



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**Juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes de nivel
inicial de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región
Amazonas, 2024**

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

Autora:

Bach. Guillermo Weepiu Dana Beliza
(ORCID: 0009-0003-9836-9198)

Asesor:

Dr. Castañeda Salazar Víctor Manuel
(ORCID: 0000-0002-2992-0033)

LINEA DE INVESTIGACION:

Desarrollo y Educación Sostenible

Pimentel, Perú, 2025.



ACTA DE CONTROL DE ORIGINALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, **Enrique Rodas Ramírez**, Decano de la Facultad de Derecho y Educación ha realizado el debido control de originalidad de la investigación, el mismo que está dentro de los porcentajes establecidos para el nivel de pregrado, según la Directiva de Similitud vigente en la UDCH; además certifico que la versión que hace entrega es la versión final del informe presentado por el bachiller: **GUILLERMO WEEPIU, DANA BELIZA**

Titulado: **"JUEGOS MOTORES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 265 YAMA YAKAT, REGIÓN AMAZONAS, 2024."**

Elaborado por el estudiante, **GUILLERMO WEEPIU, DANA BELIZA** Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del 30% verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud **TURNITIN**.

Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre el nivel de similitud de productos acreditables de investigación vigente.

Pimentel, 27 de marzo del 2025.


UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
Dr. Enrique Rodas Ramírez
DECANO

Juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

30%	29%	3%	20%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe	15%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.uladech.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
3	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
5	repositorio.uct.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	1library.co	1%
	Fuente de Internet	
7	Submitted to Universidad Andina del Cusco	<1%
	Trabajo del estudiante	
8	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
9	cybertesis.unmsm.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
10	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
11	eprints.rclis.org	<1%
	Fuente de Internet	

Submitted to Universidad Privada del Norte

TITULO DE LA TESIS:

“JUEGOS MOTORES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 265 YAMA YAKAT, REGIÓN AMAZONAS, 2024.”

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Bach. GUILLERMO WEEPIU, DANA BELIZA

AUTOR



Dr. Victor Manuel Castañeda Salazar

ASESOR

Aprobado por el siguiente jurado:



Dra. María Aurelia Lazo Perez
Presidente



Mg. Luis Sergio Gutierrez Cárdenas
Secretario



Dr. Wilton Vidauro Carpio Campos
Vocal

Dedicatoria

A mi querida madre: Lucha Weepiu Ampam y a mi esposo Eddio Pujupat Agkuash, por este logro que es tan suyo como mío, Uds. Han sido mi mayor inspiración y fortaleza a lo largo de este camino, con su amor incondicional, su apoyo constante y sus sacrificios silenciosos, me enseñaron que todo sueño puede alcanzarse con esfuerzo y dedicación.

Agradecimiento

A Dios, fuente inagotable de fortaleza y sabiduría por haberme guiado en este logro y desafiante camino académico, sin su luz y bendiciones, este logro no habría sido posible.

Índice

Índice de Tablas	viii
Índice de Figuras	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. DESARROLLO	16
III. METODOLOGÍA.	20
3.1. Tipo de investigación.....	20
3.2. Diseño de investigación.	20
3.3. Variables y Operacionalización	20
3.4. Población y Muestra de estudio	20
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	21
3.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.	22
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	22
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	23
4.1. Análisis Estadístico Descriptivo:	23
4.2. Análisis Estadístico Inferencial:.....	25
4.3. Discusión de los resultados	29
V. CONCLUSIONES	32
VI. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS.....	38

Índice de Tablas

TABLA 1 NIVELES DE LA VARIABLE JUEGOS MOTORES	23
TABLA 2 NIVELES DE LA VARIABLE PSICOMOTRICIDAD	24
TABLA 3 RESULTADO DE LA PRUEBA DE NORMALIDAD	25
TABLA 4 CORRELACIÓN ENTRE JUEGOS MOTORES Y PSICOMOTRICIDAD	26
TABLA 5 CORRELACIONES ENTRE LAS DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES Y LA PSICOMOTRICIDAD	27

Índice de Figuras

FIGURA 1 NIVELES DE LA VARIABLE JUEGOS MOTORES.....	23
FIGURA 2 NIVELES DE LA VARIABLE PSICOMOTRICIDAD.....	24

RESUMEN

El objetivo principal de la presente investigación fue determinar la relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, de tipo básica, diseño no experimental y de corte transversal-correlacional. La técnica utilizada en la recolección de datos fue la encuesta y como instrumento se aplicaron dos cuestionarios para medir ambas variables, considerándose como población de 38 estudiantes, de los cuales se trabajó con la muestra censal, siendo la confiabilidad del 0,875 para la variable juegos motores y del 0,763 para la variable psicomotricidad, cifras que evidencian un alto grado de confiabilidad. En relación a los niveles (bajo, medio y alto) aplicados para la variable juegos motores, los encuestados respondieron en el nivel bajo con el 58% seguido del medio con el 42% y ninguno para el alto; en cuanto a la variable psicomotricidad, los encuestados respondieron para el nivel medio en un 66%, seguido del 21% para el bajo y 13% para el alto; dentro de los resultados inferenciales se encontró una correlación positiva considerable entre las variables, al tener un valor de $Rho = 0,651^{**}$ y un nivel de significancia o p valor del 0,028 menor al 0,05; por lo tanto, se acepta la hipótesis de la investigación: Los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 se relacionan significativamente. También señalar que existe correlación solamente entre la dimensión social y la variable psicomotricidad y no con las dimensiones cognitiva y afectiva emocional, por presentar un nivel de significancia del 0,01 cifra que está por debajo del 0,05

Palabras Claves: Juegos motores, psicomotricidad, cognitiva, afectiva emocional.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship between motor games and psychomotricity in students of the initial level of the Educational Institution 265 YAMAYAKAT, Amazonas Region, 2024. The research presented a quantitative approach, of a basic type, non-experimental design and cross-sectional-correlational. The technique used in data collection was the survey and as an instrument two questionnaires were applied to measure both variables, considering as a population of 38 students, of which the census sample was worked with, being the reliability of 0.875 for the variable motor games and 0.763 for the variable psychomotricity, figures that show a high degree of reliability. In relation to the levels (low, medium and high) applied for the variable motor games, the respondents responded in the low level with 58% followed by the medium with 42% and none for the high; Regarding the psychomotor variable, respondents answered for the medium level in 66%, followed by 21% for the low and 13% for the high; within the inferential results, a considerable positive correlation was found between the variables, having a Rho value = 0.651** and a significance level or p value of 0.028 less than 0.05; therefore, the research hypothesis is accepted: Motor games and psychomotor skills in students of the initial level of the Educational Institution 265 YAMAYAKAT, Amazonas Region, 2024 are significantly related. It should also be noted that there is a correlation only between the social dimension and the psychomotor variable and not with the cognitive and emotional affective dimensions, as it has a significance level of 0.01, a figure that is below 0.05.

Keywords: Motor games, psychomotor, cognitive, emotional affective.

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos motores y la psicomotricidad desempeñan un desarrollo infantil, pues comprenden ejercicios físicos recreativos orientados para fortalecer la destreza motriz. Dichas prácticas son esenciales para optimizar la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la regulación del cuerpo, aspectos fundamentales para lograr un crecimiento integral en los primeros años de vida (Pacompiá, 2023)

En el sector educativo, incorporar juegos motores no solo impulsa el desarrollo físico, sino también el crecimiento cognitivo, emocional y social de los niños. Por ello, es una acción fundamental para las personas, ya que los juegos acompañan en el transcurso de la vida. Sería inconcebible imaginar una comunidad sin ellos presentes (Bernate, 2021; Calvo y Gómez, 2018). Asimismo, el impacto del juego es especialmente importante en las etapas tempranas del crecimiento y desarrollo.

Sin embargo, en muchas ocasiones, el juego es menospreciado en el contexto educativo, tratándose como una distracción en vez de reconocerse como un recurso esencial para el crecimiento infantil (Villalobos, 2021); esta percepción desfavorable puede limitar la correcta incorporación de juegos motores en los planes de estudio. Asimismo, estudios evidenciaron la falta de formación y el uso de métodos inapropiados por parte del personal docente al implementar actividades motrices que favorezcan de manera efectiva el desarrollo psicomotor (Vega, 2022).

Caballero (2022) indicó que, en algunas instituciones, los espacios y la duración otorgada a las dinámicas resultan insuficientes, lo que impacta de manera negativa en la evolución de las capacidades motrices en la infancia; además, existen individuos sin una preparación apropiada que no logran incorporar correctamente las actividades lúdicas en la rutina diaria de los menores. Por su parte, Acosta (2023) destaca la necesidad de formar a los próximos educadores no solamente en competencias motrices, sino también en aspectos emocionales y fomentando un aprendizaje completo.

El Informe Mundial sobre Salud calcula que más de la mitad de los niños en sus primeros años de vida no han recibido una estimulación apropiada, lo que genera dificultades en la evolución de sus habilidades psicomotoras (Bernate, 2021; Romero, 2022); esta problemática se hace más evidente en la región Amazonas, donde se registró la aplicación deficiente de las actividades motrices en sesiones educativas, afectando el desarrollo psicomotor (Romero, 2022).

Los niños con dificultades en este proceso manifiestan limitaciones en la maduración del tono muscular, resistencia física, estabilidad corporal e incluso en los aspectos sensorial, perceptivo y de seguridad en sí mismos. Además, se puede notar un atraso en el desarrollo motor global, lo que genera problemas en la coordinación motriz gruesa y fina. Sin una estimulación adecuada a través de juegos motores, los niños pueden enfrentar limitaciones en la coordinación general, el equilibrio y el control postural, aspectos esenciales para las actividades diarias y en el entorno escolar. En el área cognitiva, la ausencia de juegos que involucren movimiento podría impactar de forma negativa en la resolución de problemas, ya que la relación entre desarrollo físico e intelecto es esencial para el aprendizaje integral. Además, esto generaría dificultades en la estructuración espacio-temporal, lo que influiría en el desempeño académico en actividades que exigen precisión y enfoque, como la escritura y el cálculo numérico (Sutapa et al., 2021).

En el ámbito socioemocional, la ausencia de actividades psicomotrices puede afectar la manera en que los niños se relacionan con su entorno, dado que el juego motor fomenta el desarrollo. Sin esta interacción, los niños podrían tener dificultades para integrarse socialmente, lo que, con el tiempo, podría impactar negativamente en la autoestima y su confianza en sí mismos. Asimismo, la ausencia de la actividad física promueve hábitos poco dinámicos, lo que, a largo plazo, está relacionado con afecciones en la salud (Bernate, 2021; Suatunce, 2023). Por ende, la incorporación de juegos motores se vuelve fundamental, ya que permiten a los niños entender y ajustarse con su entorno, impulsando sus habilidades para interactuar con otros.

Al respecto, en la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT se observó que los niños muestran dificultades al ejecutar ejercicios sugeridos por el docente en el salón, como desplazarse reptando, realizar giros, escalar, brincar con ambos pies o efectuar volteretas. Asimismo, se presentó como objetivo proponer juegos motores que fortalezcan la psicomotricidad gruesa de los niños, con el fin de reducir estos problemas.

Por todo lo expuesto el problema general de investigación será: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024? y los problemas específicos: 1) ¿Cuál es el nivel de los juegos motores en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024? 2) ¿Cuál es el nivel de la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la

Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024? y 3) ¿Cuáles son las relaciones entre las dimensiones social, cognitiva y afectiva emocional de los juegos motores con la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024?

Respecto de la justificación teórica, se consideró el estudio desarrollado por Bandura, quien plantea que los niños desarrollan habilidades observando y reproduciendo conductas de quienes los rodean. En ese sentido, las actividades lúdicas se consideran una herramienta efectiva para facilitar el aprendizaje. Por ello, los educadores desempeñan un rol esencial al servir como modelos, reforzar conductas y guiar la autorregulación en los niños (Villagómez-Cabezas et al., 2023). De igual manera, la teoría sociocultural destacó la relevancia de la interacción con el entorno social y cultural, donde los juegos cumplen una función clave. La adquisición de conocimientos y destrezas resulta más efectiva cuando los juegos son dirigidos por una persona con mayores habilidades, lo que favorece un mejor desarrollo psicomotor (De Rosa, 2018).

Con una justificación práctica, la investigación permitió al docente identificar de manera temprana a los niños que evidenciaban retrasos en el desarrollo psicomotor, lo que representa un obstáculo en el aprendizaje. Una vez identificados, se implementaron estrategias personalizadas para atender sus necesidades específicas. Es relevante enfatizar que las actividades lúdicas orientadas al movimiento demostraron ser favorables para los niños, no solamente en el desarrollo físico, sino también en el desempeño escolar, al proporcionarles la seguridad necesaria para ejecutar sus tareas con precisión (Suatunce, 2023).

Desde la justificación metodológica, la utilización de listas de verificación permitió analizar tanto la ejecución de actividades lúdicas motrices como el desarrollo psicomotor en niños en edad preescolar, así como la posible conexión entre variables, lo que permitió comprobar la validez y confiabilidad. Estas herramientas se establecieron como referencia para posteriores estudios.

Con una perspectiva social, el estudio fomentó una mayor comprensión sobre la relación entre variables. Además, evidenció que la falta de estas prácticas en la niñez no solamente compromete la habilidad motora, sino que también repercute en el ámbito cognitivo, dificultando el manejo de información y reduciendo las oportunidades de aprendizaje (Cempron, 2021; Rojo-Ramos et al., 2022).

Como objetivo general se enuncia: Determinar la relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 y los objetivos específicos: 1) Conocer el nivel de los juegos motores en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 2) Conocer el nivel de la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 y 3) Identificar las relaciones entre las dimensiones social, cognitiva y afectiva emocional de los juegos motores con la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024

Se elaboró como hipótesis nula: Los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 no se relacionan significativamente y como hipótesis alterna: Los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 se relacionan significativamente

II. DESARROLLO

En los antecedentes de investigación internacionales se tiene a Campagna (2020), plantea la identificación de estrategias recreativas esenciales para optimizar las habilidades motrices gruesas, con especial atención en equilibrio. El método fue cualitativo, donde participaron 22 niños junto a progenitores, que pertenecen a I.E. en Putumayo, Colombia. Como resultado de la incorporación de juegos en dinámicas de aprendizaje preescolar se generó una optimización en la coordinación motriz gruesa (100%), particularmente en actividades orientadas al equilibrio. Se evidenció la necesidad de implementar estrategias pedagógicas y recreativas que impulsen el desarrollo psicomotor, con importancia en tanto en equilibrio dinámico como en equilibrio estático. Se concluyó, que la relevancia de mantener un equilibrio entre las actividades de ocio.

López (2018) planteó como objetivo de determinar cómo estos juegos impactan en la psicomotricidad gruesa. El método fue cuantitativo, analizado en una muestra de 20 niños, que evidenció una correlación elevada ($r=0,978$), permitiendo concluir que los juegos infantiles desempeñan un rol esencial en el fortalecimiento de habilidades motoras. Asimismo, se determinó que la integración de actividades físicas en práctica escolar optimiza el aprendizaje en su totalidad. Por ende, resalta la importancia de incluir juegos clásicos en el plan de estudios.

En lo que respecta al ambiente nacional, se tiene la investigación desarrollada por Cayatopa (2022), efectuó un análisis de relación entre el juego motor y el desarrollo psicomotor grueso en niños en edad preescolar. La finalidad fue analizar la influencia de actividades lúdicas motrices en habilidades motores; el método fue cuantitativo, preexperimental, en el que participaron 18 niños de I.E. en Coccochó, Amazonas. Se evidenció una diferencia representativa entre evaluaciones iniciales y finales del desarrollo motor grueso ($p=0,000$), también se observó una mejora progresiva en la coordinación, ritmo y equilibrio. Se concluye que el uso de juguetes motores tiene un efecto positivo en variable analizada.

Romero (2022) realizó un estudio sobre estas mismas variables en niños de 3 a 5 años, con el objetivo de determinar la relación entre ambas variables. El método fue cuantitativo, correlacional, con participación de 20 estudiantes. Se evidenció una relación positiva con actividades lúdicas y habilidades psicomotoras ($r=0,554$). Se identificó que el juego motor, se encontraba en fase inicial (40%) y en desarrollo (35%); en el desarrollo psicomotor presentó una etapa de progreso (45%). Se evidenció que

existe una relación entre variables; resaltando la importancia de efectuar investigaciones en un entorno educativo preescolar para analizar la interacción.

Arévalo (2020) estudió esta misma relación en niños de 5 años, su objetivo fue evaluar los efectos de estos juegos. El método fue cuantitativo, preexperimental, donde participaron 25 alumnos. Los resultados de la habilidad psicomotriz, en fase inicial indicaron un grado básico (48-56%), en la fase final obtuvo un grado de éxito (56-68%). Asimismo, presentó una significancia diferenciada entre mediciones ($p=0,000$). Se concluye, que el juguete motor fomenta el desarrollo psicomotor en la población analizada.

Ferrer & Pablo (2019) realizaron un estudio sobre los juegos infantiles y la psicomotricidad general en infantes de 3 a 5 años, cuyo propósito fue evaluar la efectividad de la aplicación de juegos para niños. El método fue cuantitativo, preexperimental, donde participaron 21 alumnos de I.E. en Yanas, Huánuco. En la evaluación inicial, indicaron que la habilidad psicomotriz presentaba nivel bajo (67-86%); y en pos-test indicaron un nivel favorable (71-81%). Se concluyó que las actividades lúdicas implementadas fueron efectivas para el desarrollo de los niños.

Jiménez (2019) Este estudio cuantitativo, cuasiexperimental, realizado con una muestra de 23 niños de un colegio de Comas, Lima; evidenció un progreso considerable en el desarrollo de la habilidad psicomotriz manifestando diferencias entre las pruebas iniciales (de 26 a 51pts) y en pos-test (de 51 a 64pts). Se concluyó que las actividades lúdicas presentaron un impacto positivo en el desarrollo psicomotriz en niños.

Las bases teóricas de la investigación se fundamentan en relación con la teoría del aprendizaje social de Bandura, la cual señala que los niños desarrollan habilidades para interactuar con el entorno mediante la observación e imitación de conductas de individuos y las consecuencias (Villagómez-Cabezas et al., 2023). La teoría ofrece fundamentos para diseñar estrategias pedagógicas para que los docentes puedan ajustar los métodos según las particularidades de los alumnos. En educación inicial, su aplicación incluye: 1) Modelado, donde los menores adquieren conductas al observar e imitar a los adultos y compañeros, lo que permite a los docentes modelar comportamientos positivos; 2) Refuerzo, implementando incentivos para impulsar y premiar actitudes adecuadas; 3) Aprendizaje vicario, que implica adquirir conocimientos no sólo mediante experiencias directas, sino también al analizar experiencias ajenas, como escuchar relatos o visualizar material educativo; 4)

Autorregulación, promoviendo el desarrollo de habilidades en establecimiento de metas, planificación de tareas, autocontrol y regulación emocional (Romero, 2022; Villagómez-Cabezas et al., 2023).

La teoría sociocultural formulada por Vygotsky enfatiza la importancia del entorno comunitario y cultural en el aprendizaje, señalando la diferencia entre lo que los niños pueden realizar por sí mismos y lo que logran completar con apoyo de un adulto o compañero con mayor conocimiento (De Rosa, 2018; Valles, 2020). Su aplicación se observa en diversos aspectos: 1) Interacción social, donde el aprendizaje se fomenta cuando los niños participan en actividades conjuntas con niños o adultos; 2) Andamiaje, brindando asistencia durante la realización de tareas sin importar el nivel de desarrollo y disminuyendo cuando adquieren mayor autonomía; 3) Uso de herramientas mediadoras, enfatiza la importancia del lenguaje y los sistemas de escritura en la estructuración del pensamiento y la reflexión sobre sus acciones; 4) Participación en prácticas culturales, facilitando que los profesores empleen actividades relacionadas con el contexto sociocultural del infante (De Rosa, 2018; Romero, 2022; Valles, 2020). Asimismo, el enfoque curricular en el área del desarrollo social muestra que el juego y el movimiento contribuyen al desarrollo de la psicomotricidad, siempre que brinden ambientes adecuados y generen un entorno que propicie la autonomía infantil.

La definición de juego motor ha sido descrita de distintas maneras a lo largo del tiempo. Según Piaget, es una actividad que evidencia la relación entre la estructura corporal del niño y el espacio, facilitando la adquisición de habilidades motoras esenciales (Suatunce, 2023). De forma semejante, implica la ejecución de movimientos musculares básicos y repetitivos, como flexión o extensión de extremidades, así como manipulación de los dedos para producir sonidos (Arzola, 2018). Puede definirse como la actividad esencial del comportamiento motor que, también, representa un modelo cultural amplio. Se manifiesta como acción espontánea como aquellos que responden a normativas establecidas, impulsando diversas actividades motrices en un ámbito establecido (Navarro, 2010; Sutapa et al., 2021). Estos juegos guardan relación con la percepción sensorial, lo que favorece el desarrollo psicomotriz infantil (Cayatopa, 2022; García, 2018).

De acuerdo con Hanfstingl et al. (2019), el juego motor se compone de tres dimensiones: social, cognitiva y afectivo-emocional. En el ámbito social, representa como los niños se relacionan con sus compañeros, desarrollando habilidades como la

cooperación, el respeto por turnos y la obediencia a instrucciones (Hanfstingl et al., 2019; Romero, 2022). Con dimensión cognitiva, implica la activación del pensamiento durante los juegos, que impulsa la capacidad de interacción y resolver circunstancias con el entorno (Hanfstingl et al., 2019; Romero, 2022). Con la dimensión afectivo-emocional, permite la manifestación y comprensión de emociones mediante las actividades lúdicas, siendo su efecto relevante para el óptimo desarrollo infantil; su ausencia puede repercutir negativamente en el desarrollo (Hanfstingl et al., 2019; Romero, 2022). Asimismo, la psicomotricidad está definida como un entorno disciplinario que integra aspectos físicos y psicológicos, donde la habilidad motora, el proceso cognitivo y las emociones están relacionados, manifestando una conducta de forma integral (Ministerio de Educación de Perú, 2012; Rojo-Ramos et al., 2022). Además, su práctica impulsa el fortalecimiento de competencias y prácticas en la infancia.

La psicomotricidad se desarrolla en tres niveles: educativo, rehabilitador y terapéutico (Larrey et al, 2013). Según Díaz Bolio (2019), señala que la coordinación abarca los movimientos que posibilitan la ejecución de actividades, y puede clasificarse en coordinación dinámica general, coordinación visomotora y coordinación ojo-mano (Arzola, 2018; Díaz, 2011). La percepción del esquema corporal está relacionada con la noción que el niño tiene respecto a su cuerpo y la movilidad que puede realizar, ayudando a definir sus habilidades y limitaciones (Arzola, 2018; Díaz, 2019). El control corporal es la capacidad de regular el equilibrio, la postura y la tonicidad muscular durante la ejecución de actividades cotidianas. La lateralidad implica el reconocimiento y diferenciación de los hemisferios cerebrales izquierdo y derecho (Arzola, 2018). Finalmente, la relación con el ambiente y el tiempo se denomina organización espacio-temporal, e incluye componentes que intervienen en planificación y ejecución de actividades específicas (Arzola, 2018; Díaz, 2019)

III. METODOLOGÍA.

3.1. Tipo de investigación.

La investigación es de tipo básica o pura, consistiendo en la exploración teórica que busca aumentar el conocimiento científico al descubrir nuevos principios, teorías o leyes respecto un tema en particular sin buscar la aplicación práctica (León & González, 2020). De enfoque cuantitativo porque se utilizó cuestionarios para recopilar datos de los encuestados en el estudio y poder verificar las hipótesis propuestas mediante análisis estadístico (Tapia, 2020). De nivel descriptivo – correlacional, porque permitió recopilar y analizar datos para proporcionar una descripción precisa y completa del fenómeno, así como evaluar la relación entre dos o más variables y establecer la correlación entre ellas sin ninguna manipulación (Vásquez et al., 2023).

3.2. Diseño de investigación.

El estudio fue de diseño no experimental, debido que solo se observaran los fenómenos en el entorno natural sin la manipulación o cambiar variables analizadas (Guevara et al., 2020). El estudio es corte transeccional, donde los datos se recopilaron en un solo periodo representativo (Arias y Covinos, 2021).

3.3. Variables y Operacionalización.

Variable Relacional 01 : Juegos motores.

Variable Relacional 02 : Psicomotricidad.

La operacionalización de las variables está demostrada en el apartado Anexos.

3.4. Población y Muestra de estudio

La población de este estudio estuvo conformada por 38 niños del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas. La población de estudio se refiere al conjunto total de elementos o sujetos que tienen características específicas y que son objeto de estudio (Stratton, 2021). En cuanto a la muestra lo mencionado por Baena (2017) indico que un grupo de individuos con características semejantes. Además, son subconjuntos de población que está implícito y según

Fachelli S & López P. (2015) esta definido como la cantidad de muestra censal es igual con población, de manera que la categorización se emplea cuando la población es pequeña, es decir, presenta asociación detallada de unidad de población, por ello será una muestra censal, ya que no se realizó el cálculo de la muestra dado que la población objeto de estudio es pequeña y se registrarán a los treinta y ocho niños de la Institución Educativa.

Entre los criterios de inclusión, se considerarán a aquellos niños que mostraron predisposición para la aplicación de la investigación, así como el llenado del documento denominado consentimiento informado por parte de sus apoderados y que asistirán en el día de la aplicación del cuestionario y como criterios de exclusión, a aquellos que no se consideraron por factores externos o problemas ajenos a su disponibilidad. En cuanto al muestreo por tratarse de una muestra censal no se aplicará y para la unidad de análisis según Rodríguez (2020), señalan que son las personas o cosas con alguna característica en particular a ser medida. En esta investigación será el niño del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT de la Región Amazonas

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se empleó la aplicación de encuestas como técnicas y cuestionarios como instrumento, lo que posibilitó recopilar datos y llevar a cabo un análisis estadístico para establecer relación con variable objeto de investigación. Sánchez et al. (2021) indicaron una serie de procedimientos y enfoques utilizados para recolectar información sobre la muestra de estudio sin alterar las condiciones en las cuales se encuentra. Se escogió la encuesta, que constituye una técnica de investigación básica que permite su aplicación de forma eficiente en un gran número de alumnos y facilita la obtención de datos que pueden ser vinculados a cada participante.

Para la validez del instrumento, se llevó a cabo mediante el juicio de tres expertos, con el grado de magister para garantizar que la revisión y evaluación de las pautas de observación de las variables de estudio precisen el objeto que se busca estimar, y con sus opiniones se aseguren de que los datos recopilados sean útiles y contribuya a la objetividad de la investigación (Posso y Lorenzo, 2020).

Para hallar la confiabilidad del instrumento, se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach, el cual permite estimar la confiabilidad y consistencia interna del instrumento, donde el resultado se presentará en el rango de cero a uno, tornándose

confiable cuando se halla superior a 0,70 (Rodríguez-Rodríguez y Reguant-Álvarez, 2020). Para la presente investigación se realizó el análisis de coeficiente de alfa de Cronbach a una prueba piloto donde se obtuvo los siguientes resultados: Para la variable juegos motores el valor de: 0,875 y para la variable psicomotricidad el valor de 0,763. En tal sentido por tratarse de valores superior al 0.70, indica que la herramienta empleada ha sido confiable para la obtención de datos del estudio.

3.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.

Los procedimientos de recolección de datos incluyen las técnicas, pasos y procedimientos utilizados para recopilar la información necesaria en investigación, garantizando la coherencia, sistematicidad y disciplina en recolección de datos (Jilcha, 2020). Primero, se solicitó la autorización a la Dirección de la Institución Educativa para levantamiento de datos. Luego, diseñó el instrumento a utilizar para la toma de datos, analizando su validez y confiabilidad; Seguido, se les informó del estudio sobre el documento del consentimiento informado; posteriormente, se les aplicó el instrumento a los estudiantes que participaran en la investigación, para luego procesar los datos haciendo uso del software estadístico SPSS versión 25; paso siguiente se desarrolló la verificación de las hipótesis mediante una prueba estadística, contrastando con la tabla de valores correspondientes. Finalmente, se analizaron e interpretaron los resultados e informado en el informe final de tesis.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Se refiere a las técnicas y procedimientos utilizados para examinar, modificar y modelar datos recopilados con el fin de encontrar información útil, llegar a conclusiones y apoyar la toma de decisiones. Pueden ser cualitativos, cuantitativos o estadísticos (De la Puente Viedma, 2018). Para el proceso y análisis de los datos, se utilizaron tanto la estadística descriptiva como la inferencial, La primera consiste en recopilar, organizar, presentar, analizar e interpretar un conjunto de datos formado por una o más variables de interés para el investigador. y la segunda se encarga de tomar decisiones sobre el comportamiento de una variable de interés definida en la población en estudio, utilizando una muestra al azar para tal objetivo (Matos, 2020), utilizando el software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis Estadístico Descriptivo:

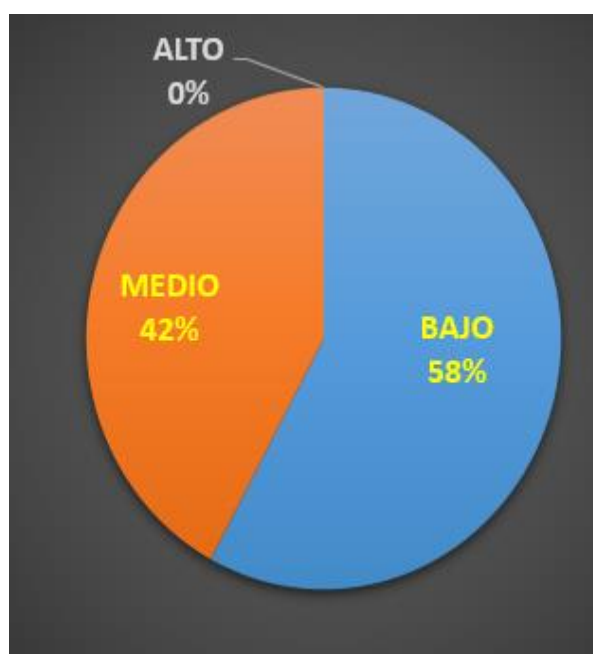
4.1.1. Resultados descriptivos de la variable: Juegos Motores

Tabla 1
Niveles de la variable juegos motores

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	22	58%
Medio	16	42%
Alto	00	00%
Total	38	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 1
Niveles de la variable juegos motores



Interpretación: La mayoría de los encuestados se encuentran en el nivel bajo con un 58% (22 estudiantes), seguidamente un 42% (16 estudiantes) se ubican en un nivel medio y ninguno para el alto, lo que representa una cifra preocupante para la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas en relación a la percepción hacia los juegos motores.

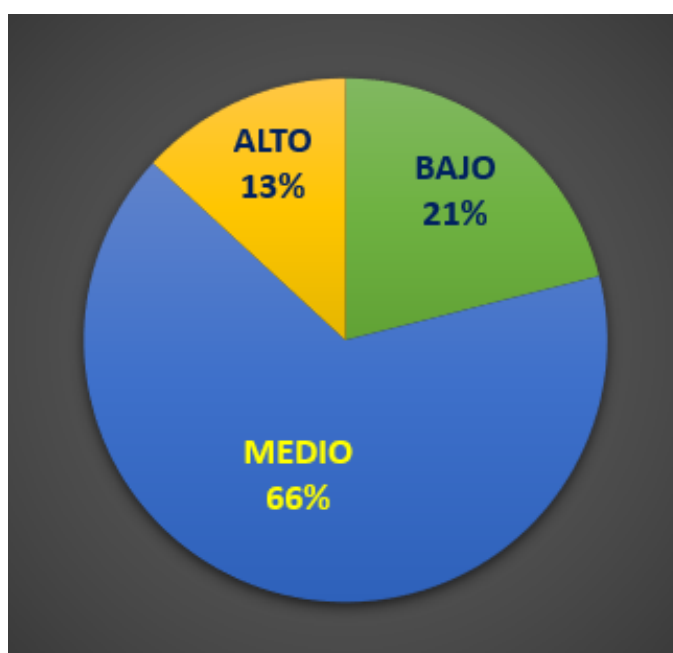
4.1.2. Resultados descriptivos de la variable: Psicomotricidad

Tabla 2
Niveles de la variable psicomotricidad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	08	21%
Medio	25	66%
Alto	05	13%
Total	38	100%

Fuente: Cuestionario

Figura 2
Niveles de la variable psicomotricidad



Interpretación: En el gráfico se muestra las respuestas por parte de los encuestados en relación a la aplicación de la variable psicomotricidad que en un 66% (25 estudiantes) señalaron estar en un nivel medio, un 21% (08 estudiantes) en el bajo y para el nivel alto el 13% (05 estudiantes) esto representa una cifra en términos medios para la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas en relación a la percepción hacia la psicomotricidad.

4.2. Análisis Estadístico Inferencial:

Para realizar la contrastación de hipótesis se aplicó la prueba de normalidad donde la variable juegos motores no sigue una distribución normal ya que la significancia o p-valor es menor al 0,05, a partir de ello se empleó la prueba de Rh Spearman para medir las correlaciones de las variables. (Anexo)

Tabla 3
Resultado de la Prueba de Normalidad

	Pruebas de Normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl.	Sig.	Estadístico	gl.	Sig.
v1 Juegos Motores	0,065	38	0,200**	0,981	38	0,031
v2 Psicomotricidad	0,111	38	0,048	0,957	38	0,276

Fuente: Datos que se obtuvieron de las encuestas (elaboración propia)

Interpretación.- En la tabla se pueden observar los resultados de la prueba de normalidad, en donde tomando en cuenta la cantidad de la muestra encuestada que es de 38 estudiantes, cifras que está por debajo de 50, es por ello que se consideró la prueba de Shapiro-Wilk, así mismo se observa que solo la variable juegos motores no sigue una distribución normal ya que el p-valor para es del 0,031, cifra que se encuentran por debajo del α (0,05) es por ello que se empleará la prueba de Rh Spearman para medir las correlación de las variables.

Contrastación de la Hipótesis General

Hg: Los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 se relacionan significativamente.

H0: Los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 no se relacionan significativamente.

Tabla 4
Correlación entre juegos motores y psicomotricidad

		JUEGOS MOTORES	PSICOMOTRICIDAD
Rho de Spearman	JUEGOS MOTORES	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	0,651**
		N	38
	PSICOMOTRICIDAD	Coeficiente de correlación	0,651**
		Sig. (bilateral)	0,028
		N	38

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis General

Interpretación: Se muestra en la tabla la relación entre ambas variables en estudio como son los juegos motores y psicomotricidad, en donde se evidencia que, sí se presenta una correlación, por mostrar un nivel de significancia o p-valor del 0,028 cifra que está por debajo del 0,050 que es el indicador para establecer la correlación entre ambas variables, también se muestra el coeficiente de dicha correlación que es 0,651** el cual y según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) enuncia que se trata de una correlación positiva considerable; por lo tanto y ante estos resultados se rechaza enfáticamente la hipótesis Nula y se da por aceptado la hipótesis de la investigación, concluyendo que si existe como muestran los resultados una asociación entre ambas variables en estudio, es decir, que si los juegos motores presenta mejoras en los estudiantes de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas, la psicomotricidad mejorará en el mismo sentido y magnitud del 65%.

Contrastación de la Hipótesis Específica N° 03

Hg: Las dimensiones de los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 se relacionan significativamente.

H0: Las dimensiones de los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 no se relacionan significativamente.

Tabla 5
Correlaciones entre las dimensiones de los juegos motores y la psicomotricidad

		VARIABLE 2: PSICOMOTRICIDAD
Rho de Spearman	Variable 01 Dimensión 01 Social	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N
		0,260** 0,010 38
	Variable 01 Dimensión 02 Cognitiva	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N
		0,503 0,380 38
	Variable 01 Dimensión 03 Afectiva Emocional	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N
		0,140 0,270 38
	VARIABLE 2: PSICOMOTRICIDAD	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N
		1,000 38

Nota: Presenta el análisis inferencial de las Hipótesis Específicas N° 03

Interpretación: Según la tabla se puede afirmar que existe correlación entre la dimensión social de la variable juegos motores y la variable psicomotricidad, ante ello se procederá a detallar en cada una de ellas.

Entre la primera dimensión denominada social y la variable psicomotricidad, se observa que según el nivel de significancia (p-valor) mostrado, el cual tiene un valor de 0,01 y que es menor de lo establecido de 0,05, ante ello, se acepta la hipótesis de investigación, que establece que existe una relación entre ambas. En otras palabras, si la dimensión social mejora, la psicomotricidad también mejorará en un 26% en la misma dirección y magnitud.

Entre la segunda dimensión denominada cognitiva y la variable psicomotricidad, se observa que según el nivel de significancia (p-valor) mostrado, el cual tiene un valor

de 0,38 y que es mayor de lo establecido, ante ello, se acepta la hipótesis nula, que establece la no existencia de una relación entre ambas.

Entre la tercera y última dimensión denominada afectiva emocional y la variable psicomotricidad, se observa que según el nivel de significancia (p-valor) mostrado, el cual tiene un valor de 0,27 y que es mayor de lo establecido, ante ello, se acepta la hipótesis nula, que establece la no existencia de una relación entre ambas.

4.3. Discusión de los resultados

En relación al objetivo general establecido en la investigación, que consistía en determinar la relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024, se puede concluir que efectivamente existe una correlación entre estas dos variables, esta correlación es de naturaleza positiva considerable, de acuerdo a los criterios proporcionados por Hernández Sampieri y Mendoza (2018). Esto significa que, si se logra mejorar los juegos motores, la psicomotricidad en los estudiantes también mejorará en la misma dirección. Esta conclusión se respalda en el nivel de significancia, que arrojó un valor de 0,028 por debajo del promedio del 0,050 lo que lleva a la aceptación de la hipótesis de investigación y al rechazo de la hipótesis nula. Además, el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0,651** indicando una correlación positiva considerable de intensidad, como se define en la tabla de correlación proporcionada por Hernández Sampieri y Mendoza.

Se compararon los resultados de investigación en ámbitos semejantes, como Cayatopa (2022), se efectuó un análisis de relación entre el juego motor y desarrollo psicomotor grueso en niños en edad preescolar. La finalidad fue analizar la influencia de actividades lúdicas motrices en habilidades motor. Se evidenció una diferencia representativa con evaluaciones iniciales y finales del desarrollo motor grueso ($p=0,000$), también se observó una mejora progresiva en la coordinación, ritmo y equilibrio. Se concluye que el uso de juguetes motores presenta un efecto positivo en variable analizada.

Contrastando además con la investigación de López (2018) en donde planteó como objetivo de determinar cómo estos juegos impactan en la psicomotricidad gruesa. Se evidencio una correlación elevada ($r=0,978$), permitiendo concluir que los juegos infantiles desempeñan un rol esencial en el fortalecimiento de habilidades motoras. Asimismo, se determinó que la integración de actividades físicas en práctica escolar optimiza al aprendizaje completo. Por ende, resaltan la importancia de incluir juegos clásicos en plan de estudio. Así mismo Jiménez (2019) realizó una investigación en un colegio de Comas, Lima, en donde evidenció; evidenció un progreso considerable en desarrollo de habilidad psicomotriz manifestando diferencias entre las pruebas iniciales (de 26 a 51pts) y en pos test (de 51 a 64pts). Se concluyó

que las actividades lúdicas presentaron un impacto positivo en desarrollo psicomotriz en niños.

Los resultados de esta investigación respaldan la relación propuesta en el objetivo general. En efecto, se ha encontrado una correlación entre las variables, lo que significa que un aumento del 100% en los juegos motores se traduce en un incremento del 65% en la psicomotricidad en alumnos de inicial de I.E. 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas – Año 2024.

En cuanto al primer objetivo de la investigación, el cual fue el de conocer el nivel de los juegos motores en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024, los resultados muestran que el 58% (22 estudiantes) se encuentran en el nivel bajo, seguido por un 42% (16 estudiantes) en el nivel medio y ninguno para el alto.

En relación a los resultados proporcionados por los encuestados, se observa que más de la mitad de los encuestados se encuentran en el nivel bajo, lo que representa una cifra a tener en cuenta por parte de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT.

En cuanto al segundo objetivo de la investigación, el cual fue el de conocer el nivel de la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024, se observa que el 66% (251 estudiantes) se ubican en el nivel medio, el 21% (08 estudiantes) presento un grado bajo y 13% (05 estudiantes) en el nivel alto. Estos resultados indican una ligera tendencia positiva por parte de los alumnos de primaria para la Institución Educativa.

En relación a resultados proporcionados por la población encuestada, se observa una regularidad en las respuestas en el sentido de que predomina el nivel medio, lo que evidencia una regular percepción por parte de los estudiantes.

Se compararon los resultados de investigación en ámbitos semejantes, como Romero (2022) quien realizó un estudio sobre estas mismas variables en niños de 3 a 5 años. Se evidencio una relación positiva con actividades lúdicas y habilidades psicomotoras ($r=0,554$). Se identifico que el juego motor, se encuentra en fase inicial (40%) y en desarrollo (35%); en el desarrollo psicomotor presento en etapa de progreso (45%).

Asimismo, lo manifestado por Arévalo (2020) quien estudió esta misma relación en niños de 5 años en un colegio de Piura, obteniendo de entre los resultados de la habilidad psicomotriz, en fase inicial indicaron, un grado básico (48-56%), en la fase final obtuvo un grado de éxito (56-68%).

Contrastando con lo manifestado por Ferrer & Pablo (2019) quienes realizaron un estudio sobre los juegos infantiles y la psicomotricidad general en infantes de 3 a 5 años, cuyo propósito fue evaluar la efectividad de la aplicación de juegos para niños. En la evaluación inicial, indicaron que la habilidad psicomotriz presentaba nivel bajo (67-86%); y en pos test indicaron un nivel favorable (71-81%). Se concluyó que las actividades lúdicas implementadas fueron efectivas para el desarrollo de los niños.

En relación al tercer objetivo específico, el cual fue el de identificar las relaciones entre las dimensiones social, cognitiva y afectiva emocional de los juegos motores con la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024, se puede confirmar que existe correlación solamente entre la dimensión social y la variable psicomotricidad y no con las dimensiones cognitiva y afectiva emocional, por presentar un nivel de significancia del 0,01 cifra que está por debajo del 0,05 esta correlación es de naturaleza positiva media, de acuerdo a los criterios proporcionados por Hernández Sampieri y Mendoza (2018). Esto significa que, si se logra mejorar la dimensión social, la psicomotricidad en los estudiantes de educación primaria también mejorará en la misma dirección, lo que lleva a la aceptación de la hipótesis de investigación y al rechazo de la hipótesis nula. Además, presenta un coeficiente de correlación de Spearman del 0,260** indicando una correlación positiva media de intensidad.

Al comparar con la investigación de Romero (2022) quien realizó un estudio sobre estas mismas variables en niños de 3 a 5 años de un colegio en Chota, Cajamarca, con el objetivo de determinar la relación entre ambas variables, en donde obtuvo como resultados una correlación positiva entre las variables ($r = 0,554$) concluyendo que existe una conexión entre estas variables.

Así mismo lo estudiado por Arévalo (2020) quien estudió esta misma relación en niños de 5 años de un colegio de Piura, su objetivo fue evaluar los efectos de estos juegos. Presento una significancia diferenciada entre mediciones ($p=0,000$). Se concluye, que el juguete motor para fomentar el desarrollo psicomotor en la población analizada

V. CONCLUSIONES

1. Con relación al objetivo general que fue el de determinar la relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024, se evidenció que el nivel de significancia fue del 0,028 cifra menor al valor estadístico de $p=0.05$, lo cual confirma que si existe correlación positiva considerable entre las variables, es decir, que si los juegos motores presenta mejoras, la psicomotricidad mejorará en el mismo sentido y magnitud del 65%.
2. En cuanto al objetivo específico número 1, cuyo propósito fue conocer el nivel de los juegos motores en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024, se observó que el 58% de los estudiantes indicaron el nivel bajo, 42% para el medio y ninguno para el alto.
3. En cuanto al objetivo específico número 2, cuyo propósito fue conocer el nivel de la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024, se observó que el 66% de los estudiantes indicaron el nivel medio, 21% para el bajo y el 13% para el alto.
4. En cuanto al objetivo específico 3 cuyo propósito fue identificar las relaciones entre las dimensiones social, cognitiva y afectiva emocional de los juegos motores con la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024, se puede confirmar que existe correlación solamente entre la dimensión social y la variable psicomotricidad y no con las dimensiones cognitiva y afectiva emocional, por presentar un nivel de significancia del 0,01 cifra que está por debajo del 0,05 esta correlación es de naturaleza positiva media, esto significa que, si mejora la dimensión social, la psicomotricidad en los estudiantes también mejorará en la misma dirección del 26%

VI. RECOMENDACIONES

1. Con respecto a la variable juegos motores, es necesario llevar a cabo talleres que fomenten actividades al aire libre como correr, jugar a la pelota, saltar, entre otras acciones, procurando que se involucren en los juegos con otros niños, consiguiendo estar físicamente activos en el día a día.
2. En lo que respecta a la variable psicomotricidad, se deben realizar actividades que fomenten la exploración, el movimiento y la interacción con recursos y materiales propios de la zona, en donde se establezca un modelo diferente de acercarse al estudiante desde el respeto a sus necesidades, su manera de ser y de expresarse, desarrollando la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona.
3. Para fortalecer las dimensiones de las variables juegos motores y psicomotricidad, es esencial llevar a cabo acciones que permitan un desarrollo equilibrado en lo motor, afectivo y mental, facilitando sus relaciones con el mundo exterior, estimulando al estudiante a realizar por sí mismo sus actividades recreativas y de cuidado personal, felicitándolo en cada actividad realizada.
4. En futuras investigaciones, es importante seguir explorando y profundizando en el análisis del comportamiento de las variables psicomotricidad. Esto permitirá identificar causas y consecuencias que contribuyan a optimizar el rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024.

REFERENCIAS

- Acosta Faneite, S. F. (2023). Competencias emocionales de los docentes y su relación con la educación emocional de los estudiantes. *Dialogus*, 7(12), 53-71.
<https://10.37594/dialogus.v1i12.1192>.
- Arévalo Pacheco, J. K. (2020). Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle—Piura, 2016 [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17789>
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Enfoques consulting EIRL. file:///C:/Users/Intel/Downloads/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion%20(4).pdf
- Arzola Uchuya, S. S. (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial [Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19526>
- Baena, G. (2017). Metodología de la Investigación (2a Ed). GRUPO EDITORIAL PATRIA, S.A. DE C.V. <https://editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074384093.pdf>
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Caballero Abanto, G. E. (2022). Juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N° 1629 El Milagro-Trujillo, 2022.
- Campaña Quinisquin, M. (2020). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo [Universidad Santo Tomás].
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/29350>.
- Cayatopa Dávila, S. S. (2022). Juegos motores en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 211, Cocomché, 2021 [Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. <https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20500.14077/2763>
- Cempron, D. (2021). Motor, play and self-care skills: An index of children's pre- indications. *International Journal of Advanced Research*, 9, 294-305.
<https://doi.org/10.21474/IJAR01/12835>
- De la Puente, C. (2018). Estadística descriptiva e inferencial. Ediciones IDT CB.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57894581/Estadistica_descriptiva_e_inferencial_-_Carlos_De_La_Puente_Viedmalibre.pdf?1543619667=&response-contentdisposition=attachment%3B+filename%3DEstadistica_descriptiva_e_inferencial_Ca.pdf&Expires=1690055351&S

- De Rosa, P. (2018). Enfoque psicoeducativo de Vigotsky y su relación con el interaccionismo simbólico: Aplicación a los procesos educativos y de responsabilidad penal juvenil. *Propósitos y Representaciones*, 6(2), 631.
<https://doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.246>
- Díaz Bolio, N. (2019). *Fantasía en movimiento* (1ra edición). Editorial Limusa
- Fachelli, S., y Navarro-Cendejas, J. (2015). Relación entre origen social e inserción laboral de los graduados universitarios. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 21(2), 1-13. <https://doi.org/10.7203/relieve.21.2.7812>
- Ferrer, F. M., & Pablo, C. A. (2019). Juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la I.E.I. N° 086 de Yanas – Dos de Mayo – 2017 [Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
<http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/8259>
- García Zufía, S. (2018). El juego motor como estímulo en educación infantil [Universidad de Valladolid]. <https://acortar.link/1LUCVu>
- Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO Revista científica del mundo de la investigación y el conocimiento*, 4(4), 163-173. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Hanfstingl, B., Benke, G., & Zhang, Y. (2019). Comparing variation theory with Piaget's theory of cognitive development: More similarities than differences? *Educational Action Research*, 27(4), 511-526.
<https://doi.org/10.1080/09650792.2018.1564687>
- Jilcha Sileyew, K. (2020). *Research Design and Methodology*. En Cyberspace. IntechOpen.
<https://doi.org/10.5772/intechopen.85731>
- Larrey, G., López, G., López, M., & Mozos, A. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor* (2da ed.). McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
https://www.mhe.es/ceo_tabla.php?tipo=1_03_TC&isbn=8448169948&sub_m
- León, R. A. H., & González, S. C. (2020). *El proceso de investigación científica*. Editorial Universitaria (Cuba).
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=03n1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=discusion+de+la+investigación+científica&ots=oKCWXZlij2&sig=mLYFXpDqK8MzQtB-cTa_s90WoG8#v=onepage&q=discusion de la investigación científica&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=03n1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=discusion+de+la+investigación+científica&ots=oKCWXZlij2&sig=mLYFXpDqK8MzQtB-cTa_s90WoG8#v=onepage&q=discusion+de+la+investigación+científica&f=false)
- López Velasco, E. F. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años [Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992>

- Matos, F., Contrera, F., Cahuana, R. y Olaya, J. (2020). Estadística descriptiva y probabilidad para las Ciencias de la Información con el uso del SPSS. Perú. Asociación de Bibliotecólogos del Perú S.A.C. Disponible en: <https://archive.org>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. <https://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>
- Navarro Adelantado, V. (2010). El afán de jugar Teoría y práctica de los juegos motores. Inde Publicaciones
- Pacompi Flores, J. (2023). Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani-Cusco.
- Posso, R. y Lorenzo, D. (2020): Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física. Revista Educare. 24(3) 1-6 <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1410>
- Rodríguez-Rodríguez, J., & Reguant-Álvarez, M. (2020). Calcular la fiabilitat d'un qüestionari o escala mitjançant l'SPSS: el coeficient alfa de Cronbach. REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació, 13(2), 1–13. <https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>
- 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://doi.org/10.3390/children9081214>
- Romero Barboza, C. V. (2022). Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota—Cajamarca [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95448>
- Sánchez, H.H., Reyes, C. y Mejía, K. (2021). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf (urp.edu.pe)
- Suatunce Analuisa, J. T. (2023). Los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas del Subnivel Inicial II, en la escuela “Valencia Herrera”, durante el periodo lectivo 2021-2022 [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29872>
- Stratton, S. J. (2021). Population Research: Convenience Sampling Strategies. Prehospital and Disaster Medicine, 36(4), 373-374. <https://doi.org/10.1017/S1049023X21000649>
- Tapia, M. (2020). Un enfoque cuantitativo de la investigación. [tesis de Maestría Universidad Nacional de Huancavelica]

- Valles Galan, N. (2020). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar De Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019. [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18818>
- Vásquez, A., Guanuchi, L., Cahuana, R., Vera, R. y Holgado, T. (2023). Métodos de investigación científica. Perú. Editorial: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. DOI: <https://doi.org/10.35622/inudi.b.094>
- Vega Gaspar, J. O. (2022). Psicomotricidad gruesa en los infantes de 5 años en una institución Educativa del Distrito de San Marcos, Provincia de Huari-Ancash.
- Villagómez-Cabezas, A., Bonilla-Andrango, L., Bonilla-González, G., & Torres-García, T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. Polo del conocimiento, 8(5), 1286-1307.
- Villalobos Mendoza, A. M. (2021). Propuesta de un programa de juegos populares en el estudio de la psicomotricidad de los niños de cinco años

ANEXOS

Anexo I. Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA	MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Problema General: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024? Problemas Específicos: • ¿Cuál es el nivel de los juegos motores en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024? • ¿Cuál es el nivel de la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024? • ¿Cuáles son las relaciones entre las dimensiones social, cognitiva y afectiva emocional de los juegos motores con la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024?	Objetivo General: Determinar la relación entre los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 Objetivos Específicos: • Conocer el nivel de los juegos motores en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 • Conocer el nivel de la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 • Identificar las relaciones entre las dimensiones social, cognitiva y afectiva emocional de los juegos motores con la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024	Hipótesis Investigación: Los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 se relacionan significativamente Hipótesis Nula: Los juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas, 2024 no se relacionan significativamente.	Variable 1: Juegos Motores Dimensiones: • Social. • Cognitiva. • Afectiva - Emocional Variable 2: Psicomotricidad Dimensiones: • Coordinación global general. • Esquema corporal. • Control del cuerpo. • Lateralidad • Organización espacio temporal	Tipo de Investigación: Básica Nivel de Investigación: Descriptivo Correlativo Método General: Científico Diseño: Diseño descriptivo simple no experimental de corte transversal.	Población: La población total está constituida por 38 niños del nivel inicial de la Institución Educativa 265 YAMAYAKAT, Región Amazonas Muestra: La muestra estará también conformada por los 38 niños de la población, es decir, es una muestra censal. Muestreo: No aplica	Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario

Anexo II. Operacionalización de variables.

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Relacional N° 01: Juegos Motores	Actividad específica de la conducta motora, asimismo, constituye un complejo modelo cultural, en el que se evidencian ciertos comportamientos espontáneos y esperados en relación a los acuerdos o reglas; consecuentemente, origina un conjunto de actividades motrices en un contexto determinado (Navarro, 2010; Sutapa et al., 2021).	Los juegos motores será medida a través de sus tres dimensiones: Social presencial, cognitiva y afectiva - emocional.	Dimensión 01: Social	Permite conocer su entorno, respeta las normas y fomenta la comunicación, cooperación	Escala: Ordinal Niveles: Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
			Dimensión 02: Cognitiva	Habilidad para el desarrollo del pensamiento y dominio de la empatía	
			Dimensión 03: Afectiva - Emocional	Expresión control de emociones y habilidades de autoestima autoconfianza	
Variable Relacional N° 02: Psicomotricidad	Disciplina que combina las funciones físicas, es decir, los aspectos motores, y las funciones psíquicas, es decir, los aspectos cognitivos y emocionales, dichas funciones se encuentran interrelacionadas y unificadas. Por lo que, cada vez que nosotros interactuamos con nuestro entorno siempre pensamos, actuamos y sentimos de forma integral, evidenciándolo a través de nuestra conducta (Rojo-Ramos et al., 2022).	La Psicomotricidad será medida a través de sus cinco dimensiones: Coordinación global general, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio temporal.	Dimensión 01: Coordinación global general	Marcha, arrastre, gateo, salto carrera y girar	Escala: Ordinal Niveles: Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
			Dimensión 02: Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio	
			Dimensión 03: Control del cuerpo	Caminar, correr, saltar, lanzar, y atrapar	
			Dimensión 04: Lateralidad	Izquierda-derecha	
			Dimensión 05: Organización espacio temporal	Espacio, tiempo y ritmo	

Anexo III. Declaración jurada de consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado estudiante del nivel primario de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas, solicito su apoyo para la realización de la investigación denominada “Juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas, 2024”.

Se detalla que:

- La encuesta está conformada por dos cuestionarios de 20 ítems cada uno para las variables juegos motrices y psicomotricidad, las cuales deberán ser respondidas con total honestidad.
- La información que se me brinde será utilizada únicamente para esta investigación, además de que los datos obtenidos con la encuesta serán tratados de manera anónima.
- La participación en la mencionada encuesta es totalmente voluntaria, en el cual el encuestado tiene la libertad de responder las preguntas que considere.
- Si surgen dudas acerca de la investigación, el cliente puede realizar las consultas que considere necesarias.

Chiclayo, enero del 2025.

Bach. Guillermo Weepiu Dana Beliza
DNI: 71886084

Anexo IV. Instrumentos de recolección de datos.

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS MOTORES

Instrucciones: La presente técnica de la encuesta tiene por finalidad recoger información sobre la investigación titulada: “Juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa 265 Yamayakat, Región Amazonas, 2024”, la misma que está compuesta por un conjunto de preguntas, donde luego de leer dicha interrogante debe elegir la alternativa que considere correcta, marcando para tal fin con un aspa (X). Se le recuerda, que esta técnica es anónima, se agradece su participación.

Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Dimensión 01: Social	1	2	3	4	5
Muestro disposición para compartir el espacio y los materiales con mis compañeros de manera colaborativa.					
Observo y obedezco las normas de convivencia en todos los entornos que frecuento.					
Participó activamente en las lecciones y administro de manera efectiva mi tiempo en el aula.					
Establezco relaciones de confianza tanto con mis profesores como con mis compañeros, fomentando un ambiente de colaboración.					
Desarrollo habilidades de orientación espacial para mantener relaciones interpersonales efectivas con mis círculos sociales.					
Aplico consistentemente las reglas y normativas establecidas en los juegos y actividades recreativas.					
Contribuyo de forma activa y colaborativa en la construcción de un entorno escolar cohesionado y armonioso.					
Dimensión 02: Cognitiva	1	2	3	4	5
Demuestro comprensión y asimilación de conceptos mediante la utilización de materiales didácticos, aunque presento dificultades en su generalización.					
Enfrento desafíos significativos en la comprensión y asimilación de ciertos conceptos académicos					
Realizo asociaciones basadas en la igualdad o similitud al organizar objetos, demostrando comprensión de cantidades pequeñas.					
Soy capaz de considerar múltiples variables simultáneamente en diferentes situaciones.					
Participo activamente en actividades lúdicas, integrándome de manera creativa y adaptativa a las dinámicas propuestas.					
Exhibo empatía y consideración hacia mis compañeros durante el desarrollo de actividades recreativas y juegos.					
Colaboro de manera sistemática y constante con mis compañeros para el logro de objetivos comunes.					
Demuestro capacidad para comprender las perspectivas de los demás y respetar sus experiencias en diversas situaciones cotidianas.					

Dimensión 03: Afectiva Emocional	1	2	3	4	5
Transmito de manera clara mi rutina diaria y las actividades programadas.					
Expreso mis necesidades, emociones e ideas de manera clara y efectiva.					
Disfruto participando activamente en actividades recreativas y de juego, aprovechando al máximo cada experiencia.					
Manejo adecuadamente mis emociones en situaciones desafiantes, demostrando control y autorregulación.					
Me relaciono de manera positiva y constructiva tanto en actividades individuales como grupales, contribuyendo al ambiente social.					

Nota. Adaptado de Díaz Pérez, Yanelly (2024).

CUESTIONARIO SOBRE PSICOMOTRICIDAD

Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Dimensión 01: Coordinación global	1	2	3	4	5
Realizo desplazamientos arrastrando mi cuerpo sobre la superficie.					
Practico el gateo, sorteando obstáculos presentes en el entorno con el fin de mejorar la coordinación motriz.					
Ejecuto saltos con ambos pies de manera sincronizada para superar una cuerda elevada a una altura de 30 cm.					
Camino sobre una barra de equilibrio elevada de 25 cm, manteniendo la estabilidad corporal mientras me desplazo.					
Dimensión 02: Esquema corporal	1	2	3	4	5
Navego a través de laberintos con obstáculos diversos.					
Camino con objetos en diferentes partes del cuerpo, mejorando así la propiocepción y el control motor.					
Realizo movimientos corporales utilizando cintas y aros como herramientas para el desarrollo de la motricidad global.					
Entreno movimientos articulares del brazo utilizando aros como dispositivos para la mejora de la coordinación y la destreza motora.					
Dimensión 03: Control del cuerpo	1	2	3	4	5
Subo y bajo escaleras de forma alterna, promoviendo la coordinación y fuerza de las extremidades inferiores.					
Mantengo el equilibrio al caminar con precisión sobre una línea marcada en el suelo.					
Participo en actividades de coordinación óculo-manual y óculo-pedal con diversos objetos, mejorando la sincronización sensorio-motora.					
Adopto una postura adecuada al rodar sobre una colchoneta, posicionando los brazos de manera específica.					
Dimensión 04: Lateralidad	1	2	3	4	5
Reconozco el lado derecho de mi cuerpo utilizando aros como					

referencia.					
Identifico el lado izquierdo de mi cuerpo mediante el uso de un pañuelo como estímulo sensorial.					
Utilizo términos espaciales como derecha e izquierda para referenciar objetos en relación con mi propio cuerpo.					
Reconozco y diferencio la lateralidad (derecha e izquierda) de mis compañeros durante interacciones grupales y actividades cooperativas.					
Dimensión 05: Organización espacio temporal	1	2	3	4	5
Practico caminar con pasos amplios y cortos.					
Ajusto mi velocidad de desplazamiento, variando entre pasos rápidos y lentos.					
Desarrollo habilidades de lanzamiento al arrojar la pelota a diferentes distancias, tanto cortas como largas.					
Desarrollo la conciencia espacial al caminar delante y detrás de mis compañeros.					

Nota. Adaptado de Díaz Pérez, Yanelly (2024).

Anexo V. Juicio de Expertos

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas, 2024

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Tomado y adaptado de Díaz Pérez, Yanelly (2024)

TESISTA: Bach. Guillermo Weepiu Dana Beliza

DECISIÓN: Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, aceptando su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO:

SI

☒

NO

☐

Chiclayo, enero 2025

Firma/DNI: 41693143

Experto: Mag. Yalta Vallejos Juan Fernando

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas, 2024

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:
Tomado y adaptado de Diaz Pérez, Yanelly (2024)

TESISTA: Bach. Guillermo Weepiu Dana Beliza

DECISIÓN: Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, aceptando su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI ☒ NO ☐

Chiclayo, enero 2025



Firma/DNI: 16684333
Experto: Mag. Chávez Tafur Zenobia del Rocío

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas, 2024

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:
Tomado y adaptado de Díaz Pérez, Yanelly (2024)

TESISTA: Bach. Guillermo Weepiu Dana Beliza

DECISIÓN: Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, aceptando su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO:

SI

☒

NO

☐

Chiclayo, enero 2025



Firma/DNI: 16802675

Experto: Mag. Robles Valdivieso Flor Vanessa

Anexo VI. Declaratoria de Autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD - ASESOR

Yo, Castañeda Salazar Víctor Manuel, identificado con DNI N° 40561024 docente de la Universidad Particular de Chiclayo, asesor de la Tesis titulada: “Juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas, 2024”, de la autora Guillermo Weepiu Dana Beliza, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

Chiclayo, enero del 2025.

Dr. Castañeda Salazar Víctor Manuel
Docente Asesor

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD - AUTOR

Yo, Bach. Guillermo Weepiu Dana Beliza perteneciente a la Facultad de Derecho y Educación de la Universidad Particular de Chiclayo, identificada con DNI N° 71886084, cuyo informe de tesis se denomina Juegos motores y la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa 265 Yamayakat, región Amazonas, 2024”

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales APA de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, en el desarrollo de la presente tesis no se ha realizado plagio alguno.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada, es decir, no ha sido publicada con anterioridad para la obtención de algún grado académico o título profesional.
- 4) Los datos que se han presentado en los resultados son reales, no han sido falseados, duplicados ni copiados, por lo tanto, los resultados que se presentan en este informe de tesis se han obtenido realizando la investigación pertinente.

De identificarse alguna falta de fraude como datos falsos, plagio (información sin citar los autores que corresponden), auto plagio (presentar como nuevo un trabajo de investigación propio publicado anteriormente), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Particular de Chiclayo.

Chiclayo, enero del 2025.

Bach. Guillermo Weepiu Dana Beliza
DNI: 71886084

Anexo VII. Base de Datos de Prueba Piloto (Alfa de Cronbach).

Variable 1: Juegos Motores

Prueba Piloto

PRUEBA DE CONFIABILIDAD MEDIANTE LA APLICACIÓN DE LA PRUBA PILOTO (ALFA DE CRONBACH)

TESIS: JUEGOS MOTORES Y LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 265 YAMAYAKAT, REGIÓN AMAZONAS, 2024

N°	VARIABLE RELACIONAL 1: JUEGOS MOTORES																			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
E1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	3	4	4	3	2	2	2	4	3
E2	5	3	1	4	2	4	4	4	4	4	4	1	3	4	3	5	4	3	3	4
E3	5	1	2	4	3	1	1	1	1	2	2	1	5	3	3	5	3	3	5	3
E4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	5	3	4	5	4
E5	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	2	3	4	4
E6	2	5	3	3	4	3	2	3	4	5	5	4	4	2	2	2	2	2	2	2
E7	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	5	4	5
E8	3	5	3	5	3	2	5	3	5	3	5	5	5	5	4	3	5	4	3	5
E9	3	2	5	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E10	2	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4
E11	4	5	3	5	4	5	2	4	2	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4
E12	3	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	5	4	5	4	3	3	4	3	5	5
E14	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	3	3	4	3	4	3	5	4
E15	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2

Escala y Valores:

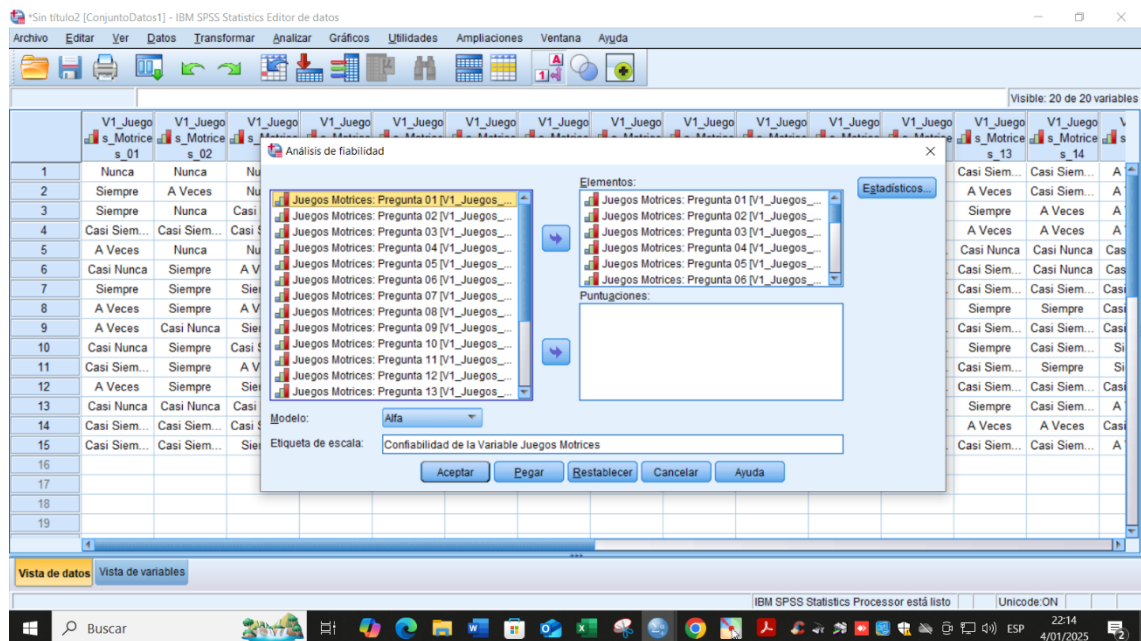
- Nunca (1)
- Casi Nunca (2)
- A Veces (3)
- Casi Siempre (4)
- Siempre (5)

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Tomado de Ruiz Bolivar (2002) .

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,875	20



Fiabilidad

Escala: Confiabilidad de la Variable Juegos Motrices

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de total de elemento

Alfa de Cronbach si el
elemento se ha
suprimido

Juegos Motrices: Pregunta 01	,879
Juegos Motrices: Pregunta 02	,859
Juegos Motrices: Pregunta 03	,863
Juegos Motrices: Pregunta 04	,865
Juegos Motrices: Pregunta 05	,870
Juegos Motrices: Pregunta 06	,863
Juegos Motrices: Pregunta 07	,865
Juegos Motrices: Pregunta 08	,862
Juegos Motrices: Pregunta 09	,863
Juegos Motrices: Pregunta 10	,871
Juegos Motrices: Pregunta 11	,868
Juegos Motrices: Pregunta 12	,872
Juegos Motrices: Pregunta 13	,884
Juegos Motrices: Pregunta 14	,874
Juegos Motrices: Pregunta 15	,865
Juegos Motrices: Pregunta 16	,880
Juegos Motrices: Pregunta 17	,865
Juegos Motrices: Pregunta 18	,863
Juegos Motrices: Pregunta 19	,883
Juegos Motrices: Pregunta 20	,872

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,875	20

Variable 2: Psicomotricidad

Prueba Piloto

PRUEBA DE CONFIABILIDAD MEDIANTE LA APLICACIÓN DE LA PRUBA PILOTO (ALFA DE CRONBACH)

TESIS: JUEGOS MOTORES Y LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 265 YAMAYAKAT, REGIÓN AMAZONAS, 2024

N°	VARIABLE RELACIONAL 2: PSICOMOTRICIDAD																			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
E1	1	1	2	1	1	1	1	4	4	3	3	5	3	5	5	2	4	5	5	5
E2	4	3	3	4	4	4	2	2	2	2	2	3	3	4	5	3	3	3	4	2
E3	3	5	1	1	2	2	4	5	1	1	1	4	4	3	4	3	4	3	3	3
E4	1	3	5	3	5	4	4	1	1	3	5	3	5	5	3	3	3	3	3	4
E5	5	5	3	4	3	4	4	1	4	4	5	5	4	4	3	4	5	3	4	3
E6	1	3	5	5	2	4	3	5	2	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4
E7	1	5	5	2	5	2	4	4	3	5	5	3	3	4	5	3	5	5	4	5
E8	2	1	1	5	1	5	2	3	5	4	5	3	5	5	3	5	4	4	3	5
E9	2	3	5	3	1	1	1	1	1	4	1	1	4	5	5	5	5	5	3	5
E10	2	2	4	5	5	4	4	2	4	5	5	5	1	1	1	3	3	4	5	3
E11	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5
E12	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
E13	5	2	2	2	4	2	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4
E14	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5
E15	2	2	2	2	2	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4

Escala y Valores:

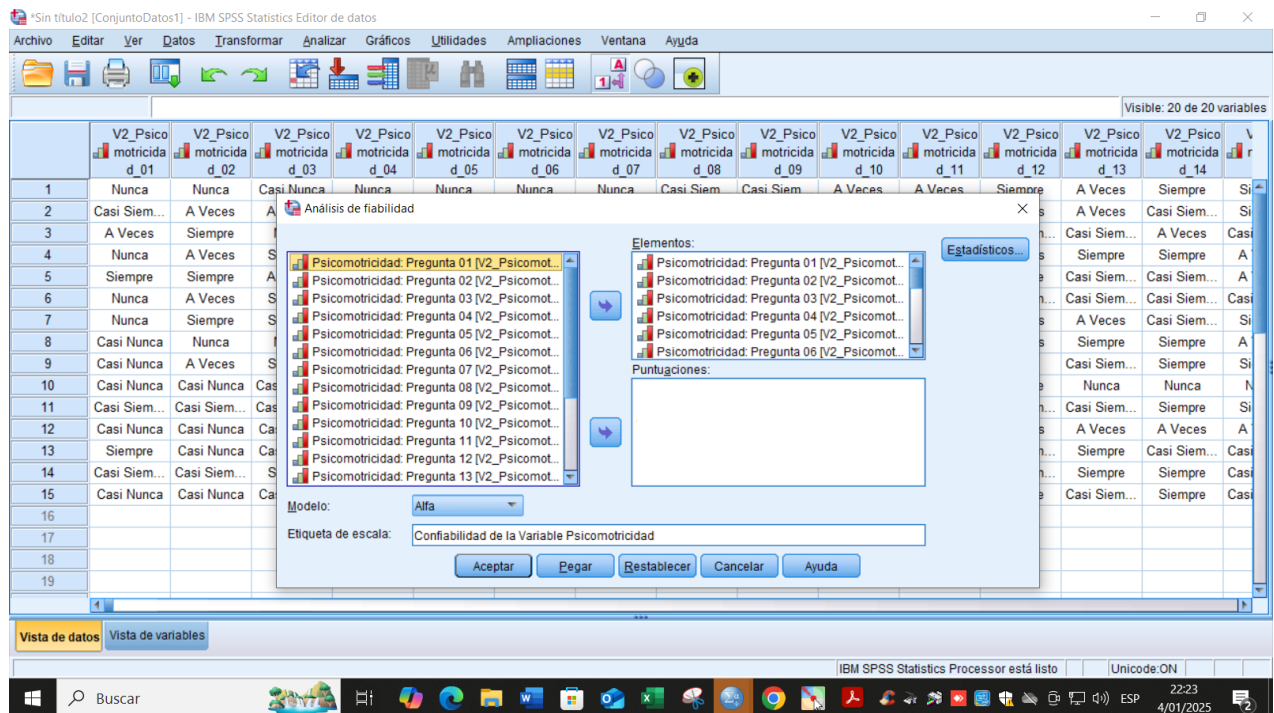
- Nunca (1)
- Casi Nunca (2)
- A Veces (3)
- Casi Siempre (4)
- Siempre (5)

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Tomado de Ruiz Bolívar (2002) .

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,763	20



Fiabilidad

Escala: Confiabilidad de la Variable Psicomotricidad

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de total de elemento

Alfa de Cronbach
si el elemento se
ha suprimido

Psicomotricidad: Pregunta 01	,762
Psicomotricidad: Pregunta 02	,764
Psicomotricidad: Pregunta 03	,758
Psicomotricidad: Pregunta 04	,745
Psicomotricidad: Pregunta 05	,758
Psicomotricidad: Pregunta 06	,738
Psicomotricidad: Pregunta 07	,741
Psicomotricidad: Pregunta 08	,757
Psicomotricidad: Pregunta 09	,743
Psicomotricidad: Pregunta 10	,734
Psicomotricidad: Pregunta 11	,733
Psicomotricidad: Pregunta 12	,761
Psicomotricidad: Pregunta 13	,757
Psicomotricidad: Pregunta 14	,759
Psicomotricidad: Pregunta 15	,773
Psicomotricidad: Pregunta 16	,739
Psicomotricidad: Pregunta 17	,755
Psicomotricidad: Pregunta 18	,752
Psicomotricidad: Pregunta 19	,762
Psicomotricidad: Pregunta 20	,762

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,763	20