X		x		x		
<b>Dimensión 2: Habilidades motoras gruesas</b>				x		x		
1	Corre de manera estable y llegar a la meta sin caerse	x		x		x		
2	Salta de un lado a otro con ambos pies juntos, demostrando la habilidad para realizar saltos coordinados.	x		x		x		
3	Trepa y desciende de una escalera baja, mostrando habilidades de equilibrio y coordinación motora	x		x		x		
4	Camina sobre una línea en el suelo (como una cuerda o cinta adhesiva) sin salirse de ella.	x		x		x		
5	Lanza la pelota con precisión hacia el objetivo.	x		x		x		

6	Atrapa la pelota usando ambas manos.	x		x		x	
<b>Dimensión 3: Coordinación visomotora</b>							
1	Sigue el laberinto con un lápiz desde el inicio hasta la salida, sin salirse de las líneas.	x		x		x	
2	Construye una torre siguiendo un modelo que se le ha mostrado previamente.	x		x		x	
<b>Dimensión 4: Lateralidad</b>							
1	Muestra preferencia consistente por usar una mano en particular para realizar la tarea.	x		x		x	
2	Muestra preferencia por usar un pie en particular para patear la pelota.	x		x		x	
3	Muestra preferencia por usar un ojo en particular al mirar a través del tubo	x		x		x	

Recomendaciones: .....

Opinión de experto:   Aplicable ( x )   Aplicable después de modificar (   )   No aplicable

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Valenzuela Arteaga de Jiménez Victoria Esther DNI: 08722349



VICTORIA VALENZUELA A.  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
UNIVERSITARIA

## Resultado de la prueba de confiabilidad por KR-20 de Kuder Richardson

Nombre de la variable: PSICOMOTRICIDAD																
CODIGO DEL ESTUDIANTE	H. Motoras finas				H. Motoras gruesas					C. Visomotora			Lateralidad			TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
Estudiante 1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Estudiante 2	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	8
Estudiante 3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
Estudiante 4	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Estudiante 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Estudiante 6	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Estudiante 7	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	10
Estudiante 8	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	10
Estudiante 9	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	8
Estudiante 10	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7
Estudiante 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Estudiante 12	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Estudiante 13	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	10
Estudiante 14	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	11
Estudiante 15	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	6
Estudiante 16	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Estudiante 17	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	11
Estudiante 18	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	10
Estudiante 19	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	6
Estudiante 20	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10
TOTALES	13	11	10	15	7	7	8	6	20	18	16	19	18	13	11	
p	0.867	0.73	0.667	1	0.467	0.4667	0.5333	0.4	1.33	1.2	1.07	1.26666667	1.2	0.87	0.73	
q	0.133	0.27	0.333	0	0.533	0.5333	0.4667	0.6	-0.33	-0.2	-0.07	-0.26666667	-0.2	0.13	0.27	
p*q	0.116	0.2	0.222	0	0.249	0.2489	0.2489	0.24	-0.44	-0.24	-0.07	-0.33777778	-0.24	0.12	0.2	

EJEMPLO:

Valores:  
 Si = 1  
 No = 0

$\Sigma$	0.4977778	Suma de varianzas
$\sigma^2$	6.04	Suma total
k	15	Cantidad de items

kr20 **0.9831**

Se obtuvo como resultado un coeficiente de 0.98 lo que permite concluir que el instrumento lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad tiene una excelente confiabilidad

VALOR DEL COEFICIENTE (KR - 20)	INTERPRETACIÓN
[0,9 ; 1]	Excelente
[0,8 ; 0,9[	Bueno
[0,7 ; 0,8[	Aceptable
[0,6 ; 0,7[	Débil
[0,5 ; 0,6[	Pobre
[0 ; 0,5[	Inaceptable

bases de datos de la aplicación del instrumento

<b>PRE TEST - PSICOMOTRICIDAD</b>																
CODIGO DEL ESTUDIANTE	H. Motoras finas				H. Motoras gruesas						C. Visomotora		Lateralidad			TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
Estudiante 1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Estudiante 2	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	8
Estudiante 3	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	7
Estudiante 4	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Estudiante 5	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5
Estudiante 6	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	5
Estudiante 7	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	6
Estudiante 8	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	6
Estudiante 9	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	8
Estudiante 10	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7
Estudiante 11	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	6
Estudiante 12	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Estudiante 13	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6
Estudiante 14	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4
Estudiante 15	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	6
Estudiante 16	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Estudiante 17	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5
Estudiante 18	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6
Estudiante 19	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	6
Estudiante 20	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10
Estudiante 21	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	7
Estudiante 22	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	4
Estudiante 23	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	6
Estudiante 24	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4

	<b>POST TEST - PSICOMOTRICIDAD</b>															
CODIGO DEL ESTUDIANTE	<b>H. Motoras finas</b>				<b>H. Motoras gruesas</b>						<b>C. Visomotora</b>		<b>Lateralidad</b>			TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
Estudiante 1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	10
Estudiante 2	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	9
Estudiante 3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
Estudiante 4	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Estudiante 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Estudiante 6	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Estudiante 7	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	10
Estudiante 8	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	10
Estudiante 9	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	7
Estudiante 10	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	6
Estudiante 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Estudiante 12	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12
Estudiante 13	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	10
Estudiante 14	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	11
Estudiante 15	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
Estudiante 16	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Estudiante 17	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	11
Estudiante 18	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	10
Estudiante 19	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
Estudiante 20	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10
Estudiante 21	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	11
Estudiante 22	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	10
Estudiante 23	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
Estudiante 24	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10

**Anexo 6. Formato de consentimiento informado**

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)**

Título del estudio: El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 818 del Distrito de Catacaos - Piura, 2024.

Investigador (a): Maza Silupu, Liliana.

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....  
.....

..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....  
.....  
.....

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. ....
2. ....
3. ....

**Riesgos: (Si aplica)**

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

.....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ..... Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos**  
**Hora**  
**Participante**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y**

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos**  
**Hora**  
**Investigador**

**Fecha y**