

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotor en niños de tres  
años del Colegio San Ignacio de Loyola, 2018**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

**Autora:**

**Quiñones Montero, Lizeth Gloria**

**Asesora (ORCID: 0009-0001-3990-1952)**

**Lic. Maria del Rosario Carrasco Chinga**

**HUACHO - PERÚ**

**2022**

## INDICE GENERAL

INDICE DE TABLAS .....	ii
INDICE DE GRÁFICAS .....	iii
PALABRA CLAVE .....	iv
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD .....	v
TITULO.....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Antecedente y Fundamentación Científica.....	1
1.2. Justificación de la Investigación .....	5
1.3. Problema .....	7
1.4. Conceptuación y operacionalización de variables .....	9
1.5. Hipótesis.....	20
1.6. Objetivos .....	21
METODOLOGÍA .....	22
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	22
2.2. Población y Muestra.....	22
2.3. Técnicas e instrumentos de investigación .....	23
RESULTADOS .....	26
3.1. Tablas y Gráficos .....	26
3.2. Contraste de hipótesis.....	37
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN .....	42
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	49
AGRADECIMIENTO .....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	52
ANEXOS.....	55

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 : Operacionalización de las Variables .....	19
Tabla 2: Juegos dinámicos .....	26
Tabla 3: Sub Test Coordinación .....	28
Tabla 4: Sub Test Lenguaje .....	30
Tabla 5: Sub Test Motricidad.....	34
Tabla 6: Desarrollo Psicomotor .....	36
Tabla 7: <i>Correlación entre Juegos Dinámicos (JD) y Desarrollo Psicomotor (DP)</i> .....	38
Tabla 8: Correlación entre Juegos Dinámicos (JD) y Coordinación Visomotora (CV) .....	38
Tabla 9: Correlación entre Juegos Dinámicos (JD) y Lenguaje (LG) .....	39
Tabla 10: Correlación entre Juegos Dinámicos (JD) y Motricidad (MO) .....	40

## INDICE DE GRÁFICAS

<i>Gráfica 1.</i> Juegos dinámicos.....	27
<i>Gráfica 8.</i> Desarrollo Psicomotor .....	37
<i>Gráfica 2.</i> Sub Test Coordinación - Éxito .....	74
<i>Gráfica 3.</i> Sub Test Coordinación - Fracaso .....	74
<i>Gráfica 4.</i> Sub Test Lenguaje - Éxito .....	75
<i>Gráfica 5.</i> Sub Test Lenguaje - Fracaso .....	75
<i>Gráfica 6.</i> Sub Test Motricidad - Éxito .....	76
<i>Gráfica 7.</i> Sub Test Motricidad - Fracaso.....	76

## PALABRA CLAVE

<b>Tema</b>	Desarrollo Psicomotor
<b>Especialidad</b>	Métodos Educativos

## KEY WORDS

<b>Theme</b>	Psychomotor development
<b>Specialty</b>	Educational Methods

## LINEA DE INVESTIGACIÓN

OCDE			LINEA DE INVESTIGACIÓN
ÁREA	SUBÁREA	DISCIPLINA	
CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	EDUCACIÓN GENERAL (Incluye Capacitación, pedagógica)	DIDACTICA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **“Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotor en niños de tres años del Colegio San Ignacio de Loyola, 2018”** del (a) estudiante: **Lizeth Gloria Quiñones Montero**, identificado(a) con **Código N° 1610100065**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 19%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 31 de Agosto de 2022

  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
**Dr. CARLOS URBINA SANJINES**  
VICERRECTOR



**NOTA:**

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

**TITULO**

**JUEGOS DINÁMICOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR  
EN NIÑOS DE TRES AÑOS DEL COLEGIO SAN IGNACIO DE  
LOYOLA, 2018**

## RESUMEN

**Objetivo:** Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018. **Metodología:** Tipo aplicada, no experimental, transversal, enfoque cualitativo y de nivel correlacional, población de 64 niños y una muestra de 30 niños, la técnica fue la observación y la encuesta, el instrumento fue lista de cotejo y un test 52 ítems. **Resultados:** el 36.7% de menores de tres años lograron un nivel alto respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos, el 53.3% de menores de tres años lograron un nivel moderado respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos, el 10.0% de menores de tres años lograron un nivel bajo respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos, el 70.0% de menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor normal, el 30.0% de menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor de riesgo y ninguno de los menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor retrasado.. **Conclusión:** Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

## ABSTRACT

**Objective:** To determine the influence between dynamic games and psychomotor development in three-year-old children of the initial level of the San Ignacio de Loyola School, in 2018. **Methodology:** Applied, non-experimental, cross-sectional type, qualitative approach and of correlational level, population of 64 children and a sample of 30 children, the technique was observation and survey, the instrument was a checklist and a 52-item test. **Results:** 36.7% of children under three years of age achieved a high level regarding the application of different dynamic games, 53.3% of children under three years of age achieved a moderate level regarding the application of different dynamic games, 10.0% of children under three years of age achieved a low level with respect to the application of different dynamic games, 70.0% of children under three years of age have normal psychomotor development, 30.0% of children under three have risk psychomotor development and none of children under three years of age have delayed psychomotor development .. **Conclusion:** There is a significant influence between dynamic games and psychomotor development in three-year-old children of the initial level of the San Ignacio de Loyola School, in 2018.

## INTRODUCCIÓN

### 1.1. Antecedente y Fundamentación Científica

Paredes y Gutiérrez (2015) en su investigación referido a juegos que intervienen las actividades psicomotoras se realizó en la institución educativa particular “Sonrisas” ubicada en el Nuevo Chimbote, donde buscaron el mejoramiento psicomotriz de los menores de cuatro años, teniendo por objetivo establecer que juegos son las más adecuados para el mejoramiento psicomotor de los menores, la metodología que desarrollaron fue de carácter descriptivo, con una población de diecinueve niños y niñas; de los resultados con respecto al pre test el 65.0% de los menores se encuentran en la etapa inicial de la motricidad gruesa, el 30.0% están encuentran en la etapa de desarrollo y un 5% se ubican en la etapa de logro previsto, posteriormente en el post test estos resultados varían donde el 5.0% de los menores se encuentran en la etapa inicial de la motricidad gruesa, el 10.0% están encuentran en la etapa de desarrollo y un 85.0% se ubican en la etapa de logro previsto; llegando a concluir que la aplicación de las estrategias didácticas fundamentadas en la visión colaborativo mejora significativamente la motricidad gruesa en los menores de cuatro años.

Boggio y Omori (2017) en su tesis referido al desarrollo de la idea del espacio mediante métodos y estrategias psicomotoras en niños menores de cuatro años, que pertenecieron a una institución privada de Lima metropolitana, donde tuvieron como objetivo de forma las estrategia alternativas psicomotoras mejoran el desarrollo o logro referido al espacio en los menores de cuatro a cinco años de un colegio de la capital. Para la sustentación metodológica utilizo fue descriptiva, con una población de quince

menores de cuatro años, con diez sesiones y un tiempo de tres minutos por cada menor, aplicando los instrumentos de bitácora y guía de observación; de los resultados podemos apreciar en el eje de ritual de entrada que el 62.5% tienen una situación de espacio, el 31.3% tienen orientación y el 6.2% tienen direccionalidad; del eje espacio sensorio motriz el 13.3% tiene situación en el espacio, el 35.2% tienen orientación y el 31.5% tienen direccionalidad; del eje espacio simbólico el 24.3% tiene situación en el espacio, el 43.9% tienen orientación y el 31.8% tienen direccionalidad y del eje espacio de representación el 8.6% tiene situación en el espacio, el 69.0% tienen orientación y el 22.4% tienen direccionalidad. Llegando a concluir que al final de las sesiones aplicadas a los menores se logró interiorizar la idea de espacio a través de estrategias alternativas como son la vivencia corporal, la orientación en el espacio sensorio motriz y la direccionalidad.

Casavilca y Suarez (2017) en su tesis referido a los entretenimientos tradicionales que involucran el proceso de desarrollo corporal en menores de cuatro años que pertenecieron a la I.E.E. la Victoria N°498-El Tambo, tuvieron como objetivo establecer la coherencia relevante que tienen las actividades de entretenimiento en el proceso de desarrollo de la cobertura corporal en menores de cuatro años de edad; la metodología que utilizaron fue la aplicada, de nivel tecnológico, de diseño pre experimental, empleando una lista de cotejo, donde se ejecutaron 24 sesiones a la población de estudio; de los resultados se pudo apreciar que en pre test el 12.0% de los menores tuvieron un nivel deficiente es decir no tuvieron un proceso de desarrollo de dominio corporal dinámico frente a un 6.0% de menores que se encuentran en un nivel intermedio; en el post test estos indicadores varían donde el 72.0% de menores

tienen un nivel eficiente y 28.0% de menores tiene un nivel regular y no hay menores de nivel deficiente. Llegando a concluir que los juegos tradicionales tienen influencia predominante en el proceso de desarrollo de dominio corporal en los menores de cuatro años.

Freire (2015) en su tesis sobre el conocimiento del desarrollo lógico y matemático en las primeras etapas de formación educativa en los menores de tres a cinco años, que pertenecieron a la unidad educativa Esperanza Eterna de la parroquia, donde tuvo la misión de establecer que tipos de entretenimientos psicomotoras son los más adecuados para el desarrollo lógico y matemático en los menores de edad; empleado la metodología fue de tipo aplicada, de enfoque cualitativo, los instrumentos fueron la encuesta dirigida al personal docente responsable de la formación de los menores, entrevistas y una guía de observación, estos instrumentos se aplicaron a 180 menores de edad; cuyos resultados fueron el 83.0% de los profesores siempre emplean juegos de entretenimiento para lograr el desarrollo lógico y matemático del menor frente a un 3.0% que nunca lo emplea; el 80.0% de los padres de familia entrevistados afirman que siempre los juegos de entretenimiento en el aula interfieren en el desarrollo de aprendizaje; el 71.0% de los padres afirman que siempre se deben de desarrollar juegos de entretenimiento psicomotor en las aulas, el 47.0% de los padres están de acuerdo que siempre los docentes deben de desarrollar la parte lógica y matemática mediante juegos psicomotores, el 100.0% está de acuerdo que siempre la manipulación de objetos y experiencia vividas desarrollan la parte lógica y matemática del menor, se pudo notar que el 71.0% de los menores mejoran su confianza en sus actividades, si existe una ambiente adecuado con sus amigos, el 65.0% de los menores

pudo desarrollar destrezas en la parte lógica matemática, el 76.0% de los menores desarrollan y comprenden con mayor facilidad sus trabajos mediante sonidos y palabras cotidianas de mayor facilidad para ellos. Llegando a concluir que el grado de conocimiento lógico-matemático y destreza de los objetos que desarrollaron los menores de edad, fueron gracias a los juegos de entretenimiento.

Ospina (2015) en su tesis de pregrado referente a los juegos de entretenimiento como herramienta para mejorar y fortalecer las actividades básicas del aprendizaje en menores del nivel preescolar, que pertenecieron a la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal – Tolima, tuvo como objetivo establecer que los juegos de entretenimiento contribuyen en la parte formativa y de mejoramiento en los menores de edad, sostenido metodológicamente en la investigación de tipo descriptivo, empleando una guía de observación a una población de 21 niños, donde los resultados fueron que el 15.0% de los menores tuvieron un nivel deficiente es decir no tuvieron un proceso de desarrollo de dominio corporal dinámico frente a un 7.0% de menores que se encuentran en un nivel intermedio; en el post test estos indicadores varían donde el 75.0% de menores tienen un nivel eficiente y 30.0% de menores tiene un nivel regular y no hay menores de nivel deficiente. Posteriormente concluyó que los juegos de entretenimiento como herramienta para mejorar y fortalecer las actividades básicas del aprendizaje en menores del nivel preescolar.

Londoño et al. (2018) en su tesis referido a los juegos de entretenimiento como maniobra pedagógica que busca el fortalecimiento de los menores de seis años, que pertenecieron a la Institución Educativa John F. Kennedy, tuvieron como objetivo usar

maniobras pedagógicas que logren el mejoramiento, fortalecimiento del conocimiento en los menores de edad; empleando la metodología de tipo de acción educativa y descriptiva, analizando el comportamiento de 25 menores, donde se pudo observar que el 79.0% de los menores encuentran el patio del colegio como un lugar más cómodo para desarrollar sus actividades educativas, el 40.0% de menores se encuentra cómodos si las clases inician con una rueda de entretenimiento, el 82.0% de los menores les agrada que la maestra emplea los títeres en el desarrollo de los conocimientos formativos, el 76.0% de los menores se les ase más rápido el aprendizaje de las partes del cuerpo humano si este se realiza mediante el juego del pintado, el 42.0% de los menores manifiestan que sus padres no juegan con ellos en casa esto no contribuye en el desarrollo académico del menor. Posteriormente concluye que los juegos de entretenimiento de formación pedagógica ayudan en el mejoramiento y fortalecimiento del aprendizaje en los menores de edad escolar.

## **1.2. Justificación de la Investigación**

### **1.2.1. Justificación Práctica**

Hoy en día, la razón de porque las evaluaciones referidas al desarrollo psicomotor en los menores se han convertido en una herramienta esencial e importante para ver el estado o etapa de desarrollo de un niño; por lo tanto, evaluar y ayudar al desarrollo psicomotor del menor es relevante en la formación integras de los niños. Por otra parte, las disciplinas como el lenguaje, motricidad y coordinación ayudan a evaluar a cada niño de tres años, de manera que se pueda observar a un niño con retrasos en el desarrollo o normalidad, con el fin de desarrollar las actividades y logros

del niño. Este estudio es importante para futuras investigaciones, ya sea en instituciones públicas o privadas de nuestra región, ya que les permitirá detectar cierto tipo de dificultades en los menores.

### **1.2.2. Aporte científico**

Esta investigación cumple con los lineamientos planteados por el ministerio de educación, puesto que aporta científicamente en el desarrollo adecuado del diseño curricular nacional, fortaleciendo el desarrollo de la actividad psicomotora de forma implícita, la cual es parte de un conjunto organizacional que contempla el control de las capacidades y actitudes, estas involucran competencia en los menores del nivel inicial y su indagación de manera propia de cada menor, cuerpo y los objetos, e interactúen en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su inteligencia física (Ministerio de Educación, 2008)

### **1.2.3. Beneficio social**

Los contextos sociales en los que viven, la investigación es importante en los campos de la educación y la tecnología, donde se brindan información y estrategias a través de sesiones de programa a profesionales y personas para interactuar con los niños en edad preescolar; teniendo acceso a herramientas que funcionan con armonía y equilibrio en el desarrollo integral de los niños.

### **1.3. Problema**

#### **1.3.1. Problemática**

Según la Organización Mundial de Salud (OMS), en un año alrededor de 200 millones de niños no alcanzan su pleno potencial cognitivo y social, esto como consecuencia de un desarrollo inadecuado en los menores, estos menores tienen mayor probabilidad de tener dificultades en las actividades escolares, en el transcurrir de los años estos menores no tendrán oportunidad de crecimiento económico, puesto que no contemplan un éxito académico ni profesional.

La carencia inadecuada en niños menores de 5 años tiene un efecto irreversible en el desarrollo de las funciones cerebrales debido a sus organizaciones y su formación profesional son enmendadas. En contraste, la experiencia rica y positiva en la intervención temprana en el desarrollo del cerebro, ayudando a los niños a obtener idiomas, desarrollar habilidades, resolver problemas y capacitar relaciones saludables con igualdad y adultos. (OMS, 2009)

Para Grenier (2000) la educación en la institucionalización de Cuba tiene un programa nacional que ha sido desarrollado por la educación científica y en desarrollo con la vida social, la educación y la educación, teniendo en cuenta la proliferación de niños con aprendizaje despierto en diferentes grupos y el papel básico del aprendizaje y el desarrollo psicológico de los niños. A partir de los 45 días de edad, el programa educativo de los círculos de los niños tiene en cuenta los discursos e individuos de los niños en cada grupo pequeño y se estimula en las esferas de sentimiento, la sociedad, la música y el desarrollo. Idioma.

Según Rota (2002) en el campo de la educación, en la práctica de la docencia en el nivel de la escuela primaria, encontramos que los niños y niñas de este nivel escolar tienen defectos de desarrollo en el desarrollo psicomotor por edades, es difícil reconocer partes del cuerpo, imitación utilizando el cuerpo modelo. Los niños muestran signos de inestabilidad o inhibición de movimiento, dificultad de orientación en el espacio y el tiempo, falta de capacidad en la coordinación total o parcial, etc.

Para complicar las cosas, los padres no conocen estrategias para promover el desarrollo psicológico de sus hijos y los maestros de preescolar parecen carecer de la información teórica para comprender la importancia del desarrollo psicológico. se encuentra a sí mismo.

En diversas instituciones educativas de nuestra región, se utilizan muy pocos programas a nivel de aula para promover el desarrollo psicológico de los niños desde edades tempranas; Por ello, es necesario intervenir con estrategias que acompañen y apoyen el crecimiento y desarrollo del potencial de los niños.

### **1.3.2. Problema general**

¿Los juegos dinámicos influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018?

## **1.4. Conceptuación y operacionalización de variables**

### **1.4.1. Juegos dinámicos**

Para Calero (2005) el juego es libre de actuar y da la impresión de estar fuera de vida, sin embargo, absorbe por completo al jugador sin aprovecharlo; Por otro lado, esta acción tiene lugar en un lugar y tiempo determinados, y se desarrolla según un sistema y unas reglas en las que se tiende a rodearse de misterio y disfraz, a separarse del mundo. Suele ser común y normal.

#### **a) Etimología**

El juego de palabras se deriva de la palabra latina Jucus, que significa jugar al juego, que es la práctica de diferentes movimientos relacionados con el entretenimiento, respetando las sencillas reglas propias de cada uno de los cuales es un juego. (Garvery, 2006)

#### **b) Importancia del juego**

El juego es el principal medio de aprendizaje de los niños. Algunos lo consideran el acto más peligroso de su infancia, es la forma natural de experimentar y aprender; Promover el desarrollo del niño en diversos campos. El juego es la forma principal de actividad de los niños, lo que ayuda a desarrollar muchas habilidades de los niños. Mientras juegan, los niños perciben lo real, participan en acciones, desarrollan lógica y juicio.”. (Bantulá, J. y Mora, J. , 2002)

### **c) Características del juego**

Para Gonzales W. y Sotil W. (2013) señalan:

- Necesidad vital, para el desarrollo físico y psicológico.
- Manifestación y satisfacción, desarrolla curiosidad y fantasía
- Libertad de expresión sin tener ningún tipo de restricciones y pone en

manifiesto sus habilidades.

- Crea creatividad.
- Explora, expresivo y comunicativo.

### **d) Tipos de juego**

- Juegos de construcción
- Juegos motores
- Juegos reglados
- Juegos organizados
- Juegos de actuación
- Juegos simbólicos
- Juegos activos
- Juegos vivenciales
- Juegos pasivos

### **Teoría del crecimiento**

Oyola (2000) ve el juego como un resultado fatal del desarrollo. Es decir, el reflujo y el flujo de las fuerzas vitales operan en el funcionamiento interno de la

estructura orgánica. El juego es un fenómeno puramente físico; valora que un desequilibrio orgánico, debido a la hipersecreción de las glándulas, es la causa biológica de esta actividad expresada a través del juego.

### **Teoría catártica**

Define el juego como un incentivo al servicio del organismo para promover su desarrollo y eliminar las tendencias antisociales con las que los humanos ingresan al mundo y que son consideradas muy peligrosas, dado el estado actual de civilización. jugar como un acto de limpieza de los instintos dañinos; Por ejemplo, el instinto guerrero se expresa en los juegos de lucha.

### **Teoría del atavismo**

Es esta actividad los menores reproducen en su juego los comportamientos que realizaban nuestros antepasados. Esta teoría se basa en la ley de genética biológica de Oyola, que establece que el desarrollo de un niño es un breve resumen del desarrollo de la raza. Un niño se desarrolla en sus juegos de la misma manera que las actividades se han desarrollado en el curso de la historia humana.

### **Teoría de la energía superflua**

El juego es una descarga suave e informal del exceso de energía, "estoy buscando una razón para la presencia de exceso de energía en el juego, que, al intentar salir del cuerpo del bebé, pasará por los centros nerviosos". el juego se considera una

actividad, entonces esta actividad debe ser precedida por otra, y en esta Situación hay un exceso de energía fisiológica.

### **Teoría del descanso o recreo**

Manifiesta que un cambio en la actividad u ocupación da la capacidad de regenerar partes cansadas del sistema nervioso, mientras que otras partes se activan. Esta norma ha provocado disturbios en las escuelas.

### ***Dimensiones de los juegos dinámicos***

#### **Juegos simbólicos**

Es aquel juego espontáneo, que surge de modo natural en casa, en el parque o en el centro educativo, en el que los niños utilizan su capacidad de representación mental para recrear todo un escenario de juego; es decir que el niño o la niña serán capaces de combinar hechos reales e imaginarios recreando situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, ellos se convierten en personajes y los objetos cobran vida en su imaginación. (Calero, 2005)

#### **Juegos de expresión oral**

Es un juego enfocado a repasar vocabulario y reforzar los discursos orales de los estudiantes de Primaria. Se entregan dos tarjetas a cada uno con un objeto dibujado en ellas: uno 'propio' y otro que tendrá alguno de sus compañeros y deberá buscar. (Calero, 2005)

### **1.4.2. Desarrollo psicomotor**

Según Henry Wallon citado por Cobos (2006) nos resumen que los atributos del desarrollo psicomotriz en menores debe de contar con los estadios:

1. Impulsividad motriz
2. Emotivo
3. Sensorio-motor

La psicología se refiere al campo de conocimiento que pretende estudiar, los factores que interfieren en cada experiencia y movimiento, desde los procesos simbólicos, pasando por la organización corporal y la integración serial. Coordinadas espacio-temporales de la actividad del movimiento hasta la representación simbólica. , a través de la organización del cuerpo y la integración continua de las coordenadas temporales y espaciales de la actividad (Cobos, 2006).

#### **Aportes de Jean Piaget en la psicomotricidad.**

Según Piaget citado por (Mayorca, P. & Lino, A., 2002) menciona que el desarrollo de la inteligencia en los niños, que muestra que las actividades espirituales y motoras constituyen un todo funcional, que se dice que es la base del desarrollo de la inteligencia; También reconoció que a través de la actividad física un niño piensa, aprende, crea, encuentra problemas, conoce y aprende, y se enfoca en la acción a través de la acción y el movimiento.

Se cree que el desarrollo psicomotor implica la adquisición de habilidades durante la infancia, durante los primeros años de la vejez, el sistema nervioso central

domina diversas habilidades motoras e intelectuales, con la edad, se alcanza cierta competencia o hito independientemente de la sociedad. Situación cultural. Impacto, esta es la razón por la que el conocimiento general del desarrollo 'normal' de los bebés es tan importante (Iceta, 2002).

Durante la evolución, hay procesos de maduración involucrados en la línea de tiempo de la maduración cerebral y algunos componentes que están involucrados en el hecho de que los humanos, a través del movimiento y la acción, entran en contacto con personas y cosas, y las cosas con las que entran en contacto. informe de construcción. (García, 2002)

#### **1.4.2.1. Factores que influyen en el desarrollo psicomotor**

Linares y Calderón (2008), plasman que factores referidos al desarrollo psicomotor son elementos que actúan relacionándose entre sí:

##### **Factores biológicos**

Son aquellos factores donde se denotan gran carga genética, presentándose una maduración nerviosa.

##### **El Sistema Nervioso Central (SNC) y el Sistema Nervioso Periférico (SNP).**

El sistema nervioso central incluye la médula y el cerebro. La médula espinal es una gran viga nerviosa en el orificio entre las vértebras que conforman la columna vertebral. El cerebro humano es un cuerpo poroso, contiene una serie de estructuras dedicadas: cerebro, incluidos puentes, raíces de columna vertebral y

meticity; Cerebelo y cerebro, formado por Thalamus, el hipotálamo, el sistema límbico y la corteza.

### **Factores ambientales o psicosociales**

Estos son agentes que las personas se refieren al mundo de los seres y objetos sensibles. Estos factores se dividen primero en la estimulación como variantes de condiciones normales y también causan cambios en el desarrollo, el desarrollo específico de un niño está determinado por los factores legales, crean un mayor estímulo en ciertos aspectos; En segundo lugar, existe un efecto y el enlace se debe al desarrollo de equilibrio, en sus aspectos emocionales, sociales y sindicales; Tercero, hay reglas reproductivas donde los hábitos de desarrollo.

#### **1.4.2.2. Motricidad**

Las habilidades motoras se entienden como actividades del niño ante diversas dificultades relacionadas con el dominio de su estructura corporal, así como la capacidad de organizarse en relación al espacio en el que el niño realiza sus actividades. Sus movimientos asimilando e ignorando a todos los que están con ellos. . Operaciones Globales. Entre los 2 y los 7 años, la imitación, el juego simbólico y el lenguaje aparecen como elementos diferenciados. La acción es pensamiento y el pensamiento es acción. Jugar por imitación es la fuente del trabajo y los responsables de realizar este trabajo deben optar por una metodología para desarrollar el proceso de aprendizaje, porque el niño nace con una serie de programas motores pobres por naturaleza. calidad y progresivamente vinculado a un mayor aprendizaje. En las

diversas áreas motoras que el niño muestra a lo largo del tiempo, le permite llegar al mundo y conquistar espacios cada vez más cercanos y lejanos.

#### **a) Características en niños de 4 años en motricidad gruesa y fina**

##### **Motricidad Gruesa**

A la edad de cinco años, los niños pueden andar en bicicleta, subir escaleras, columpiarse, lanzar, atrapar y patear una pelota. Algunos pueden esquiar, patinar o andar en bicicleta, lo que requiere ejercicio y coordinación cerebral. Pero cuando un niño tiene cinco años, su cerebro es lo suficientemente maduro como para dominar esta habilidad. Algunas habilidades motoras gruesas en las que los niños en edad preescolar pueden trabajar:

1. Ejecutar
2. Caminar de forma recta
3. Brincar
4. Escalar
5. Bajar escaleras
6. Marchar
7. Pararse en un pie por 5-10 segundos
8. Caminar de reversa
9. Tirar una pelota

## **Motricidad fina**

Las habilidades motoras finas tienen mayor dificultad para los menores en edad preescolar porque dependen del control de los muslos, la paciencia y el criterio, así como de la coordinación cerebral. Ejemplos de habilidades motoras finas que hacen los niños en edad preescolar: verter de frascos en vasos, cortar papel en trozos pequeños y cortar la comida con un cuchillo y un tenedor. Algunas habilidades motoras finas que los niños en edad preescolar pueden dominar:

1. Encolar y pegar objetos
2. Discernir en objetos semejantes
3. Abotonarse las prendas
4. Armar bloques
5. Controlar el uso de lápiz y crayolas
6. Manipular las tijeras de manera sencilla
7. Terminar rompecabezas de 5 o menos piezas
8. Trasponer objetos simples.

## ***Dimensiones del desarrollo psicomotor***

### **Coordinación visomotora**

Es la capacidad que tiene el cuerpo de reconocer una acción motriz a nivel cognitivo mediante la percepción visual, interpretarla y elaborar una respuesta inmediata a estos estímulos brindados que se manifestarán de manera conjunta y simultánea, esta relación proporcionará un determinado patrón que provocará una

conducta en un determinado momento, conformando así un nuevo aprendizaje y forma de desempeñarse en el medio que se le presente. (Mejía, S. y Eugénia, M., 2010)

### **Lenguaje**

Es una función superior que desarrolla los procesos de simbolización relativos a la codificación y decodificación. La producción del lenguaje consiste en la materialización de signos (sonoros o escritos) que simbolizan objetos, ideas, etc., de acuerdo con una convención propia de una comunidad lingüística. (Ospina, 2015)

### **Motricidad**

El término motricidad se emplea para referirse a los movimientos complejos y coordinados que realiza una persona y que implican al sistema locomotor, siendo coordinados por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan. (Comellas, M. y Perpinya, A., 2009)

## **1.4.3. Operacionalización de variables**

### **1.4.3.1. Variable Independiente**

Juegos Dinámicos.

#### **Definición Conceptual. -**

Agrupación de actividades e instrucciones que permiten el desarrollo de actividades motoras, juegos simbólicos y expresión verbal con una perspectiva constructivista del desarrollo psicomotor. En los aspectos de coordinación,

lenguaje y habilidades motoras, también promueve la interacción social, la participación, la cooperación y aprendiendo.

### 1.4.3.2. Variable Dependiente

Desarrollo Psicomotor.

#### Definición Conceptual. -

Es la madurez espiritual y el movimiento de las personas, teniendo en cuenta los aspectos biológicos y ambientales. Sus dimensiones son tres áreas básicas: coordinación visual, lenguaje y motricidad fina y gruesa.

**Tabla 1 : Operacionalización de las Variables**

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala	Fuente de Verificación
<b>Variable Independiente:</b>  Juegos Dinámicos	Juegos simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad</li> <li>• Confianza</li> <li>• Seguridad</li> </ul>	Dicotómica	Observación/ Lista de cotejo
	Juegos de expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideas</li> <li>• Sentimiento</li> <li>• Fluidez</li> <li>• Coherencia</li> </ul>	Dicotómica	
<b>Variable Dependiente:</b>  Desarrollo psicomotor	Coordinación visomotora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traslada</li> <li>• Construye</li> <li>• Ordena</li> <li>• Dibuja</li> </ul>	Polifónicas	Encuesta/ Test

Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce</li> <li>• Define</li> <li>• Nombra</li> <li>• Señala</li> <li>• Verbaliza</li> <li>• Salta</li> </ul>	Polifónicas
Motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Camina</li> <li>• Coge</li> <li>• Lanza</li> </ul>	Polifónicas

---

**Fuente:** Elaboración Propia

## 1.5. Hipótesis

### 1.5.1. Hipótesis general

Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

### 1.5.2. Hipótesis secundarias

- Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.
- Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

- Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

## **1.6. Objetivos**

### **1.6.1. Objetivo General**

Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

- Determinarla la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.
- Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.
- Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

## **METODOLOGÍA**

### **2.1. Tipo y diseño de investigación**

#### **2.1.1. Tipo de investigación**

La investigación fue de tipo aplicada, ya que busca detallar, explicar, conocer la información, procesarlo; para luego explicar de forma explícita. Sabino (2012) nos manifiesta que este tipo de investigación estudia los fenómenos y características sociales en su hábitat natural.

#### **2.1.2. Diseño de la investigación**

Se utilizó el diseño no experimental, es decir no se logró manipular, no cambiaron los resultados expresados por las variables de estudio, para este tipo de diseño la aplicación del instrumento fue en un tiempo y espacio establecido o estático por el corte transversal utilizado. (Tamayo, 2006).

### **2.2. Población y Muestra**

#### **2.2.1. Población**

La población de estudio lo conformaron 64 niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola del 2018.

#### **2.2.2. Muestra**

La muestra lo conformaron 30 niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola del 2018, aplicando un muestreo finito tenemos:

$$n = \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)(64)}{(0.05)^2(63) + (1.96)^2(0.5)(0.5)} = 55 \text{ niños}$$

Entonces reemplazando tenemos:

$$n = \frac{55}{1 + \frac{55}{64}} = 30 \text{ niños}$$

Esta muestra, se encuentra estratificada de la siguiente manera:

<b>Año / Sección</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
3 años A	32	15
3 Años B	32	15
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>30</b>

## **2.3. Técnicas e instrumentos de investigación**

### **2.3.1. Técnicas**

La presente investigación utilizó la técnica de la observación y encuesta, para cada variable de estudio.

### **2.3.2. Instrumentos**

Los instrumentos que se aplicaron fueron el cuestionario y la lista de un test de Programa de Crecimiento y Desarrollo (CRED).

### **Validez**

Teniendo como fundamentos investigaciones referentes a las variables de estudio se tomaron las validaciones que fue resultado de la investigación de usando los

criterios expuestos en el juicio de los expertos de carácter binomial, de esta manera se aceptó los instrumentos como válidos.

- ✓ Validez de Juegos dinámicos: El instrumento de juegos dinámicos fue evaluado y validado por 3 especialistas en el área de la educación inicial, con la observación de priorizar la estructura del instrumento.
- ✓ Validez del Test de Desarrollo psicomotor: El instrumento de desarrollo psicomotor fue evaluado y validado por 3 especialistas en el área de la educación inicial, con la observación de priorizar la estructura del instrumento.

### **Confiabilidad**

- ✓ Instrumento de Juegos dinámicos: La prueba de Confiabilidad Alfa de Cronbach, fue confiable con un  $\alpha = 0,808$ .
- ✓ Instrumento de Test de Desarrollo psicomotor: La prueba de Confiabilidad Alfa de Cronbach, fue confiable con un  $\alpha = 0,822$ .

Para mayor detalle ver anexo.

### **2.3.3. Procesamiento y Análisis de la Información**

Para el procesamiento y presentación de los datos, se cumplió los siguientes requerimientos:

- Se estableció el tamaño o la cantidad de elementos que conformaron la población en estudio.
- Se aplicaron los instrumentos a la población en estudio, para luego llevarlos a procesar al SPSS, 25.0, cada lote de respuestas en su respectiva variable de estudio.
- Se diseñó e ingreso las respuestas a una base de datos, para su libre manipulación, las cuales nos garantizaron la demostración y aceptación de las hipótesis de investigación.

## RESULTADOS

### 3.1. Tablas y Gráficos

#### Variable X: Juegos dinámicos

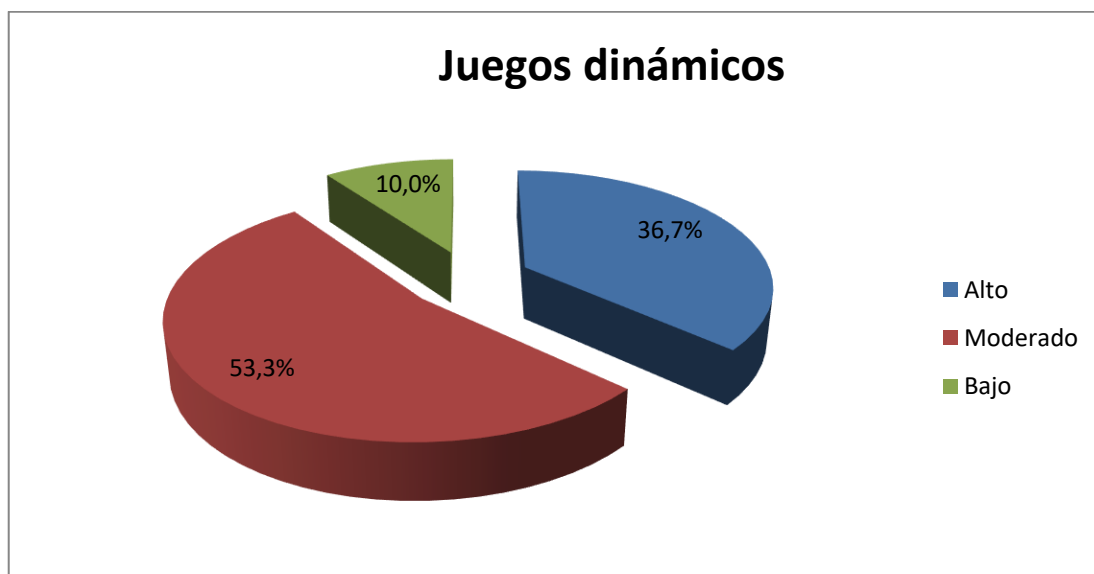
Para evaluar la variable de juegos didácticos se agrupo los resultados de los 15 juegos, utilizando la escala dicotómica con un valor 1 si es acertada y 0 si no es acertada, posteriormente se categorizo de en tres clases: Bajo (0 – 5 puntos), Moderado (6 – 11 puntos) y Alto (12 – 15 puntos).

**Tabla 2: Juegos dinámicos**

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Acumulado</b>
Alto	11	36.7%	36.7%
Moderado	16	53.3%	90.0%
Bajo	3	10.0%	100.0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100.0%</b>	

**Fuente:** Elaboración Propia

Tabla 2, nos logra mostrar que el 36.7% de menores de tres años lograron un nivel alto respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos, el 53.3% de menores de tres años lograron un nivel moderado respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos y el 10.0% de menores de tres años lograron un nivel bajo respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos.



**Gráfica 1. Juegos dinámicos**

**Fuente:** Propia

Gráfica 1, se parecía que el 53.3% de menores de tres años lograron un nivel moderado respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos, la cual representa la mayor frecuencia; frente a un 10.0% de menores de tres años lograron un nivel bajo respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos, la cual representa la menor frecuencia; en la agrupación de estudio.

### **Variable Y: Desarrollo psicomotor**

Para evaluar la variable desarrollo psicomotor se agrupó los resultados en tres sub test (Coordinación, Lenguaje y Motricidad), utilizando la escala discreta donde éxito (1 Punto) o fracaso (0 Puntos), posteriormente se categorizó de en tres clases: Retraso (20 – 29 puntos), Riesgo (30 – 39 puntos) y Normalidad (40 – 52 puntos).

Objetivo específico 1: “*Determinarla la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018*”.

**Tabla 3: Sub Test Coordinación**

Ítem	Coordinación	Éxito	Fracaso
1 C	Traslada liquido en un recipiente a otro	100.0%	0.0%
2 C	Toma como referencia un modelo para luego construir su propio puente de cubos	86.7%	13.3%
3 C	Levanta una torre con ocho o más piezas de forma cubica	90.0%	10.0%
4 C	Desabrocha uno o más botones que se encuentran en un estuche	93.3%	6.7%
5 C	Abrocha uno o más botones que se encuentran en un estuche	83.3%	16.7%
6 C	Ensarta lana o hilos en una aguja con un solo movimiento	53.3%	46.7%
7 C	Desata los condones que se encuentran amarrados en un tablero de cartón	90.0%	10.0%
8 C	Marca con un lápiz una línea recta en un papel diseñado para su actividad	56.7%	43.3%
9 C	En una hoja de trabajo repasa con un lápiz el diseño de forma circular	90.0%	10.0%
10 C	En una hoja de trabajo repasa con un lápiz el diseño de forma de una cruz	93.3%	6.7%
11 C	En una hoja de trabajo repasa con un lápiz el diseño de forma triangular	76.7%	23.3%
12 C	En una hoja de trabajo repasa con un lápiz el diseño de forma cuadrada	83.3%	16.7%
13 C	En una hoja de trabajo elabora nueve o más partes del cuerpo humano	70.0%	30.0%
14 C	En una hoja de trabajo elabora seis o más partes del cuerpo humano	93.3%	6.7%
15 C	En una hoja de trabajo elabora tres o más partes del cuerpo humano	86.7%	13.3%
16 C	Forma objetos de manera ordenada, ya sea creciente o decreciente	96.7%	3.3%

**Fuente:** Elaboración Propia

Tabla 3, se puede mostrar que el 100.0% lograron con éxito el traslado liquido en un recipiente a otro, el 86.7% lograron con éxito el tomar como referencia un modelo para luego construir su propio puente de cubos, el 13.3% fracasaron en tomar como referencia un modelo para luego construir su propio puente de cubos, el 90.0% lograron con éxito levantar una torre con ocho o más piezas de forma cubica, el 10.0% fracasaron en levantar una torre con ocho o más piezas de forma cubica, el 93.3% lograron con éxito desabrochar uno o más botones que se encuentran en un estuche, el 6.7% fracasaron en desabrochar uno o más botones que se encuentran en un estuche, el 83.3% lograron con éxito abrochar uno o más botones que se encuentran en un estuche, el 16.7% fracasaron en abrochar uno o más botones que se encuentran en un estuche, el 53.3% lograron con éxito ensartar lana o hilos en una aguja con un solo movimiento, el 46.7% fracasaron en ensartar lana o hilos en una aguja con un solo movimiento, el 90.0% lograron con éxito desatar los condones que se encuentran amarrados en un tablero de cartón, el 10.0% fracasaron en desatar los condones que se encuentran amarrados en un tablero de cartón, el 56.7% lograron con éxito marcar con un lápiz una línea recta en un papel diseñado para su actividad, el 43.3% fracasaron en marcar con un lápiz una línea recta en un papel diseñado para su actividad, el 90.0% lograron con éxito repasar con un lápiz el diseño de forma circular de la hoja de trabajo, el 10.0% fracasaron en repasar con un lápiz el diseño de forma circular de la hoja de trabajo, el 93.3% lograron con éxito repasar con un lápiz el diseño de forma de cruz de la hoja de trabajo, el 6.7% fracasaron en repasar con un lápiz el diseño de forma de cruz de la hoja de trabajo, el 76.7% lograron con éxito repasar con un lápiz el diseño de forma triangular de la hoja de trabajo, el 23.3% fracasaron en repasar con un lápiz el diseño de forma triangular de

la hoja de trabajo, el 83.3% lograron con éxito repasar con un lápiz el diseño de forma cuadrada de la hoja de trabajo, el 16.7% fracasaron en repasar con un lápiz el diseño de forma cuadrada de la hoja de trabajo, el 70.0% lograron con éxito elaborar nueve o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 30.0% fracasaron en elaborar nueve o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 93.3% lograron con éxito elaborar seis o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 6.7% fracasaron en elaborar seis o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 86.7% lograron con éxito elaborar tres o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 13.3% fracasaron en elaborar tres o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 96.7% lograron con éxito formar objetos de manera ordenada, ya sea creciente o decreciente y el 3.3% fracasaron en formar objetos de manera ordenada, ya sea creciente o decreciente.

Objetivo específico 2: *“Determinarla la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018”.*

**Tabla 4: Sub Test Lenguaje**

Ítem	Lenguaje	Éxito	Fracaso
1L	Reconoce que objetos pequeños u objetos grandes expuestos en la hoja de trabajo	80.0%	20.0%
2L	Establece cantidades menores y otras mayores expuestos en la hoja de trabajo	83.3%	16.7%
3L	Identifica y llama por su nombre a los animales expuestos en la hoja de trabajo	86.7%	13.3%
4L	Identifica y llama por su nombre a los objetos expuestos en la hoja de trabajo	73.3%	26.7%

5L	Identifica objetos según su medidas sea corto o largo los cuales son expuestos en la hoja de trabajo	70.0%	30.0%
6L	Verbaliza las acciones o procedimientos expuestas en la hoja de trabajo	73.3%	26.7%
7L	Establece las funciones y uso de los objetos expuestos en la mesa de trabajo	80.0%	20.0%
8L	Establece la cantidad de masa entre pesado y liviano de los objetos expuestos en la mesa de trabajo	66.7%	33.3%
9L	Verbaliza sus nombres y apellidos	83.3%	16.7%
10L	Identifica su tipo de sexo	83.3%	16.7%
11L	Reconoce los nombres de sus progenitores	73.3%	26.7%
12L	Establece escenarios distintos como al cansancio, el hambre y la temperatura	83.3%	16.7%
13L	Analiza y determina el lugar de nivel como detrás, sobre o debajo	53.3%	46.7%
14L	Logra relacionar las analogías expuestas en la hoja de trabajo	86.7%	13.3%
15L	Reconoce los colores básicos expuestas en la hoja de trabajo	73.3%	26.7%
16L	Identifica los colores básicos expuestas en la hoja de trabajo	86.7%	13.3%
17L	Reconoce y diferencia las figuras geométricas expuestas en la hoja de trabajo	73.3%	26.7%
18L	Identifica las figuras geométricas expuestas en la hoja de trabajo	73.3%	26.7%
19L	Describe y relaciona escenarios de posición o nivel	86.7%	13.3%
20L	Reconoce situaciones contrarias o absurdas	86.7%	13.3%
21L	Establece pluralidad en los objetos	80.0%	20.0%
22L	Reconoce situaciones de tiempo	90.0%	10.0%
23L	Argumenta o conceptualiza los objetos expuestos en la hoja de trabajo	83.3%	16.7%
24L	Diferencia atributos propios de cada objeto expuestos en la hoja de trabajo	63.3%	36.7%

**Fuente:** Elaboración Propia

Tabla 4, nos logra mostrar que el 80.0% lograron con éxito reconocer que objetos pequeños u objetos grandes expuestos en la hoja de trabajo, el 20.0% fracasaron en reconocer que objetos pequeños u objetos grandes expuestos en la hoja de trabajo, el 83.3% lograron con éxito establecer cantidades menores y otras mayores expuestas en la hoja de trabajo, el 16.7% fracasaron en establecer cantidades menores y otras mayores expuestas en la hoja de trabajo, el 86.7% lograron con éxito identificar y llamar por su nombre a los animales expuestos en la hoja de trabajo, el 13.3% fracasaron en identificar y llamar por su nombre a los animales expuestos en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito identificar y llamar por su nombre a los objetos expuestos en la hoja de trabajo, el 26.7% fracasaron en identificar y llamar por su nombre a los objetos expuestos en la hoja de trabajo, el 70.0% lograron con éxito identificar objetos según sus medidas sea corto o largo los cuales son expuestos en la hoja de trabajo, el 30.0% fracasaron en identificar objetos según sus medidas sea corto o largo los cuales son expuestos en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito verbalizar las acciones o procedimientos expuestas en la hoja de trabajo, el 26.7% fracasaron en verbalizar las acciones o procedimientos expuestas en la hoja de trabajo, el 80.0% lograron con éxito establecer las funciones y uso de los objetos expuestos en la mesa de trabajo, el 20.0% fracasaron en establecer las funciones y uso de los objetos expuestos en la mesa de trabajo, el 66.7% lograron con éxito establecer la cantidad de masa entre pesado y liviano de los objetos expuestos en la mesa de trabajo, el 33.3% fracasaron en establecer la cantidad de masa entre pesado y liviano de los objetos expuestos en la mesa de trabajo, el 83.3% lograron con éxito verbalizar sus nombres y apellidos, el 16.7% fracasaron en verbalizar sus nombres y apellidos, el 83.3% lograron con éxito

identificar su tipo de sexo, el 16.7% fracasaron en identificar su tipo de sexo, el 73.3% lograron con éxito reconocer los nombres de sus progenitores, el 26.7% fracasaron en reconocer los nombres de sus progenitores, el 83.3% lograron con éxito establecer escenarios distintos como al cansancio, el hambre y la temperatura, el 16.7% fracasaron en establecer escenarios distintos como al cansancio, el hambre y la temperatura, el 53.3% lograron con éxito analizar y determinar el lugar de nivel como detrás, sobre o debajo, el 46.7% fracasaron en analizar y determinar el lugar de nivel como detrás, sobre o debajo, el 86.7% lograron con éxito lograr relacionar las analogías expuestas en la hoja de trabajo, el 13.3% fracasaron en lograr relacionar las analogías expuestas en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito reconocer los colores básicos expuestas en la hoja de trabajo, el 26.7% fracasaron en reconocer los colores básicos expuestas en la hoja de trabajo, el 86.7% lograron con éxito identificar los colores básicos expuestas en la hoja de trabajo, el 13.3% fracasaron en identificar los colores básicos expuestas en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito reconocer y diferenciar las figuras geométricas expuestas en la hoja de trabajo, el 26.7% fracasaron en reconocer y diferenciar las figuras geométricas expuestas en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito identificar las figuras geométricas expuestas en la hoja de trabajo, el 26.7% fracasaron en identificar las figuras geométricas expuestas en la hoja de trabajo, el 86.7% lograron con éxito describir y relacionar escenarios de posición o nivel, el 13.3% fracasaron en describir y relacionar escenarios de posición o nivel, el 86.7% lograron con éxito reconocer situaciones contrarias o absurdas, el 13.3% fracasaron en reconocer situaciones contrarias o absurdas, el 80.0% lograron con éxito establecer pluralidad en los objetos, el 20.0% fracasaron en establecer pluralidad en los

objetos, el 90.0% lograron con éxito reconocer situaciones de tiempo, el 10.0% fracasaron en reconocer situaciones de tiempo, el 83.3% lograron con éxito argumentar o conceptualizar los objetos expuestos en la hoja de trabajo, el 16.7% fracasaron en argumentar o conceptualizar los objetos expuestos en la hoja de trabajo, el 63.3% lograron con éxito diferenciar atributos propios de cada objeto expuestos en la hoja de trabajo y el 36.7% fracasaron en diferenciar atributos propios de cada objeto expuestos en la hoja de trabajo.

Objetivo específico 3: *“Determinarla la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018”*.

**Tabla 5: Sub Test Motricidad**

<b>Ítem</b>	<b>Motricidad</b>	<b>Éxito</b>	<b>Fracaso</b>
1M	Realiza saltos con los dos pies en una misma posición	100.0%	0.0%
2M	Refuerza su equilibrio caminando en línea recta unos diez pasos	73.3%	26.7%
3M	Realiza lanzamiento de balones en direcciones identificadas	90.0%	10.0%
4M	Se sostiene de un pie sin ningún tipo de apoyo durante diez segundos	93.3%	6.7%
5M	Se sostiene de un pie sin ningún tipo de apoyo durante cinco segundos	90.0%	10.0%
6M	Se sostiene de un pie sin ningún tipo de apoyo durante un segundo	93.3%	6.7%
7M	Realiza una caminata en punta por más de seis pasos	83.3%	16.7%
8M	Realiza saltos por más de 20cm si separar los pies	86.7%	13.3%
9M	Realiza saltos con un pie por más de tres veces	90.0%	10.0%

10M	Atrapa balones según las indicaciones del juego	86.7%	13.3%
11M	Realiza una caminata por delante de él y se va tocando el talón y la punta del pie	96.7%	3.3%
12M	Realiza una caminata por detrás de él y se va tocando el talón y la punta del pie	96.7%	3.3%

**Fuente:** Elaboración Propia

Tabla 5, nos logra mostrar que el 100.0% lograron con éxito realizar saltos con los dos pies en una misma posición, el 73.3% lograron con éxito reforzar su equilibrio caminando en línea recta unos diez pasos, el 26.7% fracasaron en reforzar su equilibrio caminando en línea recta unos diez pasos, el 90.0% lograron con éxito realizar lanzamiento de balones en direcciones identificadas, el 10.0% fracasaron en realizar lanzamiento de balones en direcciones identificadas, el 93.3% lograron con éxito sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante diez segundos, el 6.7% fracasaron en sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante diez segundos, el 90.0% lograron con éxito sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante cinco segundos, el 10.0% fracasaron en sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante cinco segundos, el 93.3% lograron con éxito sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante un segundo, el 6.7% fracasaron en sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante un segundo, el 83.3% lograron con éxito realizar una caminata en punta por más de seis pasos, el 16.7% fracasaron en realizar una caminata en punta por más de seis pasos, el 86.7% lograron con éxito realizar saltos por más de 20cm si separar los pies, el 13.3% fracasaron en realizar saltos por más de 20cm si separar los pies, el 90.0% lograron con éxito realizar saltos con un pie por más de tres veces, el 10.0% fracasaron en realizar saltos con un pie por más de tres veces, el 86.7% lograron con

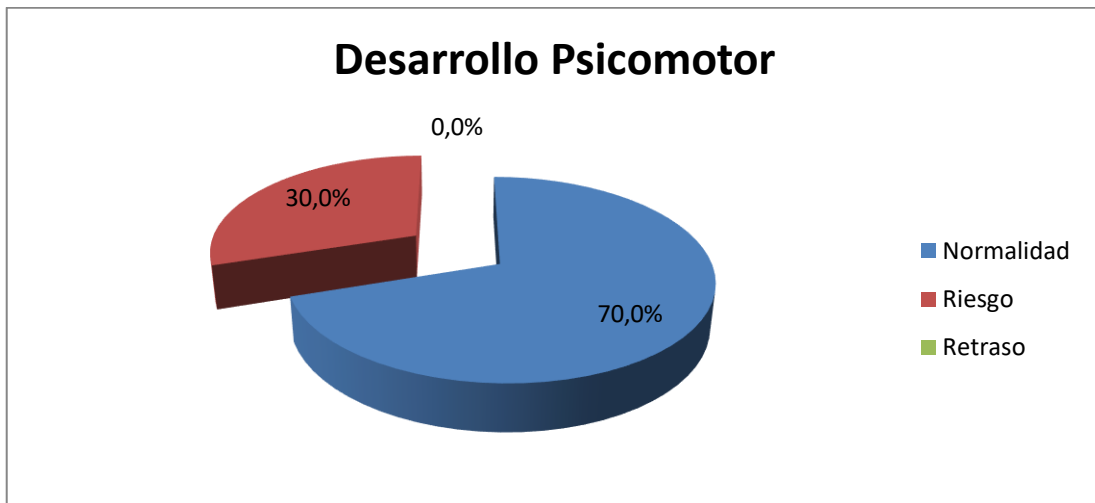
éxito atrapar balones según las indicaciones del juego, el 13.3% fracasaron en atrapar balones según las indicaciones del juego, el 96.7% lograron con éxito realizar una caminata por delante de él y se va tocando el talón y la punta del pie, el 3.3% fracasaron en realizar una caminata por delante de él y se va tocando el talón y la punta del pie, el 96.7% lograron con éxito realizar una caminata por detrás de él y se va tocando el talón y la punta del pie y el 3.3% fracasaron en realizar una caminata por detrás de él y se va tocando el talón y la punta del pie.

**Tabla 6: Desarrollo Psicomotor**

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Acumulado</b>
Normalidad	21	70.0%	70.0%
Riesgo	9	30.3%	100.0%
Retraso	0	0.0%	100.0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100.0%</b>	

**Fuente:** Elaboración Propia

Tabla 6, nos logra mostrar que el 70.0% de menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor normal, el 30.0% de menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor de riesgo y ninguno de los menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor retrasado.



**Gráfica 8. Desarrollo Psicomotor**

**Fuente:** Propia

Gráfica 8, se parecía que 70.0% de menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor normal, la cual representa la mayor frecuencia; frente a un 30.0% de menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor de riesgo, la cual representa la menor frecuencia; en la agrupación de estudio.

### **3.2. Contraste de hipótesis**

#### **HIPÓTESIS GENERAL**

H<sub>0</sub>: No existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

H<sub>1</sub>: Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

**Tabla 7: Correlación entre Juegos Dinámicos (JD) y Desarrollo Psicomotor (DP)**

		JD	DP
JD	Rho de Spearman	1	0,452**
	bilateral		0,000
	N	30	30
DP	Rho de Spearman	0,452**	1
	bilateral	0,000	
	N	30	30

**Fuente:** Propia

Se halló una correlación de 0,452 y un valor  $p = 0,000$

### **Decisión**

Como regla de decisión tenemos que si el valor  $p < 0,01$  se acepta  $H_1$  y se rechaza  $H_0$ . Se obtuvo el valor  $p = 0,000$  y  $0,000 < 0,01$  por lo tanto se acepta la  $H_1$  y se rechaza la  $H_0$ .

### **HIPÓTESIS ESPECIFICA 1**

$H_0$ : No existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

$H_1$ : Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

**Tabla 8: Correlación entre Juegos Dinámicos (JD) y Coordinación Visomotora (CV)**

	JD	CV
Rho de Spearman	1	0,413**

JD	bilateral		0,000
	N	30	30
	Rho de Spearman	0,413**	1
CV	bilateral	0,000	
	N	30	30

**Fuente:** Propia

Se halló una correlación de 0,413 y un valor  $p = 0,000$

### **Decisión**

Como regla de decisión tenemos que si el valor  $p < 0,01$  se acepta  $H_1$  y se rechaza  $H_0$ . Se obtuvo el valor  $p = 0,000$  y  $0,000 < 0,01$  por lo tanto se acepta la  $H_1$  y se rechaza la  $H_0$ .

## **HIPÓTESIS ESPECIFICA 2**

$H_0$ : No existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

$H_1$ : Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

**Tabla 9: Correlación entre Juegos Dinámicos (JD) y Lenguaje (LG)**

	JD	LG
Rho de Spearman	1	0,427**

JD	bilateral		0,000
	N	30	30
	Rho de Spearman	0,427**	1
LG	bilateral	0,000	
	N	30	30

**Fuente:** Propia

Se halló una correlación de 0,427 y un valor  $p = 0,000$

### **Decisión**

Como regla de decisión tenemos que si el valor  $p < 0,01$  se acepta  $H_1$  y se rechaza  $H_0$ . Se obtuvo el valor  $p = 0,000$  y  $0,000 < 0,01$  por lo tanto se acepta la  $H_1$  y se rechaza la  $H_0$ .

### **HIPÓTESIS ESPECIFICA 3**

$H_0$ : No existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

$H_1$ : Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.

**Tabla 10: Correlación entre Juegos Dinámicos (JD) y Motricidad (MO)**

	JD	MO
Rho de Spearman	1	0,409**

JD	bilateral		0,000
	N	30	30
	Rho de Spearman	0,409**	1
MO	bilateral	0,000	
	N	30	30

**Fuente:** Propia

Se halló una correlación de 0,409 y un valor  $p = 0,000$

### **Decisión**

Como regla de decisión tenemos que si el valor  $p < 0,01$  se acepta  $H_1$  y se rechaza  $H_0$ . Se obtuvo el valor  $p = 0,000$  y  $0,000 < 0,01$  por lo tanto se acepta la  $H_1$  y se rechaza la  $H_0$ .

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En el presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo general: *“Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018”*, lo cual fue correlacionado con un coeficiente de 0,452 y un nivel de confianza de 95%, pudiendo observar que el 36.7% de menores de tres años lograron un nivel alto respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos, el 53.3% de menores de tres años lograron un nivel moderado respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos, el 10.0% de menores de tres años lograron un nivel bajo respecto a la aplicación de los diferentes juegos dinámicos, el 70.0% de menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor normal, el 30.0% de menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor de riesgo y ninguno de los menores de tres años cuentan con un desarrollo psicomotor retrasado. Ospina, M. (2015) muestra resultados similares donde el 83.0% de los profesores siempre emplean juegos de entretenimiento para lograr el desarrollo lógico y matemático del menor frente a un 3.0% que nunca lo emplea; el 80.0% de los padres de familia entrevistados afirman que siempre los juegos de entretenimiento en el aula interfieren en el desarrollo de

aprendizaje; el 71.0% de los padres afirman que siempre se deben de desarrollar juegos de entretenimiento psicomotor en las aulas, el 47.0% de los padres están de acuerdo que siempre los docentes deben de desarrollar la parte lógica y matemática mediante juegos psicomotores, el 100.0% está de acuerdo que siempre la manipulación de objetos y experiencia vividas desarrollan la parte lógica y matemática del menor, se pudo notar que el 71.0% de los menores mejoran su confianza en sus actividades, si existe una ambiente adecuado con sus amigos, el 65.0% de los menores pudo desarrollar destrezas en la parte lógica matemática, el 76.0% de los menores desarrollan y comprenden con mayor facilidad sus trabajos mediante sonidos y palabras cotidianas de mayor facilidad para ellos.

Respecto al objetivo específico 1: *“Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018”*, lo cual fue correlacionado con un coeficiente de 0,413 y un nivel de confianza de 95%, pudiendo observar que el 100.0% lograron con éxito el traslado líquido en un recipiente a otro, el 86.7% lograron con éxito el tomar como referencia un modelo para luego construir su propio puente de cubos, el 13.3% fracasaron en tomar como referencia un modelo para luego construir su propio puente de cubos, el 90.0% lograron con éxito levantar una torre con ocho o más piezas de forma cubica, el 10.0% fracasaron en levantar una torre con ocho o más piezas de forma cubica, el 93.3% lograron con éxito desabrochar uno o más botones que se encuentran en un estuche, el 6.7% fracasaron en desabrochar uno o más botones que se encuentran en un estuche, el 83.3% lograron con

éxito abrochar uno o más botones que se encuentran en un estuche, el 16.7% fracasaron en abrochar uno o más botones que se encuentran en un estuche, el 53.3% lograron con éxito ensartar lana o hilos en una aguja con un solo movimiento, el 46.7% fracasaron en ensartar lana o hilos en una aguja con un solo movimiento, el 90.0% lograron con éxito desatar los condones que se encuentran amarrados en un tablero de cartón, el 10.0% fracasaron en desatar los condones que se encuentran amarrados en un tablero de cartón, el 56.7% lograron con éxito marcar con un lápiz una línea recta en un papel diseñado para su actividad, el 43.3% fracasaron en marcar con un lápiz una línea recta en un papel diseñado para su actividad, el 90.0% lograron con éxito repasar con un lápiz el diseño de forma circular de la hoja de trabajo, el 10.0% fracasaron en repasar con un lápiz el diseño de forma circular de la hoja de trabajo, el 93.3% lograron con éxito repasar con un lápiz el diseño de forma de cruz de la hoja de trabajo, el 6.7% fracasaron en repasar con un lápiz el diseño de forma de cruz de la hoja de trabajo, el 76.7% lograron con éxito repasar con un lápiz el diseño de forma triangular de la hoja de trabajo, el 23.3% fracasaron en repasar con un lápiz el diseño de forma triangular de la hoja de trabajo, el 83.3% lograron con éxito repasar con un lápiz el diseño de forma cuadrada de la hoja de trabajo, el 16.7% fracasaron en repasar con un lápiz el diseño de forma cuadrada de la hoja de trabajo, el 70.0% lograron con éxito elaborar nueve o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 30.0% fracasaron en elaborar nueve o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 93.3% lograron con éxito elaborar seis o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 6.7% fracasaron en elaborar seis o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 86.7% lograron con éxito elaborar tres o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 13.3% fracasaron en

elaborar tres o más partes del cuerpo humano de la hoja de trabajo, el 96.7% lograron con éxito formar objetos de manera ordenada, ya sea creciente o decreciente y el 3.3% fracasaron en formar objetos de manera ordenada, ya sea creciente o decreciente. Casavilca, V. y Suarez, Y. (2017) obtuvieron resultados semejantes, donde manifestaron que el 12.0% de los menores tuvieron un nivel deficiente es decir no tuvieron un proceso de desarrollo de dominio corporal dinámico frente a un 6.0% de menores que se encuentran en un nivel intermedio; en el post test estos indicadores varían donde el 72.0% de menores tienen un nivel eficiente y 28.0% de menores tiene un nivel regular y no hay menores de nivel deficiente.

Respecto al objetivo específico 2: *“Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018”*, lo cual fue correlacionado con un coeficiente de 0,427 y un nivel de confianza de 95%, pudiendo observar que el 80.0% lograron con éxito reconocer que objetos pequeños u objetos grandes expuestos en la hoja de trabajo, el 83.3% lograron con éxito establecer cantidades menores y otras mayores expuestas en la hoja de trabajo, el 86.7% lograron con éxito identificar y llamar por su nombre a los animales expuestos en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito identificar y llamar por su nombre a los objetos expuestos en la hoja de trabajo, el 70.0% lograron con éxito identificar objetos según sus medidas sea corto o largo los cuales son expuestos en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito verbalizar las acciones o procedimientos expuestas en la hoja de trabajo, el 80.0% lograron con éxito establecer las funciones y uso de los objetos expuestos en la mesa

de trabajo, el 66.7% lograron con éxito establecer la cantidad de masa entre pesado y liviano de los objetos expuestos en la mesa de trabajo, el 83.3% lograron con éxito verbalizar sus nombres y apellidos, el 83.3% lograron con éxito identificar su tipo de sexo, el 73.3% lograron con éxito reconocer los nombres de sus progenitores, el 83.3% lograron con éxito establecer escenarios distintos como al cansancio, el hambre y la temperatura, el 53.3% lograron con éxito analizar y determinar el lugar de nivel como detrás, sobre o debajo, el 86.7% lograron con éxito lograr relacionar las analogías expuestas en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito reconocer los colores básicos expuestas en la hoja de trabajo, el 86.7% lograron con éxito identificar los colores básicos expuestas en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito reconocer y diferenciar las figuras geométricas expuestas en la hoja de trabajo, el 73.3% lograron con éxito identificar las figuras geométricas expuestas en la hoja de trabajo, el 86.7% lograron con éxito describir y relacionar escenarios de posición o nivel, el 80.0% lograron con éxito establecer pluralidad en los objetos, el 90.0% lograron con éxito reconocer situaciones de tiempo, el 83.3% lograron con éxito argumentar o conceptualizar los objetos expuestos en la hoja de trabajo y el 63.3% lograron con éxito diferenciar atributos propios de cada objeto expuestos en la hoja de trabajo. Londoño et al. (2018) muestran resultados semejantes donde el 79.0% de los menores encuentran el patio del colegio como un lugar más cómodo para desarrollar sus actividades educativas, el 40.0% de menores se encuentran cómodos si las clases inician con una rueda de entretenimiento, el 82.0% de los menores les agrada que la maestra emplea los títeres en el desarrollo de los conocimientos formativos, el 76.0% de los menores se les ase más rápido el aprendizaje de las partes del cuerpo humano si este se realiza

mediante el juego del pintado, el 42.0% de los menores manifiestan que sus padres no juegan con ellos en casa esto no contribuye en el desarrollo académico del menor.

Respecto al objetivo específico 3: *“Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018”*, lo cual fue correlacionado con un coeficiente de 0,409 y un nivel de confianza de 95%, pudiendo observar que el 100.0% lograron con éxito realizar saltos con los dos pies en una misma posición, el 73.3% lograron con éxito reforzar su equilibrio caminando en línea recta unos diez pasos, el 26.7% fracasaron en reforzar su equilibrio caminando en línea recta unos diez pasos, el 90.0% lograron con éxito realizar lanzamiento de balones en direcciones identificadas, el 10.0% fracasaron en realizar lanzamiento de balones en direcciones identificadas, el 93.3% lograron con éxito sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante diez segundos, el 6.7% fracasaron en sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante diez segundos, el 90.0% lograron con éxito sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante cinco segundos, el 10.0% fracasaron en sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante cinco segundos, el 93.3% lograron con éxito sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante un segundo, el 6.7% fracasaron en sostener de un pie sin ningún tipo de apoyo durante un segundo, el 83.3% lograron con éxito realizar una caminata en punta por más de seis pasos, el 16.7% fracasaron en realizar una caminata en punta por más de seis pasos, el 86.7% lograron con éxito realizar saltos por más de 20cm si separar los pies, el 13.3% fracasaron en realizar saltos por más de 20cm si separar los pies, el 90.0% lograron

con éxito realizar saltos con un pie por más de tres veces, el 10.0% fracasaron en realizar saltos con un pie por más de tres veces, el 86.7% lograron con éxito atrapar balones según las indicaciones del juego, el 13.3% fracasaron en atrapar balones según las indicaciones del juego, el 96.7% lograron con éxito realizar una caminata por delante de él y se va tocando el talón y la punta del pie, el 3.3% fracasaron en realizar una caminata por delante de él y se va tocando el talón y la punta del pie, el 96.7% lograron con éxito realizar una caminata por detrás de él y se va tocando el talón y la punta del pie y el 3.3% fracasaron en realizar una caminata por detrás de él y se va tocando el talón y la punta del pie. Boggio, S. y Omori, M. (2017) obtuvieron resultados similares, donde se manifestaron que el 62.5% tienen una situación de espacio, el 31.3% tienen orientación y el 6.2% tienen direccionalidad; del eje espacio sensorio motriz el 13.3% tiene situación en el espacio, el 35.2% tienen orientación y el 31.5% tienen direccionalidad; del eje espacio simbólico el 24.3% tiene situación en el espacio, el 43.9% tienen orientación y el 31.8% tienen direccionalidad y del eje espacio de representación el 8.6% tiene situación en el espacio, el 69.0% tienen orientación y el 22.4% tienen direccionalidad.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. Conclusiones

- ✓ Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018; lo cual fue correlacionado con un coeficiente de 0,452 y un nivel de confianza de 95%.
- ✓ Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018; lo cual fue correlacionado con un coeficiente de 0,413 y un nivel de confianza de 95%.
- ✓ Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018; lo cual fue correlacionado con un coeficiente de 0,427 y un nivel de confianza de 95%.
- ✓ Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San

Ignacio de Loyola, en el año 2018; lo cual fue correlacionado con un coeficiente de 0,409 y un nivel de confianza de 95%.

## **5.2. Recomendaciones**

- La institución deberá implementar ambientes adecuados para la aplicación de juegos didácticos por cada año o grado preescolar, con la finalidad fortalecer el desarrollo psicomotor.
- Agregar el tiempo de duración de las sesiones a 1 hora, de tal manera que los menores puedan realizar juegos más elaborados que guarden coherencia con la coordinación visomotora, pudiendo desarrollar construcciones con mayores detalles y descripciones más específicas.
- Adquirir materiales o herramientas didácticas de acuerdo a la tecnología para facilitar el trabajo a los menores e inducirle al mundo de la tecnología, a si puedan afrontar nuevos retos motrices.
- Explorar en la psicomotriz alternativa desarrollada en la institución educativa elegida, ya que favorece no solo el desarrollo de las nociones

espaciales, sino otro tipo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños.

- Mejorar la investigación sobre la importancia de las habilidades psicomotoras en el desarrollo de conceptos espaciales, mediante la aplicación de esta investigación en otros entornos educativos.

## **AGRADECIMIENTO**

En este camino tan sacrificado y de mucha responsabilidad, me propuse concluir mi

formación profesional, la cual se logró con éxito; gracias a la ayuda de mi esposo y comprensión de mis hijas, pude cumplir con las metas trazadas a lo largo de mi formación académica. Gracias mis amores.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bantulá, J. y Mora, J. . (2002). *Juegos multiculturales*. España: Edit. Paidotribo.
- Boggio, S. y Omori, M. (2017). *El desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una institución Educativa Privada de Lima Metropolitana (tesis pregrado)* . Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Calero, M. (2005). *Educación jugando*. Lima: Edit. San Marcos .
- Casavilca, V. y Suarez, Y. . (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IEE la Victoria N°498-El Tambo (tesis pregrado)* . Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Pirámide.
- Comellas, M. y Perpinya, A. (2009). *La psicomotricidad en pre escolar*. Barcelona - España: Ediciones CEAC S.A. .
- Díaz, P. (2014). *Factores que determinan la comisión de los delitos contra la administración pública en la provincia de Huaura en el 2013 [tesis pregrado Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]*. Lima-Perú.: Repositorio institucional UNJFSC. Disponible en:<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/1378565>.
- Freire, B. (2015). *Estudio del juego psicomotor en el desarrollo lógico-matemático de los niños de 3 a 5 años de edad en la unidad educativa Esperanza Eterna de la*

- parroquia Santa Rosa, Canton Mera, Provincia de Pastaza (tesis pregrado)* .  
Ecuador: Universidad de Las Fuerzas Armadas del Ecuador.
- García, R. (2002). *Importancia de la Estimulación Psicomotriz Infantil*. España: Piramide.
- Garvery, C. (2006). *El juego infantil*. . España: Edit. Morata Madrid .
- Gonzales, W. y Sotil, W. (2013). *El juego, el teatro y la poesía como estrategias de aprendizaje*. Huanuco- Perú : UNH.
- Grenier, M. (2000). *La Estimulación Temprana*. 5<sup>ed</sup>. Cuba: Pueblo y Educación.
- Iceta, A. (2002). *Desarrollo Psicomotor del Niño y su Valoración en Atención Primaria*. España: Piramide.
- Linares, N. y Calderón, S. (2008). *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal en el periodo julio 2005 a julio 2007. (Tesis de licenciatura no publicada)*. Lima, Perú.: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Londoño, Y., Pérez, S, y Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John F. Kennedy*. Colombia: Universidad Santo Tomas.
- Mayorca, P. & Lino, A. (2002). *Pedagogía de la Motricidad*. Lima: Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación. .
- Mejía, S. y Eugenia, M. (2010). *Guía para el desarrollo de la psicomotricidad y el niño*. . Barcelona - España: Editorial trillas 5 edicion. .
- Meza, M. (2014). *Control difuso administrativo peruano [tesis de grado Pontificia Universidad Católica del Perú]*. Lima-Perú: Repositorio institucional PUCP.  
Disponible en:  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5612/MEZA\\_FIGUEROA\\_MOSI\\_CONTROL\\_DIFUSO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5612/MEZA_FIGUEROA_MOSI_CONTROL_DIFUSO.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MINEDU.
- OMS. (2009). *Desarrollo en la primera infancia. Perú*. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.

- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar (tesis pregrado)*. Colombia: Universidad del Tolima.
- Oyola, V. (2000). *Juegos educativos*. Lima: La Cantuta.
- Paredes, W. y Gutiérrez, R. (2015). *Juegos con actividades psicomotoras cooperativas para mejorar el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 4 años (tesis pregrado)*. Chimbote: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Pichilingue, G. y Torres, I. (2017). *Nivel de conocimiento de normas administrativas y calidad del servicio en la gerencia de desarrollo y ordenamiento territorial de la municipalidad provincial de Huaura - 2016 [Tesis de grado Universidad José Faustino Sánchez Carrión]*. Huacho- Perú: Repositorio institucional UNJFSC. Disponible en: [http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2006/TFD\\_CHILINGUE\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2006/TFD_CHILINGUE_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Rota, J. (2002). *La intervención psicomotriz: una forma de acompañar la construcción de la identidad de la persona*. Lima: Aula de Innovación Educativa, 109, 14-17. .
- Sabino, C. (2012). *El proceso de investigación*. Colombia: Cometa de Papel.
- Tamayo, A. (2006). *Metodología de Investigación*. Bogotá: Nueva visión.

# **ANEXOS**



**ANEXOS N° 1**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**  
**NORMAS JUEGOS DINÁMICOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE TRES AÑOS DEL COLEGIO**  
**SAN IGNACIO DE LOYOLA, 2018**

<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Metodología</b>
<p><b>Problema General</b>  ¿Los juegos dinámicos influyen significativamente en el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018?</p> <p><b>Problemas Específicos</b>  a) ¿Los juegos dinámicos influyen significativamente en el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018?</p>	<p><b>Objetivo General</b>  Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b>  a) Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.</p>	<p><b>Hipótesis General</b>  Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el desarrollo psicomotor en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.</p> <p><b>Hipótesis Específicos</b>  a) Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su coordinación visomotora en niños de tres años de edad del nivel de inicial del</p>	<p><b>Variable X:</b>  Juegos Dinámicos.</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos simbólicos X<sub>1</sub></li> <li>• Juegos de expresión oral X<sub>2</sub></li> </ul>	<p>X<sub>1.1</sub>. Capacidad  X<sub>1.2</sub>. Confianza  X<sub>1.3</sub>. Seguridad</p> <p>X<sub>2.1</sub>. Ideas  X<sub>2.2</sub>. Sentimiento  X<sub>2.3</sub>. Fluidez  X<sub>2.4</sub>. Coherencia</p>	<p><b>Población:</b>  64 niños</p> <p><b>Muestra:</b>  30 niños</p> <p><b>Nivel de Investigación:</b>  Correlacional</p> <p><b>Tipo de Investigación:</b>  Aplicada</p> <p><b>Método de investigación:</b>  Deductivo</p>

<p>b) ¿Los juegos dinámicos influyen significativamente en el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018?</p> <p>c) ¿Los juegos dinámicos influyen significativamente en el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018?</p>	<p>b) Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.</p> <p>c) Determinar la influencia entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.</p>	<p>Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.</p> <p>b) Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su lenguaje en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.</p> <p>c) Existe influencia significativa entre los juegos dinámicos y el mejoramiento de su motricidad en niños de tres años de edad del nivel de inicial del Colegio San Ignacio de Loyola, en el año 2018.</p>	<p><b>Variable Y:</b> Desarrollo psicomotor.</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación visomotora Y<sub>1</sub></li> <li>• Lenguaje Y<sub>2</sub></li> <li>• Motricidad Y<sub>3</sub></li> </ul>	<p>Y<sub>1.1.</sub> Traslada Y<sub>1.2.</sub> Construye Y<sub>1.3.</sub> Ordena Y<sub>1.4.</sub> Dibuja</p> <p>Y<sub>2.1.</sub> Reconoce Y<sub>2.2.</sub> Define Y<sub>2.3.</sub> Nombra Y<sub>2.4.</sub> Señala Y<sub>2.5.</sub> Verbaliza</p> <p>Y<sub>3.1.</sub> Salta Y<sub>3.2.</sub> Camina Y<sub>3.3.</sub> Coge Y<sub>3.4.</sub> Lanza</p>	<p><b>Diseño:</b> No experimental de tipo transversal</p> <p><b>Instrumentos:</b> Test.</p>
---	---	---	--	--	---



## LISTA DE COTEJO DE JUEGOS DINÁMICOS

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres:.....

Sexo y Edad:.....

Lugar de ubicación:.....

Nivel: Inicial. Entidad: Privada.

### Indicaciones:

El instrumento que tiene en la mano es una lista de cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información. Se cotejará cada indicador marcando SI o NO según corresponda la formulación del objetivo de del juego (Pertinencia, relevancia y corrección gramatical).

Nº	JUEGOS DINÁMICOS	SI	NO
1	Mi cuerpo es valioso		
2	El muñeco		
3	Abotonando y desabotonando		
4	Mi casita tiene forma de circulo		
5	Formas y figuras		
6	Agrupación de animales		
7	Día y noche		
8	Los gusanitos encantados		
9	Comprendo el cuento y dramatizo		
10	Salto con costal		
11	Animales saltarines		
12	Juego con figuras y cuerpos geométricos		
13	Jugando a imitar acciones		
14	Jugando con los diversos de diferentes tamaños		
15	Manipulación de objetos de colores		



## **TEST DE DESARROLLO MOTOR TEPSI**

### **DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO**

El Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años TEPSI, evalúa el desarrollo psíquico infantil en tres áreas: Coordinación, Lenguaje y Motricidad mediante la observación de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador. El TEPSI es un test de "screening" o tamizaje, es decir, es una evaluación gruesa que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto al desarrollo psicomotor de niños entre 2-5 años en relación a una norma estadística establecida por grupo de edad, y determina si este rendimiento es normal, o está bajo lo esperado.

#### **TIPO DE ADMINISTRACIÓN**

El test debe ser administrado en forma individual. NO es una prueba de uso colectivo.

#### **EDADES DE APLICACIÓN**

El Test puede aplicarse a cualquier niño cuya edad fluctúa entre 2 años, 0 meses, 0 días y 5 años, 0 meses y 0 días.

#### **SUBTEST DEL INSTRUMENTO**

El Test está compuesto por 52 ítems o tareas organizadas en tres sub test:

##### **SUBTEST COORDINACIÓN:**

Esté subtest evalúa en 16 ítems la habilidad del niño para coger y manipular objetos y para dibujar, a través de conductas como construir torres con cubos, enhebrar una aguja, reconocer y copiar figuras geométricas, dibujar una figura humana.

**SUBTEST LENGUAJE:**

Esté subtest evalúa en 24 ítems aspectos de comprensión y de expresión de éste, a través de conductas tales como nombrar objetos, definir palabras, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas.

**SUBTEST MOTRICIDAD:**

Esté subtest evalúa en 12 ítems la habilidad del niño para manejar su propio cuerpo a través de conductas como coger una pelota, saltar un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie un cierto tiempo.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Las conductas a evaluar están presentadas de tal forma que frente a cada una de ellas sólo existen dos posibilidades: éxito (1 Punto) o fracaso (0 Puntos).

**MATERIALES REQUERIDOS PARA SU ADMINISTRACIÓN**

Para administrar el TEPSI se requiere los siguientes materiales: \* Una Batería de Prueba. \* Un Manual de administración\* Un Protocolo de Registro.

## PROTOCOLO TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS TEPsi

NOMBRE DEL NIÑO: .....

FECHA NACIMIENTO: .....

Edad:	Años:	Meses	Días
-------	-------	-------	------

FECHA DE EXAMEN: .....

COLEGIO : .....

NOMBRE PADRE:.....DE LA MADRE:.....

EXAMINADOR : .....

RESULTADOS TEST TOTAL	Observaciones:
PUNTAJE BRUTO :	
PUNTAJE T:	
CATEGORÍA:	
NORMAL:      RIESGO:      RETRASO:	

RESULTADOS POR SUB TEST				Observaciones:
AREA	PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T	CATEGORÍA	
CORDINACIÓN				
LENGUAJE				
MOTRICIDAD				

PERFIL TEPsi			
PUNTAJE T	RETRASO	RIESGO	NORMALIDAD
<b>TEST TOTAL</b>			
	20    29	30    39	40
<b>SUBTEST CORDINACIÓN</b>			
	20    29	30    39	40
<b>SUBTEST LENGUAJE</b>			
	20    29	30    39	40
<b>SUBTEST MOTRICIDAD</b>			
	20    29	30    39	40

<b>I</b>	<b>SUBTEST</b>	<b>CORDINACIÓN</b>
	1 C	TRASLADA AGUA DE UNA VASO A OTRO SIN DERRAMAR(DOS VASOS )
	2 C	CONSTRUYE UN PUENTE CON TRES CUBO CON MODELO (SEIS CUBOS)
	3 C	CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MAS CUBOS (DOCE CUBOS)
	4 C	DESABOTONA (ESTUCHE)
	5 C	ABOTONA (ESTUCHE)
	6 C	ENHEBRA UNA AGUJA (AGUJA DE LANA; HILO)
	7 C	DESATA CORDONES (TABLERO C/ CORDÓN)
	8 C	COPIA UNA LÍNEA RECTA(LAMINA 1;LÁPIZ; REVERSÓ HOJA REGISTRO )
	9 C	COPIA UN CIRCULO (LAMINA 2; LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	10 C	COPIA UNA CRUZ (LAMINA 3; LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	11 C	COPIA UN TRIÁNGULO (LAMINA 4; LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	12 C	COPIA UN CUADRADO (LAMINA 5; LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	13 C	DIBUJA 9 O MAS PARTES DEL CUERPO(LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	14 C	DIBUJA 6 O MAS PARTES DEL CUERPO(LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	15 C	DIBUJA 3 O MAS PARTES DEL CUERPO(LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	16 C	ORDENA POR TAMAÑOS (TABLERO; BARRITAS)
		<b>TOTAL PUNTAJE BRUTO SUBTEST CORDINACIÓN.</b>

<b>II</b>	<b>SUBTEST</b>	<b>LENGUAJE</b>
	1L	RECONOCE GRANDE Y CHICO(LAM.6) GRANDE _____ CHICO _____
	2L	RECONOCER MAS Y MENOS (LAM. 7) MAS _____ MENOS _____
	3L	NOMBRA ANIMALES (LAM.8) GATO _____ PERRO _____ CHANCHO _____ PATO _____ LOMA _____ OVEJA _____ TORTUGA _____ GALLINA _____
	4L	NOMBRA OBJETOS (LAM. 9) PARAGUAS _____ VELA _____ ESCOBA _____ TETERA _____ ZAPATOS _____ RELOJ _____ SERRUCHO _____ TAZA _____
	5L	RECONOCE LARGO Y CORTO (LAM. 10) LARGO _____ CORTO _____
	6L	VERBALIZA ACCIONES (LAM. 11) CORTANDO _____ SALTANDO _____ PLANCHANDO _____ COMIENDO _____
	7L	CONOCE LA UTILIDAD DE LOS OBJETOS CUCHARA _____ LÁPIZ _____ JABÓN _____ ESCOBA _____ CAMA _____ TIJERA _____
	8L	DISCRIMINA PESADO Y LIVIANO (BOLSAS CON ARENA Y ESPONJA) PESADO _____ LIVIANO _____
	9L	VERBALIZA SU NOMBRE Y APELLIDO NOMBRE _____ APELLIDO _____
	10L	IDENTIFICA SU SEXO _____

	11L	CONOCE EL NOMBRE DE SUS PADRES PAPA _____ MAMA _____
	12L	DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS HAMBRE _____ CANSADO _____ FRIÓ _____
	13L	COMPRENDER PREPOSICIONES (LÁPIZ) DETRÁS _____ SOBRE _____ BAJO _____
	14L	RAZONA POR ANALOGÍAS OPUESTAS HIELO _____ RATÓN _____ MAMA _____
	15L	NOMBRA COLORES (PAPEL LUSTRE AZUL,AMARILLO,ROJO) AZUL _____ AMARILLO _____ ROJO _____
	16L	SEÑALA COLORES (PAPEL LUSTRE AMARILLO,AZUL,ROJO) AMARILLO _____ AZUL _____ ROJO _____
	17L	NOMBRA FIGURAS GEOMÉTRICAS (LAM. 12) _____
	18L	SEÑALA FIGURAS GEOMÉTRICAS (LAM. 12) _____
	19L	DESCRIBE ESCENAS (LAM. 13 Y 14 ) 13 _____ _____
		14 _____
	20L	RECONOCE ABSURDOS (LAM. 15) _____
	21L	USA PLURALES (LAM. 16) _____
	22L	RECONOCE ANTES Y DESPUÉS (LAM. 17) ANTES _____ DESPUÉS _____
	23L	DEFINE PALABRAS MANZANA _____ PELOTA _____ ZAPATO _____ ABRIGO _____
	24L	NOMBRA CARACTERÍSTICAS OBJETOS. (PELOTA, GLOBO INFLADO. BOLSA ARENA) PELOTA _____ GLOBO _____ BOLSA _____
		<b>TOTAL PUNTAJE BRUTO SUBTEST LENGUAJE.</b>

III SUBTEST		MOTRICIDAD
	1M	SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR.
	2M	CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA(VASO CON AGUA)
	3M	LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA (PELOTA)
	4M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEGUNDOS O MAS.
	5M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEGUNDOS O MAS.
	6M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 1 SEGUNDO O MAS.
	7M	CAMINA EN PUNTA DE PIE SEIS O MAS PASOS.
	8M	SALTA 20 CM. CON LOS PIES JUNTOS (HOJA DE REGISTRO)

	9M	SALTA EN UN PIE TRES O MAS VECES SIN APOYO.
	10M	COGE UNA PELOTA (PELOTA)
	11M	CAMINA HACIA ADELANTE TOPANDO TALÓN Y PUNTA
	12M	CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA Y TALÓN.
		<b>TOTAL DE PUNTAJE BRUTO SUBTEST MOTRICIDAD.</b>



## Juegos Dinámicos

### Prueba Coeficiente alfa de Cronbach:

La confiabilidad del cuestionario se estimó a través de la Prueba Coeficiente alfa de Cronbach, la ventaja de este coeficiente reside en que requiere de una sola administración del instrumento de medición. Puede tomar valores entre 0 y 1, donde 0 significa confiabilidad nula y 1 representa la confiabilidad total.

En el siguiente cuadro se presenta los coeficientes calculados para cada dimensión del test.

Fórmula:

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

Dónde:

K es el número de ítems

$\sum S_i^2$  es la suma de varianzas de cada ítem.

$\sum S_T^2$  es la varianza total de las filas.

Estadístico de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de Elementos
0.808	15

Como se puede apreciar el valor del coeficiente está sobre 0.808, lo cual indica una buena confiabilidad del instrumento. Es decir, se aceptan las hipótesis planteadas.

**Prueba Coeficiente alfa de Cronbach:**

La confiabilidad del cuestionario se estimó a través de la Prueba Coeficiente alfa de Cronbach, la ventaja de este coeficiente reside en que requiere de una sola administración del instrumento de medición. Puede tomar valores entre 0 y 1, donde 0 significa confiabilidad nula y 1 representa la confiabilidad total.

En el siguiente cuadro se presenta los coeficientes calculados para cada dimensión del test.

Fórmula:

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

Dónde:

K es el número de ítems

$\sum S_i^2$  es la suma de varianzas de cada ítem.

$\sum S_T^2$  es la varianza total de las filas.

Estadístico de fiabilidad

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N° de Elementos</b>
0.822	40

Como se puede apreciar el valor del coeficiente está sobre 0.822, lo cual indica una buena confiabilidad del instrumento. Es decir, se aceptan las hipótesis planteadas.

**JUICIO DE EXPERTOS**
**I. DATOS GENERALES**

- 1.1 Apellidos y Nombres:** QUINONES MONTERO, Lizeth Gloria  
**1.2 Título de la investigación:** Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotor en niños de tres años del Colegio San Ignacio de Loyola, 2018  
**1.3 Nombre del instrumento:** Desarrollo Psicomotor

**II. ASPECTOS A EVALUAR**

CRITERIOS	TA	A	I	D	TD
1. ¿El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación?		✓			
2. ¿El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio?	✓				
3. ¿La estructura del instrumento es la adecuada?		✓			
4. ¿En instrumento propuesta es adecuado?	✓				
5. ¿La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento?	✓				
6. ¿El instrumento de medición representa verdaderamente las variables de investigación?	✓				
7. ¿Los ítems son claros e entendibles?	✓				
8. ¿El número de ítems es adecuado para su investigación?	✓				
9. ¿La modalidad de respuesta son adecuados para los ítems?	✓				
10. ¿Los ítems presentan codificación de respuesta?	✓				

- TA:** Totalmente de acuerdo  
**A:** Aceptable  
**I:** Indiferente  
**D:** Desacuerdo  
**TD:** Totalmente en desacuerdo

**Observaciones y sugerencias:**

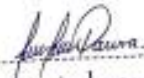
---



---



---

  
 Wendy Lorena Pacora Chinga.  
 Firma y sello de experto

**JUICIO DE EXPERTOS**
**I. DATOS GENERALES**

- I.1 Apellidos y Nombres:** QUIÑONES MONTERO, Luzeth Gloria  
**I.2 Título de la investigación:** Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotor en niños de tres años del Colegio San Ignacio de Loyola, 2018  
**I.3 Nombre del instrumento:** Juegos Dinámicos

**II. ASPECTOS A EVALUAR**

CRITERIOS	TA	A	I	D	TD
1. ¿El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación?		✓			
2. ¿El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio?	✓				
3. ¿La estructura del instrumento es la adecuada?	✓				
4. ¿En instrumento propuesta es adecuado?	✓				
5. ¿La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento?	✓				
6. ¿El instrumento de medición representa verdaderamente las variables de investigación?		✓			
7. ¿Los ítems son claros e entendibles?		✓			
8. ¿El número de ítems es adecuado para su investigación?	✓				
9. ¿La modalidad de respuesta son adecuados para los ítems?	✓				
10. ¿Los ítems presentan codificación de respuesta?	✓				


- TA:** Totalmente de acuerdo  
**A:** Aceptable  
**I:** Indiferente  
**D:** Desacuerdo  
**TD:** Totalmente en desacuerdo

**Observaciones y sugerencias:**

---



---

  
 Carmen H. Vivaldo Ayo  
 Firma y sello de experto

**JUICIO DE EXPERTOS**
**I. DATOS GENERALES**
**I.1 Apellidos y Nombres:** QUIÑONES MONTERO, Lizeñ Gloria

**I.2 Título de la investigación:** Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotor en niños de tres años del Colegio San Ignacio de Loyola, 2018

**I.3 Nombre del instrumento:** Desarrollo Psicomotor

**II. ASPECTOS A EVALUAR**

CRITERIOS	TA	A	I	D	TD
1. ¿El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación?	✓				
2. ¿El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio?	✓				
3. ¿La estructura del instrumento es la adecuada?	✓				
4. ¿En instrumento propuesta es adecuado?	✓				
5. ¿La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento?	✓				
6. ¿El instrumento de medición representa verdaderamente las variables de investigación?		✓			
7. ¿Los ítems son claros e entendibles?	✓				
8. ¿El número de ítems es adecuado para su investigación?		✓			
9. ¿La modalidad de respuesta son adecuados para los ítems?	✓				
10. ¿Los ítems presentan codificación de respuesta?	✓				

**TA:** Totalmente de acuerdo

**A:** Aceptable

**I:** Indiferente

**D:** Desacuerdo

**TD:** Totalmente en desacuerdo

**Observaciones y sugerencias:**


---



---

  
 44081801  
 Firma y sello de experto



JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y Nombres: QUIÑONES MONTERO, Lizeth Gloria

1.2 Título de la investigación: Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotor en niños de tres años del Colegio San Ignacio de Loyola, 2018

1.3 Nombre del instrumento: Desarrollo Psicomotor

II. ASPECTOS A EVALUAR

CRITERIOS	TA	A	I	D	TD
1. El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación?	✓				
2. ;El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio?	✓				
3. La estructura del instrumento es la adecuada?	✓				
4. ;En instrumento propuesta es adecuado?	✓				
5. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento?	✓				
6. ;El instrumento de medición representa verdaderamente las variables de investigación?		✓			
7. Los items son claros e entendibles?	✓				
8. El número de items es adecuado para su investigación?		✓			
9. ;La modalidad de respuesta son adecuados para los items?	✓				
10. Los items presentan codificación de respuesta?	✓				

TA: Totalmente de acuerdo

A: Aceptable

I: Indiferente

D: Desacuerdo

TD: Totalmente en desacuerdo

Observaciones y sugerencias:

  
44081801  
Firma y sello de experto



## JUICIO DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y Nombres: QUIÑONES MONTERO, Lizeth Gloria

1.2 Título de la investigación: Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotor en niños de tres

años del Colegio San Ignacio de Loyola, 2018

1.3 Nombre del instrumento: Juegos Dinámicos

### II. ASPECTOS A EVALUAR

CRITERIOS	TA	A	I	D	TD
1. El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación?					
2. El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio?	V				
3. La estructura del instrumento es la adecuada?	/				
4. ¿En instrumento propuesta es adecuado?	A				
5. ¿La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento?	/				
6. ¿El instrumento de medición representa verdaderamente las variables de investigación?		V			
7. Los ítems son claros e entendibles?		/			
8. ¿El número de ítems es adecuado para su investigación?	V				
9. La modalidad de respuesta son adecuados para los ítems?	V				
10. Los ítems presentan codificación de respuesta?	A				

TA: Totalmente de acuerdo

A: Aceptable

I: Indiferente

D: Desacuerdo

TD: Totalmente en desacuerdo

Observaciones y sugerencias:

Carmen 14. diraldo Aljo

Firma y sello de experto



JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y Nombres: QUIÑONES MONTERO, Lizeth Gloria
- 1.2 Título de la investigación: Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotor en niños de tres años del Colegio San Ignacio de Loyola, 2018
- 1.3 Nombre del instrumento: Desarrollo Psicomotor

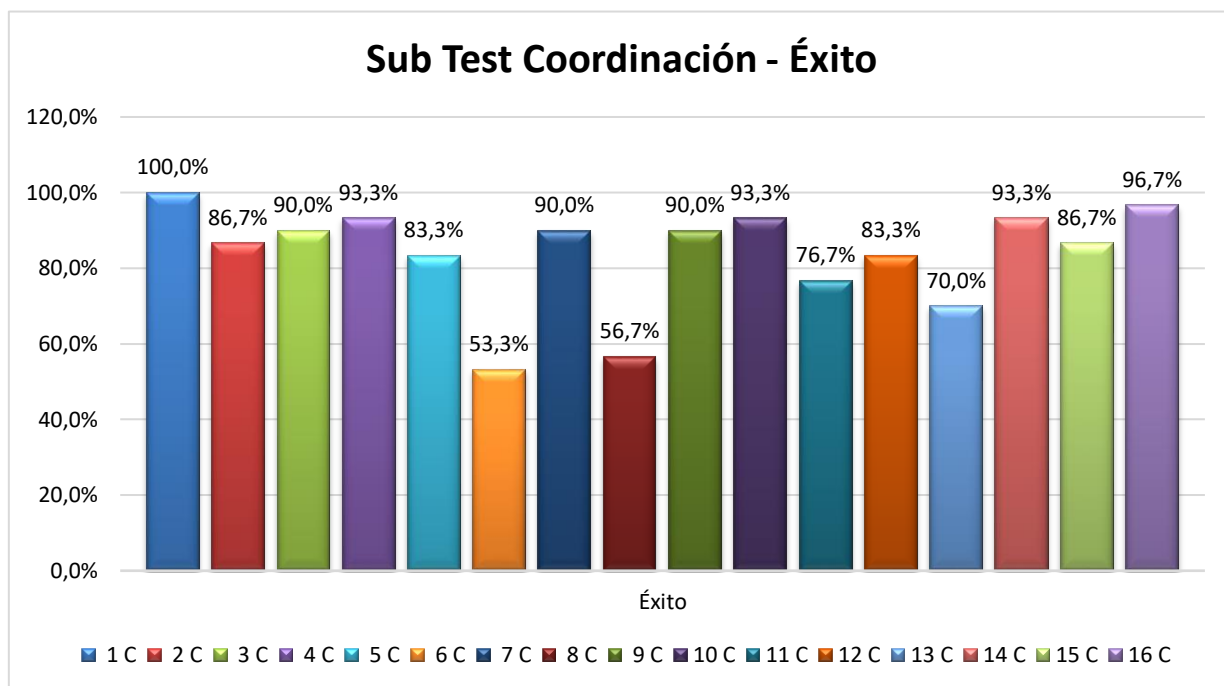
II. ASPECTOS A EVALUAR

CRITERIOS	TA	A	I	D	TD
1. ¿El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación?		V			
2. ¿El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio?	V				
3. ¿La estructura del instrumento es la adecuada?		✓			
4. ¿El instrumento propuesto es adecuado?	✓				
5. ¿La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento?	✓				
6. ¿El instrumento de medición representa verdaderamente las variables de investigación?	✓				
7. ¿Los ítems son claros e entendibles?	V				
8. ¿El número de ítems es adecuado para su investigación?	V				
9. ¿La modalidad de respuesta son adecuados para los ítems?	V				
10. ¿Los ítems presentan codificación de respuesta?	V				

- TA: Totalmente de acuerdo
- A: Aceptable
- I: Indiferente
- D: Desacuerdo
- TD: Totalmente en desacuerdo

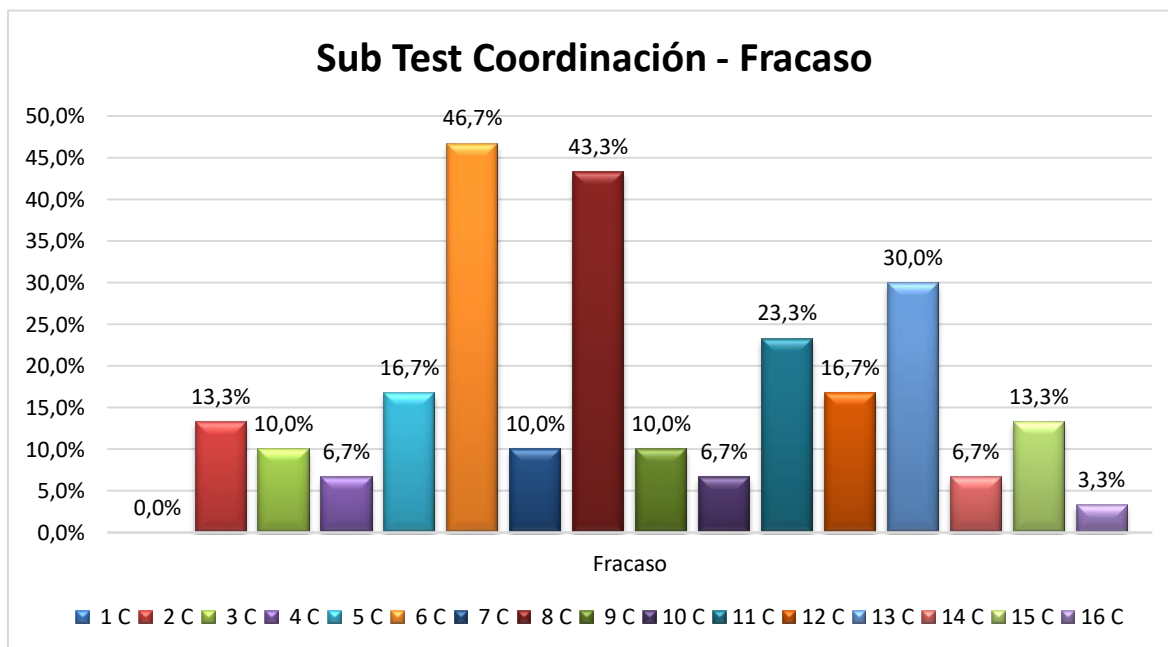
Observaciones y sugerencias:

*Lizeth Gloria Quiñones Montero*  
 Lizeth Gloria Quiñones Montero  
 Firma y sello de experto



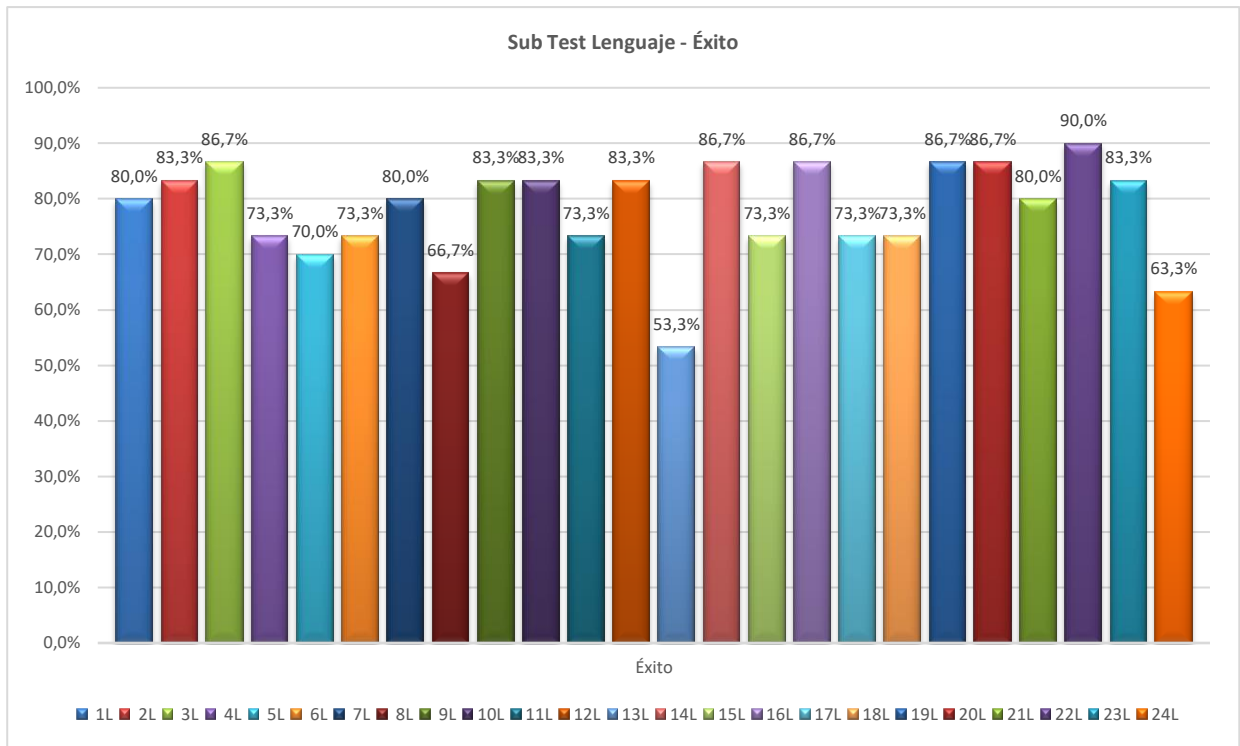
**Gráfica 2. Sub Test Coordinación - Éxito**

Fuente: Propia



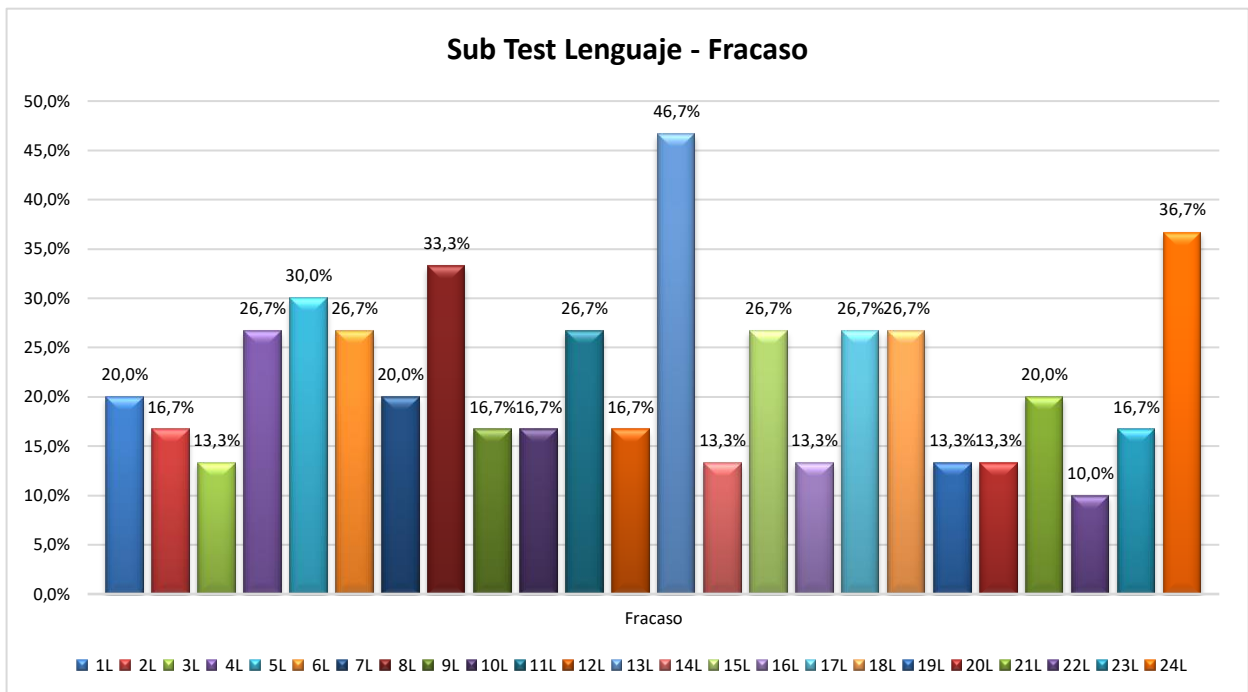
**Gráfica 3. Sub Test Coordinación - Fracaso**

Fuente: Propia



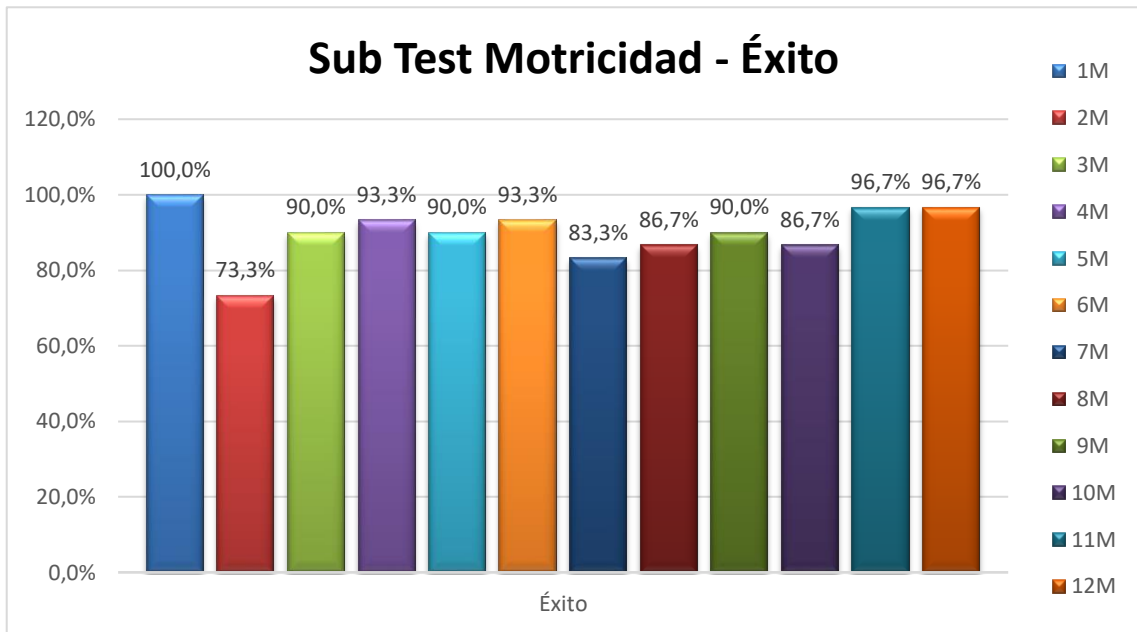
**Gráfica 4. Sub Test Lenguaje - Éxito**

Fuente: Propia



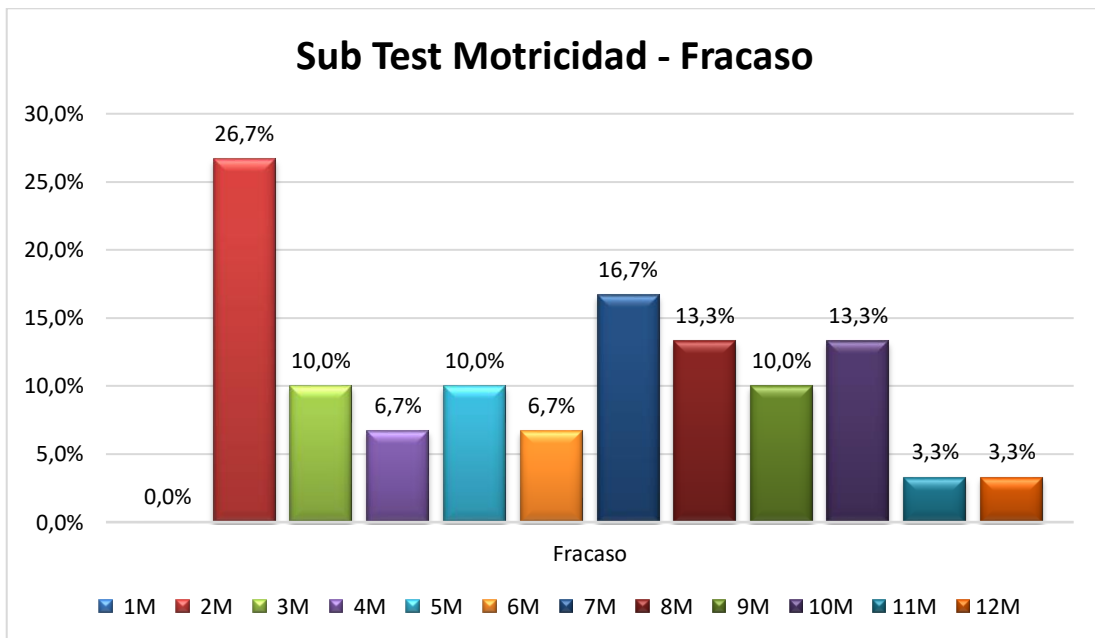
**Gráfica 5. Sub Test Lenguaje - Fracaso**

Fuente: Propia



**Gráfica 6. Sub Test Motricidad - Éxito**

Fuente: Propia



**Gráfica 7. Sub Test Motricidad - Fracaso**

Fuente: Propia

**Coordinación**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1

Lenguaje

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0
0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	v	1	1	1	1	0	0	1	0	1
1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1

**Motricidad**






## Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotor en niños de tres años del Colegio San Ignacio de Loyola, 2018

### INFORME DE ORIGINALIDAD




### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unjfsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>es.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>pirhua.udep.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>documents.mx</b> Fuente de Internet	



		1 %
10	<a href="http://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
11	<a href="http://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
12	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
15	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://edunomia21.blogspot.com">edunomia21.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
19	<a href="http://repositorio.unac.edu.pe">repositorio.unac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://es.unionpedia.org">es.unionpedia.org</a> Fuente de Internet	<1 %



		<1 %
21	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	<1 %
23	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	site.curn.edu.co:8080 Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
27	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
29	dspace.cuni.cz Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	es.slideshare.net Fuente de Internet	

		<1 %
32	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	thistedrengoering.dk Fuente de Internet	<1 %
35	www.ictsd.org Fuente de Internet	<1 %
36	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	bibliometria.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %



43	<a href="http://www.allergyfreelifestyle.com">www.allergyfreelifestyle.com</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://www.sil.edu.py">www.sil.edu.py</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %



Excluir citas       Apagado       Excluir coincidencias < 6 words  
 Excluir bibliografía       Activo