



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR



**EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN
JOSÉ DE JULIACA, 2025**

TESIS PRESENTADA POR:

BLANCA CAYO MAMANI

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR**

JULIACA – PERÚ

2025



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025

TESIS PRESENTADA POR:

BLANCA CAYO MAMANI

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

MAESTRO EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN

SUPERIOR

APROBADA POR:

PRESIDENTE

Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA

PRIMER MIEMBRO

Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

SEGUNDO MIEMBRO

Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

ASESOR DE TESIS

Dr. JESUS MAMANI MAMANI

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33



BLANCA CAYO MAMANI

EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN ...

 TESIS DE MAESTRIAS

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::13016:529982599

Fecha de entrega

19 nov 2025, 9:21 GMT-5

Fecha de descarga

19 nov 2025, 10:02 GMT-5

Nombre del archivo

T036_41203385_M.docx

Tamaño del archivo

38.3 MB

199 páginas

27.871 palabras

154.670 caracteres




20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 8%  Publicaciones
- 18%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



"NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°0392-2025-D-EPG-UANCV/J

Juliaca, 01 de octubre del 2025

VISTOS:

El expediente N° 4345 presentado por el (la) Bachiller: **CAYO MAMANI BLANCA** quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de sustentación de tesis, en la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez".

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bachiller: **CAYO MAMANI BLANCA** con número de DNI 41203385 con número de matrícula 1810100235 ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación de la Tesis Titulada: **EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025** para optar el GRADO de: **MAESTRO EN EDUCACIÓN** Mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez;

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 18° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos, **COMITÉ DE INVESTIGACIÓN**;

Que, mediante Resolución N°583-2025 -USA-EPG/UANCV SE APRUEBA Y AUTORIZA LA EJECUCION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACION y con Resolución N°971-2025-USA-EPG/UANCV, se APRUEBA y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) Titulada: **EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025** La misma que pertenece a la Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33**;

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos en su artículo 28° **DE LA SUSTENTACIÓN**.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Director de la Escuela de Posgrado mediante acta de sorteo de jurado, con registro N° 000274 de fecha: 23 de setiembre del 2025 se nomina jurados.

Que, conforme al artículo 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que *la Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación científica original de actualidad y de alto valor científico*;

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el artículo 76° del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - **DECLARAR APTO** para la sustentación presencial del **INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN** (borrador de tesis), TITULADO: **EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025** del (la) Bach: **CAYO MAMANI BLANCA**, para optar el GRADO de: **MAESTRO EN EDUCACIÓN** Mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. - **NOMINAR JURADOS** para la sustentación presencial y defensa de la tesis a los siguientes docentes ordinarios:

Presidente	: Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Primer miembro	: Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS
Segundo miembro	: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR
Asesor	: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

ARTÍCULO TERCERO. - **PROGRAMAR FECHA Y HORA** de sustentación como se detalla:

Fecha	: Martes, 07 de octubre del 2025
Hora	: 02:00 p.m..
Lugar	: Aula N°206 Centro Comercial N° 03 UANCV-JULIACA

ARTÍCULO CUARTO. - El Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Javier Romulo Quispe Zapana



"NESTOR CACERES VELASQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA DE POSGRADO
UANCV

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0971-2025-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 29 de agosto de 2025

VISTOS:

El Expediente N° 2025-02061 de fecha 14 de agosto de 2025, el (la) Bach. **CAYO MAMANI BLANCA**, con DNI N° 41203385, código de matrícula N° 1810100235, quien solicita Revisión de Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis); **INFORME N° 00751-2025-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** del 21 de agosto de 2025, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° 2025-02061 el (la) Bach. **CAYO MAMANI BLANCA**, solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) titulado: **EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025** Línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33**, para optar el **GRADO de MAESTRO EN EDUCACIÓN**, mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del **ASESOR Dr. JESUS MAMANI MAMANI**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 00751-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, titulado: **EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025** presentado por el (la) Bach. **CAYO MAMANI BLANCA**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR, como **ASESOR** al (a) **Dr. JESUS MAMANI MAMANI**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
OFICINA DE INVESTIGACIÓN
JULIACA
DIRECTOR (a)



"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 00583-2025-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 20 de junio del 2025

VISTOS:

El Expediente N° 2025-005790 de fecha 13 de mayo de 2025, el (la) Bach. CAYO MAMANI BLANCA, con DNI N° 41203385, código de matrícula N° 1810100235, quien solicita Revisión de propuesta de Investigación; INFORME N° 00380-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación" del 29 de mayo de 2025, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° 2025-005790 el (la) Bach. CAYO MAMANI BLANCA, solicita la revisión y aprobación de la propuesta de Investigación titulado: EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025 Línea de investigación GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33, para optar el GRADO de MAESTRO EN EDUCACIÓN, mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión FAVORABLE a la propuesta de investigación.

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del ASESOR Dr. JESUS MAMANI MAMANI, quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración del trabajo de investigación (Tesis) de acuerdo a la DIRECTIVA N° 004-2019-UANCV-VRAD-OI; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según INFORME N° 00380-2025-UI-EPG-UANCV y el Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación" en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, titulado: EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025 presentado por el (la) Bach. CAYO MAMANI BLANCA, para optar el GRADO de MAESTRO EN EDUCACIÓN, mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RECONOCER, como ASESOR al (a) Dr. JESUS MAMANI MAMANI.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL Cuzco
ESCUELA DE POSGRADO
DIRECCIÓN
Dr. Javier Rómulo Quispe Zapana
DIRECTOR (e)

DISTRIBUCIÓN:
DIRECCIÓN EPG, INTERESADO.
ARCH. JRQZ/cqm.



TITULO	
EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	BLANCA CAYO MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41203385
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-3369-5069
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02425043
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-9857-8231
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01324996
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-2532-8921
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02413103
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8602-3219



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA</p>  <p>https://goo.su/yIwUkUs</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	AGOSTO 2025- OCTUBRE 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO
 ESCUELA DE POSTGRADO
 Dr. Jesús Mamani Mamani
 DIRECTOR
 DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo BLANCA CAYO MAMANI, identificado con DNI Nro. 41203385 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025

Asesorado por: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

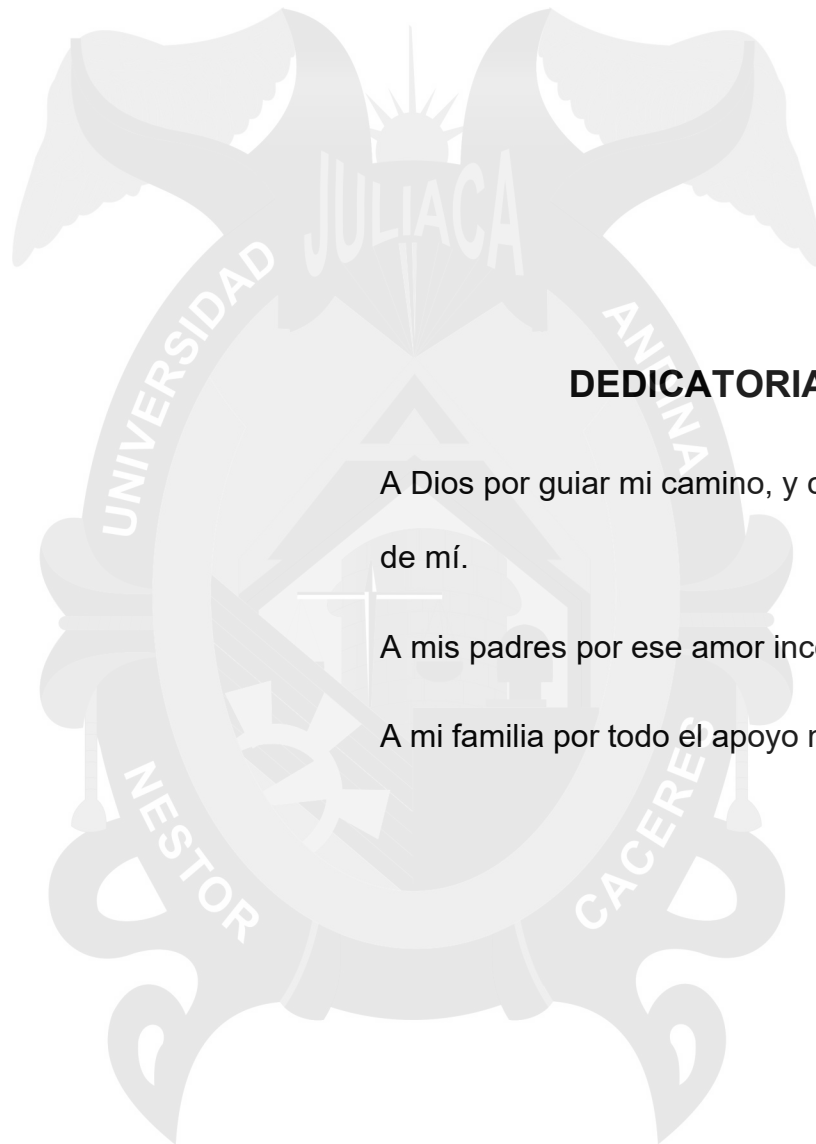
El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 20 de octubre del 2025


FIRMA (ASESOR)


FIRMA (obligatoria)


Huella



DEDICATORIA

A Dios por guiar mi camino, y cuidar siempre de mí.

A mis padres por ese amor incondicional.

A mi familia por todo el apoyo moral recibido.



AGRADECIMIENTO

A la escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez por darme la oportunidad de seguir superándome en mi vida profesional.

A la plana de docentes por compartir sus conocimientos.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....i

AGRADECIMIENTO..... ii

ÍNDICE DE CONTENIDOS iii

ÍNDICE DE TABLAS vii

ÍNDICE DE FIGURASxi

ABREVIATURAS.....xv

RESUMEN..... xvi

ABSTRACT xviii

INTRODUCCIÓN xix

CAPÍTULO I

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática 21

1.2. Formulación del planteamiento del problema 22

 1.2.1. Pregunta general..... 22

 1.2.2. Preguntas específicas..... 22

1.3. Justificación de la investigación 23

 1.3.1. Justificación teórica..... 23

 1.3.2. Justificación práctica 23

 1.3.3. Justificación metodológica 23

1.4. Objetivos..... 24



1.4.1.	Objetivo general	24
1.4.2.	Objetivos específicos	24
1.5.	Importancia y alcance de la investigación.....	24
1.6.	Limitaciones y delimitaciones de la investigación	25
1.7.	Hipótesis	25
1.7.1.	Hipótesis general	25
1.7.2.	Hipótesis específicas	25
1.8.	Variables e indicadores	26
1.8.1.	Conceptualización de variables	26
1.8.2.	Operacionalización de las variables	26
 CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO 		
2.1.	Antecedentes del estudio	28
2.1.1.	A nivel internacional	28
2.1.2.	A nivel nacional	31
2.1.3.	A nivel regional o local	33
2.2.	Bases teóricas	36
2.2.1.	El juego	36
2.2.2.	Desarrollo psicomotor	43
2.3.	Marco conceptual	53

CAPÍTULO III



METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

- 3.1. Enfoque de la investigación 55
- 3.2. Método o métodos aplicados en la investigación..... 55
- 3.3. Tipo de investigación..... 55
- 3.4. Nivel de investigación 56
- 3.5. Diseño de investigación..... 56
- 3.6. Población y muestra 56
 - 3.6.1. Población..... 56
 - 3.6.2. Muestra 57
- 3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información 58
 - 3.7.1. Técnicas de la investigación 58
 - 3.7.2. Instrumentos de la investigación..... 58
- 3.8. Validez y confiabilidad del instrumento de investigación 59
 - 3.8.1. Validación de los instrumentos 59
 - 3.8.2. Confiabilidad de los instrumentos 59
- 3.9. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis 62

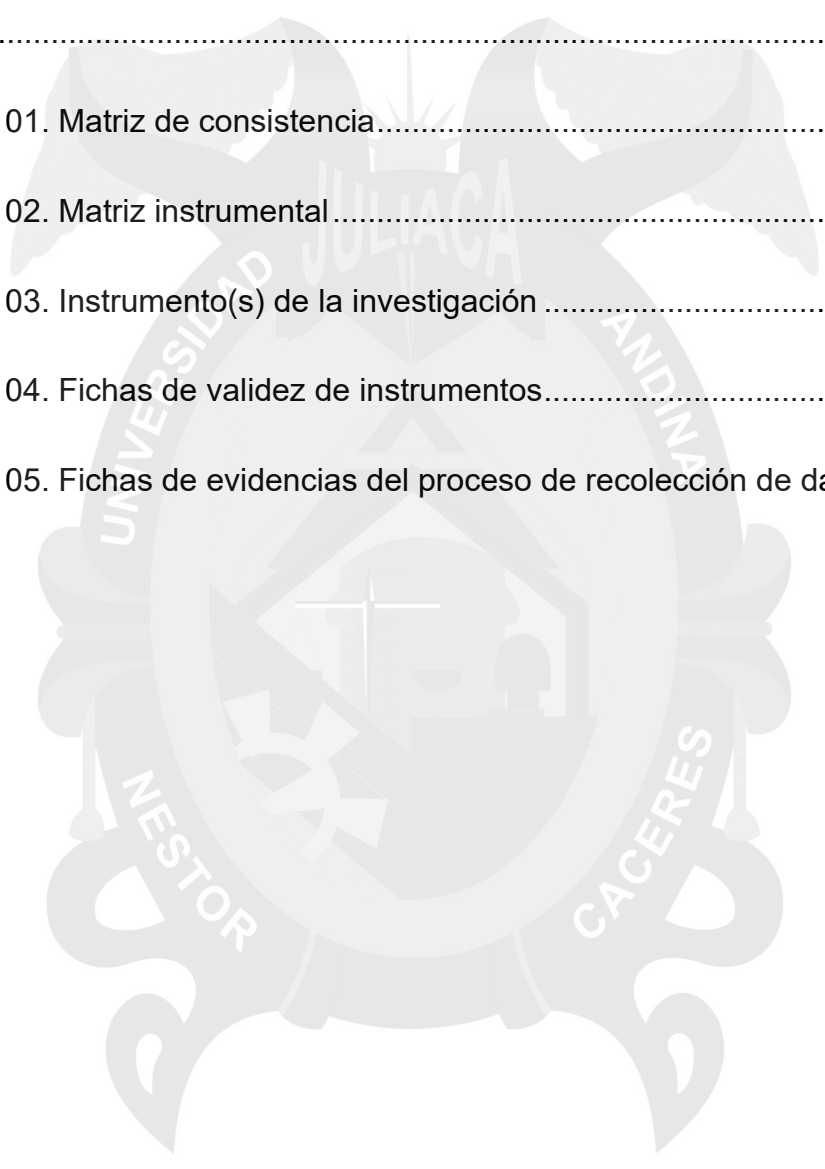
CAPÍTULO IV

RESULTADOS

- 4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos 65
 - 4.1.1. Interpretación de los resultados..... 65
- 4.2. Proceso de la prueba de hipótesis 153



4.3. Discusión de los resultados.....	161
CONCLUSIONES.....	167
RECOMENDACIONES	169
REFERENCIAS.....	170
ANEXOS.....	176
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	177
Anexo 02. Matriz instrumental.....	178
Anexo 03. Instrumento(s) de la investigación	179
Anexo 04. Fichas de validez de instrumentos.....	182
Anexo 05. Fichas de evidencias del proceso de recolección de datos	184





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	26
Tabla 2 Nivel de confiabilidad.....	60
Tabla 3 Resumen de procesamiento de casos.....	61
Tabla 4 Estadísticas de fiabilidad.....	61
Tabla 5 Realiza actividades de movimiento con el cuerpo.....	65
Tabla 6 Juega utilizando su brazo y piernas.....	67
Tabla 7 Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula.....	68
Tabla 8 Comunica libremente sus emociones y sentimientos a través del juego.....	69
Tabla 9 Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo.....	71
Tabla 10 Con su cuerpo formas figuras geométricas.....	72
Tabla 11 Utiliza su cuerpo para formar números en clases de matemática.....	73
Tabla 12 Utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.....	75
Tabla 13 Respeta a sus compañeros al momento de jugar.....	76
Tabla 14 El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros de aula.....	78
Tabla 15 Utiliza la pelota para realizar movimiento con su cuerpo.....	79
Tabla 16 Sigue las reglas en los juegos establecidos.....	81
Tabla 17 Mueve una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento musculos y/o articulaciones.....	82



Tabla 18 Traslada agua de un vaso a otro sin derramar	84
Tabla 19 Construye un puente con tres cubos con modelo presente.....	85
Tabla 20 Construye una torre de 8 o mas cubos	87
Tabla 21 Desabotona.....	88
Tabla 22 Abotona.....	89
Tabla 23 Enhebra una aguja	91
Tabla 24 Desata cordones.....	93
Tabla 25 Copia una línea recta.....	94
Tabla 26 Copia un circulo	95
Tabla 27 Copia una cruz.....	97
Tabla 28 Copia un triangulo.....	98
Tabla 29 Copia un cuadrado	99
Tabla 30 Dibuja 9 o mas partes de una figura humana	101
Tabla 31 Dibuja 6 o mas partes de una figura humana	102
Tabla 32 Dibuja 3 o mas partes de una figura humana	104
Tabla 33 Ordena por tamaño.....	105
Tabla 34 Reconoce grande y chico	107
Tabla 35 Reconoce mas y menos	108
Tabla 36 Nombra animales.....	109
Tabla 37 Nombra objetos	111
Tabla 38 Reconoce largo y corto.....	112



Tabla 39 Verbaliza acciones.....	113
Tabla 40 Reconoce la utilidad de objetos.....	115
Tabla 41 Discrimina pesado y liviano	116
Tabla 42 Verbaliza su nombre y apellido	118
Tabla 43 Identifica su sexo	119
Tabla 44 Conoce el nombre de sus padres.....	120
Tabla 45 Da respuestas coherentes a situaciones planteadas.....	122
Tabla 46 Comprende preposiciones.....	123
Tabla 47 Razona por analogías opuestas.....	124
Tabla 48 Nombra colores	126
Tabla 49 Señala colores	127
Tabla 50 Nombra figuras geométricas	128
Tabla 51 Describe escenas	130
Tabla 52 Reconoce absurdos.....	131
Tabla 53 Usa plurales.....	133
Tabla 54 Reconoce antes y después	134
Tabla 55 Define palabras.....	136
Tabla 56 Salta con los dedos de los pies juntos en el mismo lugar.....	137
Tabla 57 Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua	138
Tabla 58 Lanza una pelota en una dirección determinada	139
Tabla 59 Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o mas	141



Tabla 60 Se para en un pie sin apoyo 5 seg o mas	142
Tabla 61 Se para en un pie 1 seg o mas.....	144
Tabla 62 Camina en punta de pies seis o mas pasos.....	145
Tabla 63 Salta 20 cm con los pies juntos	146
Tabla 64 Salta en un pie tres o mas veces sin apoyo.....	148
Tabla 65 Coge una pelota	149
Tabla 66 Camina hacia delante topando talos y punta	151
Tabla 67 Camina hacia atrás topando punta y talón.....	152
Tabla 68 Existe relación significativa entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.	154
Tabla 69 <i>Relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.</i>	156
Tabla 70 <i>Relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.</i>	158
Tabla 71 <i>Relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.</i>	159



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Realiza actividades de movimiento con el cuerpo..... 66

Figura 2 Juega utilizando su brazo y piernas..... 67

Figura 3 Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula 68

Figura 4 Comunica libremente sus emociones y sentimientos a través del juego
..... 70

Figura 5 Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo 71

Figura 6 Con su cuerpo formas figuras geométricas 72

Figura 7 Utiliza su cuerpo para formar números en clases de matemática 74

Figura 8 Utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc..... 75

Figura 9 Respeta a sus compañeros al momento de jugar 77

Figura 10 El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente,
conocer y valorar a sus compañeros de aula..... 78

Figura 11 Utiliza la pelota para realizar movimiento con su cuerpo 80

Figura 12 Sigue las reglas en los juegos establecidos 81

Figura 13 Mueve una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento
músculos y/o articulaciones..... 83

Figura 14 Traslada agua de un vaso a otro sin derramar..... 84

Figura 15 Construye un puente con tres cubos con modelo presente 85

Figura 16 Construye una torre de 8 o más cubos..... 87

Figura 17 Desabotona 88



Figura 18 Abotona	90
Figura 19 Enhebra una aguja	91
Figura 20 Desata cordones	93
Figura 21 Copia una línea recta	94
Figura 22 Copia un círculo	96
Figura 23 Copia una cruz	97
Figura 24 Copia un triángulo	98
Figura 25 Copia un cuadrado	100
Figura 26 Dibuja 9 o más partes de una figura humana	101
Figura 27 Dibuja 6 o más partes de una figura humana	103
Figura 28 Dibuja 3 o más partes de una figura humana	104
Figura 29 Ordena por tamaño	106
Figura 30 Reconoce grande y chico	107
Figura 31 Reconoce más y menos	108
Figura 32 Nombra animales	110
Figura 33 Nombra objetos	111
Figura 34 Reconoce largo y corto	112
Figura 35 Verbaliza acciones	114
Figura 36 Reconoce la utilidad de objetos	115
Figura 37 Discrimina pesado y liviano	117
Figura 38 Verbaliza su nombre y apellido	118



Figura 39 Identifica su sexo	119
Figura 40 Conoce el nombre de sus padres	121
Figura 41 Da respuestas coherentes a situaciones planteadas	122
Figura 42 Comprende preposiciones	123
Figura 43 Razona por analogías opuestas	125
Figura 44 Nombra colores	126
Figura 45 Señala colores	127
Figura 46 Nombra figuras geométricas	129
Figura 47 Describe escenas	130
Figura 48 Reconoce absurdos	132
Figura 49 Usa plurales	133
Figura 50 Reconoce antes y después	135
Figura 51 Define palabras	136
Figura 52 Salta con los dedos de los pies juntos en el mismo lugar	137
Figura 53 Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua	138
Figura 54 Lanza una pelota en una dirección determinada	140
Figura 55 Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o mas	141
Figura 56 Se para en un pie sin apoyo 5 seg o mas	143
Figura 57 Se para en un pie 1 seg o mas	144
Figura 58 Camina en punta de pies seis o mas pasos	145
Figura 59 Salta 20 cm con los pies juntos	147



Figura 60 Salta en un pie tres o mas veces sin apoyo	148
Figura 61 Coge una pelota.....	150
Figura 62 Camina hacia delante topando talos y punta.....	151
Figura 63 Camina hacia atrás topando punta y talón	152





ABREVIATURAS

MINEDU - Ministerio de Educación





RESUMEN

La presente investigación tiene como **objetivo** general Determinar la relación entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025. **Materiales y métodos:** La investigación se basa en un diseño transversal que no es experimental, tiene un tipo fundamental, es cuantitativo y de naturaleza correlacional. Esta muestra, que no se basó en la probabilidad, contenía 119 jóvenes. Los datos se recopilaron mediante una encuesta, y la herramienta fue una guía de observación. Tres expertos en la materia confirmaron la precisión de cada uno de estos enfoques. **Resultados:** En la investigación sobre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San José de Juliaca, 2025, Se observó que la mayoría de los niños bajo observación participaban activamente en muchos tipos de juegos. Por ejemplo, cuando se les presenta un modelo, el 52,1 % de las personas realizan actividades físicas; el 62,2 % utilizan el juego como medio de expresión; el 78,2 % construyen estructuras con ocho o más ladrillos; y el 63,9 % construyen puentes con tres bloques. En una prueba de equilibrio y coordinación, el 79 % de las personas caminaban diez pasos mientras llevaban un vaso lleno de agua, y el 82 % caminaban hacia adelante mientras intentaban tocarse los dedos de los pies y los talones. Las pruebas de correlación de Spearman evidenciaron relaciones significativas entre todas las modalidades de juego y el desarrollo psicomotor: juego libre ($Rho=0.385$), juego dirigido ($Rho=0.478$), juego de reglas ($Rho=0.345$) y juego general ($Rho=0.386$), todas con $p=0.000$. Se concluye que el juego constituye un factor determinante en el desarrollo integral psicomotor de los niños.

Palabras claves. desarrollo, juego, motricidad, pedagogía, psicomotor.





ABSTRACT

The general objective of this research is to determine the relationship between play and psychomotor development in five-year-old children in early childhood education at the San José de Juliaca early childhood education institution, 2025. Materials and methods: The research is based on a non-experimental cross-sectional design, which is fundamental, quantitative, and correlational in nature. The sample, which was not based on probability, consisted of 119 children. Data were collected through a survey, and the tool used was an observation guide. Three experts in the field confirmed the accuracy of each of these approaches. Results: In the research on play and psychomotor development in five-year-old children at the San José de Juliaca Early Childhood Education Institution, 2025, it was observed that most of the children under observation actively participated in many types of games. For example, when presented with a model, 52.1% of the children performed physical activities; 62.2% used play as a means of expression; 78.2% built structures with eight or more bricks; and 63.9% built bridges with three blocks. In a balance and coordination test, 79% of the children walked ten steps while carrying a glass full of water, and 82% walked forward while trying to touch their toes and heels. Spearman's correlation tests showed significant relationships between all types of play and psychomotor development: free play ($Rho=0.385$), directed play ($Rho=0.478$), rule-based play ($Rho=0.345$), and general play ($Rho=0.386$), all with $p=0.000$. It is concluded that play is a determining factor in the comprehensive psychomotor development of children.

Keywords. development, play, motor skills, pedagogy, psychomotor.



INTRODUCCIÓN

La investigación tiene como propósito establecer la relación existente entre la práctica del juego y el desarrollo psicomotor en niños de cinco años del nivel de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025, la palabra latina iocus, que significa «broma» o «fuente de placer», es probablemente el origen de la palabra inglesa game (juego). Actualmente, se considera que es algo en lo que participan tanto los seres humanos como algunos animales, y que requiere una combinación de capacidades mentales y físicas., y que se orienta al entretenimiento, la exploración y el aprendizaje.

A través del juego, se estimulan las habilidades cognitivas y prácticas, ya que, la mayoría de las veces, aquí es donde el jugador puede empezar debe avanzar hasta alcanzar un objetivo. Para ello, debe diseñar una estrategia mental que posteriormente pone en práctica, siempre dentro de las reglas establecidas por el propio juego, las cuales enmarcan la experiencia.

Cuando hablamos del desarrollo psicomotor de los niños, nos referimos a la forma en que adquieren, de manera progresiva y constante, diversas capacidades a lo largo de su infancia.

Este proceso implica tanto la evolución y maduración al igual que un bebé (y posteriormente un niño) se dedica al aprendizaje activo a medida que descubre quién es y cómo funciona el mundo. En esta categoría se encuentran el cerebro, la médula espinal, los músculos y el sistema nervioso. Además, tanto el sistema nervioso central como el periférico se incluyen en esta clase.

El Ministerio de Educación - MINEDU (2023) Comprender cómo funcionan conjuntamente el cerebro y el resto del cuerpo es fundamental para el estudio del



desarrollo humano denominado desarrollo psicomotor, sugiere que, las emociones y los pensamientos. Como área pedagógica, contribuye al desarrollo integral de las niñas y los niños a través de la el desarrollo del físico, así como el conocimiento del propio cuerpo y las posibilidades de expresión personal a través de él.

Con la finalidad de realizar esta investigación se clasifica en 4 capítulos principales:

Capítulo I: Formulación del problema, en este capítulo se plantea la situación problemática, los problemas, las justificaciones, los objetivos, las importancias, las limitaciones, y la hipótesis de investigación.

Capítulo II: Marco teórico. en este capítulo se presenta los antecedentes, las bases teóricas, y marco conceptual de la investigación.

Capítulo III: Metodología de la investigación, en este capítulo se tiene el procedimiento metodológico que consta de las formas de recolección y procesamiento de datos de investigación.

Capítulo IV: Resultados, en este capítulo se presentan los resultados, las pruebas de hipótesis, las discusiones, las conclusiones y recomendaciones.



CAPÍTULO I

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática

A nivel internacional, el juego es ampliamente valorado como una herramienta fundamental para desarrollar la capacidad integral del niño, especialmente durante su infancia. La UNESCO - Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (2022) enfatiza que jugar no solo es una forma de entretenimiento, sino también una actividad que impulsa desarrollos en el los ámbitos físicos, cognitivos, emocionales y sociales. En particular, subrayan su impacto en el área psicomotora. A pesar de esto, múltiples investigaciones muestran que en muchos países el juego aún no ocupa un lugar prioritario dentro del currículo educativo. Esto se debe, en parte, a enfoques pedagógicos demasiado estructurados o ausencia de educación del docente en metodologías lúdicas.

El MINEDU - Ministerio de Educación (2023) reconoce el valor del juego como un medio clave para el estimulación de las capacidades psicomotoras en la etapa infantil. Sin embargo, en la práctica diaria, muchos docentes enfrentan dificultades tanto en la planificación como en implementar alguna actividad lúdica que favorezcan los desarrollos de capacidades motrices, tanto gruesas como finas.



En Puno y específicamente en la ciudad de Juliaca esta situación se vuelve aún más compleja, factores como la ausencia de accesibilidad a materiales educativos adecuadas, la escasa capacitación de los docentes y el limitado compromiso de las familias, agravan el problema. En la I.E.I. San José, se ha podido observar que algunos docentes no incorporan el juego de manera sistemática dentro de sus estrategias pedagógicas, lo que afecta directamente a los niños de cinco años. Esta carencia se refleja en dificultad relacionada con las coordinaciones a nivel motora, equilibrio, lateralidad y motricidad fina, impactando no solo su aprendizaje, sino también su autoestima.

1.2. Formulación del planteamiento del problema

1.2.1. Pregunta general

PG. ¿Cuál es la relación entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025?

1.2.2. Preguntas específicas

PE1. ¿Cuál es la relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025?

PE2. ¿Cuál es la relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025?

PE3. ¿Cuál es la relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025?



1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Justificación teórica

Esta investigación tiene una justificación teórica, ya que permite recopilar, analizar y organizar información clave, tanto conceptual como científica, sobre la utilización de los juegos siendo de las estrategias de tipo pedagógica y su influencia en los desarrollos de carácter psicomotor durante la primera infancia. Al revisar distintas teorías y enfoques, se busca comprender en profundidad cómo el juego en esta etapa fundamental.

1.3.2. Justificación práctica

Esta investigación tiene una justificación práctica, porque permite identificar tanto las limitaciones como las oportunidades y fortalezas en la aplicación de los juegos en las aulas de inicial, enfocándose en el contexto específico de la I.E.I. San José de Juliaca. Esta mirada permite no solo entender la situación actual, sino también abrir caminos hacia mejoras concretas en la práctica pedagógica.

1.3.3. Justificación metodológica

Esta investigación tiene una justificación metodológica, porque ofrece una estructura clara y coherente para abordar el problema planteado. A través de una metodología adecuada, se busca describir, analizar y comprender de qué manera la incorporación del juego en la enseñanza influye, facilitando así propuestas de intervención contextualizadas y pertinentes.



1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

OG. Determinar la relación entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

1.4.2. Objetivos específicos

OE1. Determinar la relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

OE2. Determinar la relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

OE3. Determinar la relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

1.5. Importancia y alcance de la investigación

Importancia

El estudio es significativo porque arroja luz sobre cómo el juego, como forma de educación, afecta significativamente al desarrollo psicomotor de los niños de cinco años.

Alcance



El objetivo fundamental de esta investigación es examinar cómo el juego infantil influye en su desarrollo psicomotor a largo plazo de cinco años de la Institución Educativa Inicial San José de Juliaca durante el año 2025.

1.6. Limitaciones y delimitaciones de la investigación

Limitaciones

Probablemente, los resultados no puedan aplicarse a la población en general, ya que la investigación solo incluyó una escuela. Esto se debe a que el estudio solo incluyó datos de una única escuela. Hay muchas restricciones en cuanto a la situación, esta es una de las más importantes.

Delimitaciones

La investigación se delimita a los niños de cinco años matriculados en el nivel inicial de la Institución Educativa Inicial San José de Juliaca, en el año 2025.

1.7. Hipótesis

1.7.1. Hipótesis general

HG. Existe relación significativa entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

1.7.2. Hipótesis específicas

HE1. Existe relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

HE2. Existe la relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

HE3. Existe relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

1.8. Variables e indicadores

1.8.1. Conceptualización de variables

Se tiene las variables;

Variable 1

El juego

Variable 2

Desarrollo psicomotor

1.8.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores
El juego	Juego libre	<ul style="list-style-type: none">• Articula movimientos libres• Relación lúdica motriz• Manifestación emotiva
	Juego dirigido	<ul style="list-style-type: none">• Estructuración de ejercicios• Acción formal en reglas



- Delimitación temperó-espacial

- Conducta motriz

Juego de reglas

- Actividad lúdica

- Situación motriz

Variable	Dimensiones	Indicadores
Desarrollo psicomotor	coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina. • Motricidad gruesa • Grafomotricidad • Coordinación óculo-manual
	Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral • Comprensión lingüística • Pensamiento abstracto.
	motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Coordinación dinámica • Fuerza y control corporal

Nota. Elaboración propia



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. A nivel internacional

Quirola et al. (2023) Resumen: Esta indagación se desarrolló como parte de un proyecto perteneciente y ejecutado en el sector educativo a nivel público como privado, junto con la participación de estudiantes. El propósito central fue examinar la relevancia del juego en el niño en los desarrollos a nivel motricial. Se adoptó un método mixto, recopilando datos como parte de un estudio amplio que involucró a 31 instituciones y 465 niños. Para el estudio particular, se tomó 16 personas, muestra compuesta por 6 niños y 2 docentes, seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Los métodos aplicados incluyeron y utilizando como técnicas la observación, encuestas dirigidas a docentes. El resultado evidencia sobre un 67% de niños presentaban limitaciones en su motricidad gruesa, enfrentando dificultades para la realización de la actividad como caminar en línea, mantenerse en un pie durante varios pasos, o lanzar y atrapar una pelota, atribuyéndose estas limitaciones a la falta de estimulación y a la carencia de espacios adecuados. Asimismo, se concluyó que el 100% de los docentes implementan estrategias didácticas como experiencias de



aprendizaje, rincones y talleres, pero los juegos son considerados únicamente como actividad recreativa, sin un propósito definido.

García-Ramírez (2022) Resumen: Este artículo se originó a partir de una investigación cuyo objetivo fue evidenciar la importancia del juego tradicional para fortalecer los desarrollos psicomotores del niño. El estudio se efectuó mediante una indagación acción desde la práctica pedagógica, con la participación de 75 niños pertenecientes a una institución de Ecuador. Para su ejecución, se estructuraron 4 etapas esenciales en su implementación. En la etapa diagnóstica se identifica debilidades psicomotrices en el niño, así como una escasa organización orientada a estimular esta área, y el poco uso del juego tradicional con tal finalidad. Razón que motivó a estructurar planificaciones basada en actividades con el juego tradicional. Posteriormente, durante la aplicación de las estrategias propuestas, se constató una mejora notable en la habilidad motriz del niño, y permitió concluir que este tipo de dinámicas lúdicas constituyen una herramienta pedagógica eficaz dentro del ámbito educativo.

Maldonado-Cruz & Cuadrado-Vaca (2023) Resumen: El artículo cuya finalidad de describir la correlación del juego y el impulso de la independencia en niños. El artículo emplea una metodología bajo el paradigma positivista, utilizando un diseño documental y bibliográfico de tal carácter. Para ello, se realizó una revisión de literatura en revistas académicas y tesis, constituyendo así la base de datos de la investigación. Los aciertos permitieron concluir que el juego favorece a los desarrollos de distintas habilidades, tanto cognitiva y emocional, promoviendo así mismo otras habilidades, principalmente aquellas asociadas a la expresión, las cuales fortalecen la confianza y el sentido de independencia en el niño. Estas actividades lúdicas



contribuyen significativamente a nivel infantil y a establecer relacion acordes a su necesidad como interés, facilitando su avance.

Cuesta (2025) Resumen: Las actividades de tipo física y el juego tienen un rol determinante para desarrollar tanto motor como cognitivo en el niño, ya que fomentan su formación integral. Siendo en la infancia que permite a los pequeños explorar su entorno, relacionarse con otros y conseguir una habilidad fundamental para su desarrollo. Objetivo: Examinar de qué manera las dinámicas lúdicas y las actividades en movimiento inciden en etapa preescolar. Metodología: Revisión sistemática, cuantitativo, respetando las directrices PRISMA para asegurar claridad y posibilidad de réplica. La búsqueda se efectuó en repositorios como Latindex, Dialnet, entre otros utilizando conectores booleanos (AND y OR). De un total inicial de 127 registros, se seleccionaron 17 investigaciones de relevancia temática y rigurosidad metodológica. Resultados: Los estudios revisados indican que las actividades recreativas y físicas favorecen notablemente la motricidad gruesa, la coordinación y capacidades cognitivas como la atención y la memoria. Asimismo, contribuyen al desarrollo emocional y fortalecen las relaciones. Discusión: Se destaca de que incorporen propuestas lúdicas y de movimiento adaptadas a las particularidades de cada entorno. Además, se enfatiza el papel de la formación docente y la colaboración entre especialistas en educación física y pedagogía para potenciar sus beneficios. Conclusiones: Las actividades lúdicas y motrices resultan indispensables en el ámbito de la educación inicial, impactando en forma global en el niño. Se necesita una investigación adicional, especialmente para los países latinoamericanos, donde la evidencia científica aún es limitada.

Chérrez (2021) Resumen: La finalidad del trabajo es examinar la psicomotricidad infantil considerando las distintas habilidades que deben



desarrollarse para asegurar un crecimiento integral en los niños, dado que sus acciones están conectadas con aspectos emocionales y cognitivos que también vienen estimulando en otros sectores. Asimismo, llevando la recopilación bibliográfica que permite fundamentar una propuesta de actividades psicomotrices dirigidas a potenciar los desarrollos a nivel integral del niño de entre 3 y 5 años de edad, tanto aquellos con necesidad educativa especial como sin ellas.

2.1.2. A nivel nacional

Torres (2023) Resumen: Este trabajo desarrollada en una escuela en Pucallpa, cuya finalidad fue establecer el grado de correlación del juego motriz y los desarrollos psicomotores en el niño de cinco años de edad. Para ello, se aplicaron fichas de observación que permitieron evaluar aspectos en los juegos motrices, siguiendo el modelo propuesto por Chambi y Macedo (2014), mientras que la coordinación y motricidad se midieron mediante un instrumento elaborado para este estudio. Ambos instrumentos alcanzaron valores de validez y confiabilidad aceptables (0,83 y 0,73, respectivamente). La investigación abarcó a 21 participantes. El resultado evidenciaron una correlación significativa de variables analizadas, con un valor p de 0,009 menor al valor de 0,05, confirmando estadísticamente este grupo estudiado. Además, se identificó que los niños están en sumario de afirmación de capacidades motrices y psicomotrices, mostrando progresos en agilidad, precisión y velocidad, aunque aún requieren mayor práctica para alcanzar niveles superiores.

Estela (2019) Resumen: Diversas investigaciones han identificado que niños presentan dificultades en la armonización y sincronización de movimientos los cuales requieren el adecuado funcionamiento del sistema muscular y nervioso, huesos, además de involucrar equilibrio y coordinación. Bajo este enfoque y reconociendo que el docente debe actuar como mediador y creador de estrategias pedagógicas, el



objetivo principal fue identificar la influencia del uso de juegos en la mejora de la motricidad en este grupo etario. El estudio se enmarcó en el método descriptivo, estructurado en 3 etapas: diagnóstico, elaboración, comprobación. En la fase inicial, se aplicó la técnica de observación mediante una guía estructurada. Posteriormente, se revisaron teorías y estudios previos relacionados, los cuales sirvieron de referencia para construir la propuesta pedagógica orientada a mejorar la coordinación motora gruesa. Finalmente, se implementó esta idea por medio de una sesión de aprendizajes dirigidas. Como resultado, se concluyó que los estudiantes lograron avances significativos en aspectos como coordinación, equilibrio y movimiento, gracias a ser adaptados a sus necesidades.

Faustino (2019) Resumen: El trabajo acerca de acción pedagógica realizado con la finalidad de optimizar la práctica docente, centrando su enfoque en la incorporación de los juegos siendo de las estrategias de carácter metodológica, con el propósito de formar niños autónomos en el marco de competencias. La finalidad fue considerar el empleo de los juegos como herramienta y favorezca la construcción de aprendizaje significativos en los infantes. A través de la actividad lúdica, los niños exploran, actúan, imaginan, desarrollan su creatividad, se comunican y fortalecen su interacción social, aspectos que contribuyen al fortalecimiento de sus procesos cognitivos. Además, mediante el juego se promueven habilidades de convivencia social, como el autocontrol, el ejercicio de la responsabilidad, la práctica de la democracia y la confianza en el trabajo colectivo. Por su relevancia en el desarrollo integral infantil, el juego debe ser empleado de forma pertinente y articulada con las áreas curriculares planteadas en las rutas de aprendizaje. Cabe resaltar que su valor trasciende el ámbito recreativo, constituyéndose en una de las herramientas de tipo formativa fundamental para la preparación del niño hacia su vida futura.



Rocío et al. (2021) Resumen: La finalidad del trabajo es analizar los efectos que produce la utilización de los juegos, considerado como una de las estrategias didácticas, para desarrollar las capacidades motoras en el niño en la ciudad de Huancavelica. Para alcanzar el objetivo, se utilizó el TGMG-2 a un grupo de 15 infantes, tanto antes como después de implementar las estrategias didácticas de actividades lúdicas. Este permitió evaluar aspectos vinculados a las habilidades de control. El resultado evidenció que dicha estrategia generó una mejoría de los participantes, logrando que más del 90% de ellos se ubiquen por encima del nivel considerado deficiente en cuanto a su desarrollo motor.

Laveriano (2021) Resumen: El objetivo principal de esta investigación era examinar la posible relación entre los juegos educativos y el desarrollo psicomotor de los participantes en el programa. El método utilizado para la tesis, de carácter cuantitativo y correlacional, se desarrolló con la ayuda de treinta personas. Utilizando pruebas de correlación de Pearson y estadísticas descriptivas, se concluyó que evidentemente se tiene correlación significativa del juego educativo y los desarrollos psicomotores en este grupo de participantes.

2.1.3. A nivel regional o local

Añamuro (2019) Resumen: Esta investigación se centró en cómo jugar a videojuegos por diversión puede afectar a la maduración de las habilidades psicomotoras. El principal objetivo para principios de 2019 es examinar el impacto de este tipo de juegos en una escuela de Puno. Este estudio se centra principalmente en datos cuantitativos y tiene un carácter preexperimental; emplea un único grupo de muestra. La muestra no probabilística estaba compuesta por 23 personas, 13 de ellas mujeres y 12 hombres. Por ello utilizó y/o aplicando encuestas para evaluar. Los hallazgos evidenciaron un incremento en las medias al implementar el juego lúdico:



en el pretest fue de 28.25, postest fue de 56.26, lo cual indica diferencia estadísticamente significativa. En cuanto a la parte motriz, un 73.91% de participantes se encontró en la categoría Regular en el pretest, mientras que en el postest el 100% alcanzó la categoría Bueno. En la dimensión emocional-afectiva, se registró un 52.17% en el nivel Regular en la evaluación inicial, y un 65.22% en la escala Bueno luego de la intervención. Finalmente, en la dimensión práctico-cognitiva, el 100% fue calificado como Malo en el pretest, mientras que, en el postest, el 82.61% logró la categoría Bueno. En resumen, se comprobó que los juegos lúdicos tienen efectos de tipo positivo.

Franco (2020) Resumen: La finalidad del trabajo es establecer en qué medida la técnica grafoplástica impactan en las capacidades psicomotoras en el niño de una I. E. ubicada en Juliaca. El estudio estuvo dentro de un enfoque explicativo y correlacional, y adoptó el tipo transversal. Siendo como 30 participantes (edad del niño 3-5 años matriculados), además que se empleó cuestionario adecuado. Los investigadores descubrieron que la terapia grafoplástica influía significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños, lo que repercute positivamente en el rendimiento de las operaciones en todas las dimensiones.

Rivera (2022) Resumen: El objetivo principal de este estudio es examinar la relación entre el uso de juegos cooperativos y la mejora de las habilidades motoras en los alumnos matriculados en el programa de inglés en 2022. Para llevar a cabo el plan, utilizamos una metodología cuantitativa y una lista de verificación como instrumento. La agrupación de los participantes fue compuesta por 43, de los cuales se seleccionó una muestra de 20 niños. La validez fue determinada mediante juicios de experto, aplicando al grupo de 10 menores de 4 años. En el resultado mostraron un 45 % de participantes se encontraba iniciando, evidenciando dificultades en la



coordinación y el equilibrio al realizar movimientos como el salto, lo que refleja un bajo desarrollo. No obstante, tras la aplicación del postest, se observó una mejora significativa, alcanzando un 75 % de mejora.

Quispe (2020) Resumen: Este trabajo tuvo el objeto de comprobar la eficacia de un programa de estimulación motriz denominado musicograma, orientado al fortalecimiento de las capacidades motoras en niños. Métodos: Tesis preexperimental, aplicando la EPP a una muestra de 25 menores, tanto antes como después de esta intervención con el instrumento, donde los datos se realizaron utilizando estadística, considerando un nivel de C. del 95.00%. Resultado: Los hallazgos reflejaron un aumento significativo en las capacidades motrices en participantes. Conclusión: El uso de la musicograma demostró tener un impacto altamente favorable en todas las dimensiones de la capacidad motora, destacando especialmente el fortalecimiento del lado corporal del propio cuerpo.

Chura (2018) Resumen: Al ingresar al sistema educativo, el niño debe contar con los desarrollos, adecuado en las partes físicas, psicológicas y sociales, que le permita afrontar satisfactoriamente las demandas escolares. A partir de esta premisa, en función a ello, se estableció el objeto de la determinación de correlación de variables en dicha población infantil. El estudio enmarca un método básico, correlacional y corte transversal, empleando un grupo compuesta de 26 estudiantes niños, siendo esta muestra censal, abarcando un total de los sujetos. Durante la recopilación de datos se utilizaron métodos como pruebas y observación, aplicándose el TEPSI, el cual contiene 52 preguntas, y una prueba específica para evaluar el lenguaje oral, compuesta por 11 ítems, así como interpretación y análisis de resultados. La validación estadística se llevó a cabo mediante el CCS, obteniéndose el rs de 0,562, lo que evidencia correlación positiva de tipo moderado, y el p-valor de



0,003 menor a 0,05. Los datos mostraron un 61,5 % de niños presentan retrasos en los desarrollos psicomotores, y un 42,3 % evidencia retrasos en las partes orales. En conclusión, se identificó una correlación significable entre variables.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

La palabra juego deriva del latín locus, que hacía referencia a una broma o diversión. Actualmente, una opinión alternativa es que se trata de una tarea que requiere habilidades cognitivas y motoras y que es realizada por los seres humanos y, en menor medida, por algunas otras especies, y que se orienta al entretenimiento, la exploración y el aprendizaje.

A través del juego, se estimulan las habilidades cognitivas y prácticas, ya que, en la mayoría de los casos, este plantea un punto de inicio desde el cual el jugador debe avanzar hasta alcanzar un objetivo. Para ello, debe diseñar una estrategia mental que posteriormente pone en práctica, siempre dentro de las reglas establecidas por el propio juego, las cuales enmarcan la experiencia.

Este esquema de acción le otorga al juego un papel formativo: los niños no solo aprenden a pensar estratégicamente, sino también a adaptarse a los recursos disponibles y a las situaciones impuestas. Por eso no es coincidencia que el ingreso del niño al sistema escolar se realice mediante el nivel inicial o jardín de infantes, donde el juego es la herramienta pedagógica por excelencia.

Además de cumplir un rol en el aprendizaje, el juego responde a una escasez esencial del ser humano: la de manifestar su imaginación, su curiosidad y su capacidad creativa. Al estimular estos aspectos, se convierte en un impulsor



fundamental del desarrollo psicomotor, y es reconocido por organismos internacionales, como UNICEF, como un derecho básico de todos los niños.

Los juegos orientados al desarrollo psicomotor favorecen el crecimiento global del niño. Le permiten tomar conciencia de su cuerpo, mejorar su memoria, fortalecer su lenguaje, afinar su motricidad y fomentar la interacción con sus pares, facilitando así su integración en la sociedad (Zapata, 2015).

De acuerdo a Equipo editorial Etecé (2025) El juego se define como una actividad cuya motivación principal es el disfrute, más que la consecución de un objetivo práctico o constructivo. No solo es un comportamiento humano básico relacionado con la sociabilidad y la diversión, sino que también está presente en muchas especies animales, especialmente cuando son jóvenes.

Existen muchas y muy diversas maneras de jugar. Algunas no requieren más que de la compañía de algún otro, y otras necesitan ciertos elementos lúdicos, o sea, juguetes. En ambos casos, el juego desempeña un rol vital durante las etapas formativas del ser humano, así como en los momentos de descanso de la adultez.

Jugar es una forma estupenda de mejorar sus habilidades cognitivas y motoras. En casi todos los casos, se presenta al jugador una circunstancia a partir de la cual debe llegar a otra, a través de algún tipo de esfuerzo, táctica o estrategia. Todo conforme a las reglas y condiciones presentadas por el juego.

Diferencia entre juegos y deportes

No existe una gran diferencia entre juegos y deportes, dado que muchos de los últimos consisten en la práctica de un juego específico, como el béisbol, el fútbol o el ajedrez. Sin embargo, los deportes están mucho más institucionalizados y se



consideran más competitivos, razón por la cual se pueden practicar de manera profesional.

De acuerdo al artículo de Equipo (2013) cuando dos o más personas participan en una actividad con el objetivo expreso de divertirse y disfrutar, se denomina juego. Por el contrario, jugar puede ayudar al desarrollo de muchos talentos diferentes, como las habilidades cognitivas, físicas y sociales.

Todos los seres vivos, incluidos los humanos, participan en este comportamiento de forma intencionada. A través del juego, que enseña a las criaturas a relacionarse socialmente e interactuar entre sí, adquieren las habilidades necesarias para sobrevivir en sus entornos específicos.

Por ejemplo, cuando los gatos juegan con objetos que se mueven, es como si estuvieran aprendiendo a cazar. De forma similar, los perros desarrollan habilidades sociales y defensivas a través de juegos de «mordiscos» con sus compañeros de manada.

En lo que respecta a las personas, se podría decir lo mismo. Al jugar a juegos con reglas, los niños pueden practicar habilidades sociales como la negociación y el trabajo en equipo, llegar a acuerdos e interactuar con los demás. Los juegos pueden parecer un simple entretenimiento, pero en realidad tienen una función muy práctica.

La palabra juego viene del latín *iocus*, que significa "broma".

Importancia del juego en la educación

De acuerdo a un artículo de Edutechnia (2023) El juego, en su forma completa y armoniosa, es una actividad que ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas y motoras. La exploración, la creatividad, la alegría, el descubrimiento, la fantasía y la emoción son posibilidades que se les presentan a los más pequeños



cuando juegan. Hay muchas oportunidades para que los más pequeños se desarrollen cuando juegan. Es a través de estas acciones que los niños pueden interactuar con la naturaleza de una manera que les aporta alegría. Pero ¿qué papel juega en el aula?, ¿cuál es la importancia del juego en la educación?

La neurociencia ha demostrado que el juego es mucho más que diversión. Siendo una herramienta indispensable para el aprendizaje, Incluye estrategias sencillas para reforzar el aprendizaje, aumentar la motivación y fomentar la práctica de habilidades aplicables a la vida cotidiana. Los recientes avances en neurociencia han arrojado luz sobre las regiones específicas del cerebro que se activan durante el juego. Estas áreas se encargan de mantener a las personas interesadas en lo que están haciendo en un momento dado y de inspirarlas para que sigan aprendiendo cosas nuevas. Además, somos conscientes de que el cerebro de cada individuo es diferente, lo que da lugar a diferencias correspondientes en la forma en que las personas estudian y comprenden.

Beneficios que tiene incluir el juego en la educación.

Edutechnia (2023) indica que se tiene lo siguiente:

Desarrollo intelectual.

La expresión creativa, el juego imaginativo y el juego exploratorio son características distintivas del juego debido a la constante actividad cerebral que se produce durante el mismo. Cuando los niños juegan, pueden imaginar nuevas cosas que construir y resolver problemas de forma creativa. Centrar la atención en una tarea, memorizar y razonar son solo algunas de las numerosas habilidades que los más pequeños adquieren durante su desarrollo.

Desarrollo emocional.



Las actividades que realizan los niños mientras juegan en la escuela pueden ayudarles a adquirir control emocional y a identificar y abordar los retos emocionales.

Desarrollo físico.

Principalmente a través del juego, los niños aprenden a correr, saltar, trepar y moverse vertical y lateralmente. De esta manera, aprenden a coordinar sus movimientos y a controlar sus cuerpos. En pocas palabras, los niños son capaces de maximizar su crecimiento en estos tres ámbitos a través del juego la maduración del niño como ser social y la exploración de su lugar en el universo.

Desarrollo social.

A los niños les resulta más fácil relacionarse y colaborar con sus compañeros y con los adultos responsables cuando se unen al grupo gracias a su crecimiento en otras áreas. Uno de los muchos beneficios del juego es el papel que desempeña en el desarrollo de las habilidades y capacidades lingüísticas de los más pequeños. Los niños se benefician del juego. El juego simbólico les ayuda a adquirir normas, actitudes y prácticas sociales importantes; es un tipo de juego en grupo en el que los adultos representan determinados roles, pero no se les permite representar ningún otro. Todas estas características serán cruciales en los años venideros.

A medida que los niños pasan por las diferentes fases de su escolarización, el juego, que es un recurso valioso, lamentablemente pierde importancia. Sin embargo, consideren la alternativa: ¿qué pasaría si el juego se convirtiera en una parte integral de la educación en todos los niveles escolares? En lugar de los métodos de enseñanza más tradicionales, el noviciado basado en el juego tiene el viable de fomentar el crecimiento en los ámbitos intelectual, afectivo y social.



Al hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, la gamificación educativa es capaz de inspirar y motivar a los alumnos de cursos superiores. Esto se debe a que la gamificación educativa eleva la lucubración a través del juego. El objetivo de la gamificación en la educación es mejorar la comprensión y la retención del material del curso por parte de los alumnos mediante el diseño de lecciones que combinan la mecánica de los juegos con contenidos que ya se sabe que son importantes para los alumnos.

Para devolver el sentido del juego a las aulas y a todos los cursos, los profesores deben ser entusiastas e imaginativos, y estar dispuestos a romper con los enfoques pedagógicos tradicionales cuando sea necesario. Aunque preparar propuestas alternativas puede llevar más tiempo que una clase normal, los alumnos responderán sin duda mejor al aprendizaje propuesto. Estas propuestas pueden incorporar más actividades cooperativas, el aprendizaje a través del juego, la conexión del aprendizaje con situaciones de la vida real, el arte y recursos (como vídeos) en las lecciones.

Características de los juegos

Equipo (2013) Se cree que el tipo de juego y el entorno en el que se desarrolla tienen un gran impacto en la calidad del mismo. En realidad, los juegos pueden variar desde los más improvisados y desestructurados hasta los más estructurados y regulados, con un objetivo claro en mente. Todos ellos son igualmente eficaces a la hora de desarrollar habilidades.

El juego es una actividad libremente elegida por quienes lo practican. No surge de la obligación ni de la necesidad inmediata, lo que lo convierte en una experiencia que promueve la autonomía y la espontaneidad.



El objetivo principal del juego es generar disfrute, entretenimiento y satisfacción emocional. Incluso cuando requiere esfuerzo físico o mental, el placer derivado de participar es lo que lo distingue de actividades meramente funcionales.

Aunque los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades, no están orientados a obtener resultados utilitarios inmediatos.

El juego permite explorar nuevas ideas y escenarios sin las restricciones del mundo real, fomentando la imaginación y la innovación.

Muchos juegos se desarrollan dentro de un marco normativo que guía la interacción. La existencia de reglas promueve la comprensión de límites y acuerdos sociales.

Muchos juegos fomentan la interacción con otros, ya sea de manera cooperativa o competitiva. Estimula el desarrollo de destrezas interpersonales como la creación de consenso, la negociación y el respeto por las normas.

Algunos juegos suelen presentar retos que requieren esfuerzo para ser superados. Todo desafío estimula la motivación intrínseca y el deseo de mejorar, fortaleciendo habilidades como la perseverancia y la resiliencia.

El juego puede adoptar múltiples formas según el contexto cultural, los recursos y las preferencias de los participantes. Su adaptabilidad lo hace universal y accesible.

2.2.1.1. Juego libre

Los intereses de los niños determinan el tipo de actividades que constituyen el juego libre, que son aquellas en las que los pequeños deciden participar por voluntad propia. En el juego libre no hay reglas ni normas impuestas desde arriba. Cuando los niños juegan de esta manera, pueden descubrir cosas nuevas sobre ustedes mismos,



desarrollar su imaginación, comunicar sus emociones y adquirir un sentido de independencia. Al no tener reglas establecidas por un adulto, el niño ejerce control sobre la situación lúdica, lo que favorece su autoestima y pensamiento divergente (Miralles et al., 2014).

2.2.1.2. Juego dirigido

El juego dirigido implica la intervención del adulto, quien guía u organiza la actividad lúdica con fines educativos o de desarrollo. Aunque conserva elementos de diversión, persigue objetivos específicos, como ampliar la base de conocimientos, desarrollar las capacidades cognitivas o perfeccionar las habilidades sociales, o la estimulación temprana. Este tipo de juego es útil en contextos educativos, terapéuticos o de intervención psicopedagógica (Miralles et al., 2014).

2.2.1.3. Juego de reglas

El juego de reglas se caracteriza por estar estructurado bajo normas preestablecidas que deben respetarse para garantizar el funcionamiento y la equidad entre los participantes. Este tipo de juego ayuda al desarrollo del pensamiento lógico, la toma de disposiciones, el autocontrol y el respeto por los turnos y las normas sociales. Suelen aparecer con mayor frecuencia a partir de los cinco años, cuando los niños comprenden la importancia de seguir reglas comunes (Miralles et al., 2014).

2.2.2. Desarrollo psicomotor

El Ministerio de Educación - MINEDU (2023) Los factores biológicos, psicológicos y sociales interactúan de manera compleja durante el desarrollo, lo que sugiere que se trata de un proceso dinámico que se lleva a cabo de forma secuencial. Además, podría considerarse como el resultado de la interacción entre el mundo natural, el entorno inmediato y las actividades humanas. La forma en que los recursos



genéticos de un organismo se utilizan progresivamente en respuesta a su entorno también puede considerarse como un proceso de estructuración secuencial de funciones.

A través de una progresión de etapas más complejas llamadas hitos, los niños aprenden a controlar el uso de sus músculos para mantenerse erguidos, mantener el equilibrio y moverse. A medida que avanzan estas fases, se produce el desarrollo motor. Para interactuar con su entorno, deben ser capaces de ponerse de pie, sentarse, gatear, mantener la cabeza erguida, darse la vuelta, sentarse, ponerse de pie e incluso manipular objetos.

Del mismo modo, los aspectos individuales del desarrollo humano que se centran en la interconexión entre la mente, las emociones y el cuerpo se denominan conjuntamente «desarrollo psicomotor». Ayuda a los niños a crecer y aprender, ya que es un tipo de enseñanza en el aula enseñándoles sobre sus cuerpos y cómo ser conscientes de sí mismos a través del movimiento y la expresión. El desarrollo de la corporalidad permite que esto suceda.

Coronado (2023) llama la atención sobre el hecho de que el desarrollo psicomotor describe cómo los niños adquieren la capacidad de, de manera progresiva y constante, diversas capacidades a lo largo de su infancia.

Este proceso implica tanto la evolución y maduración del sistema nervioso central y periférico (incluyendo el cerebro, la médula espinal, los nervios y los músculos) como el aprendizaje activo que el bebé, y luego el niño, realiza a medida que se conoce a sí mismo y se relaciona con el entorno que lo rodea.



Tenga en cuenta que la composición genética de un niño es solo uno de los muchos factores que influyen en la rapidez con la que adquiere habilidades psicomotoras. Esta es una consideración crucial, el ambiente en el que crece y sus características personales. Debido a esta variabilidad, se recomienda realizar un seguimiento pediátrico regular para monitorear que su evolución se mantenga dentro de parámetros saludables.

En lugar de comenzar al nacer, el proceso de desarrollo psicomotor está estrechamente relacionado con el desarrollo embrionario y fetal. Aproximadamente tres semanas después de la concepción, el tubo neural comienza a organizarse en sus primeras fases. Durante la infancia se inicia un proceso de perfeccionamiento continuo que continúa hasta la edad adulta, cuando las neuronas comienzan a crecer, migrar y formar conexiones importantes.

Aunque las etapas generales del desarrollo son similares para todos los niños, la velocidad con la que se adquieren habilidades específicas puede variar considerablemente. Esta variación se debe a múltiples factores: la herencia genética, el entorno físico y emocional, el temperamento del niño, e incluso la presencia de enfermedades o condiciones médicas.

De acuerdo a Garcia (2019) Muchas personas utilizan indistintamente los términos adquisición de habilidades y desarrollo psicomotor. En consonancia con el crecimiento del sistema nervioso central de los niños, se trata de un proceso dinámico y en constante evolución.

Cada etapa del desarrollo psicomotor está interrelacionada con las demás y se produce en un orden predecible a lo largo de la vida del niño. se puede aprender una nueva habilidad, pero ahora es el momento de poner a prueba la antigua.



Las diferentes habilidades se dividen en 4 grupos:

Motor grueso o control de la postura.

Motor fino o coordinado.

Lenguaje. En cada etapa de su maduración, se ve afectado por elementos tanto internos como externos al cuerpo. Otro factor que influye en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de un niño es su personalidad. Los rasgos de carácter del niño son uno de estos factores a tener en cuenta. No pierda nunca de vista el hecho de que cada uno de sus hijos se desarrolla y aprende a su propio ritmo.

Habilidades sociales (Sociabilidad)

Así mismo Garcia (2019) indica que toda nuestra vida es un continuo proceso de aprendizaje. En los primeros años se produce la mayor adquisición de habilidades desde el punto de vista motor, del desarrollo de los sentidos y del lenguaje y de la relación con el entorno.

Los bebés participan en un proceso de adquisición continua de habilidades conocido como desarrollo psicomotor, según la Clínica Universitaria de Navarra. Lo denominan proceso continuo de adquisición de habilidades. (2024).

El desarrollo incluye no solo la maduración del sistema nervioso central (que incluye el cerebro, la médula espinal, los nervios y los músculos), sino también el aprendizaje que se produce cuando un bebé (y posteriormente un niño) explora su entorno y acepta quién es.

El proceso específico del desarrollo psicomotor en los niños y el desarrollo de la personalidad de un individuo se ven afectados por una gran variedad de elementos, como la composición genética del individuo, su educación y otras características personales.



Un médico debe realizar un seguimiento del desarrollo de cada niño.

A lo largo de la infancia, los niños pasan por un proceso conocido como desarrollo psicomotor, en el que adquieren nuevas habilidades. Este desarrollo se observa en los niños a intervalos regulares durante sus años de formación.

El cerebro, la médula espinal, los nervios y los músculos de una persona pasan por esta fase de desarrollo en paralelo a este proceso. Existe una fuerte correlación entre este proceso y el aprendizaje que se produce en los bebés y los niños pequeños en esta etapa, a medida que exploran el mundo que les rodea.

Tanto el embrión como el feto crecen al mismo tiempo desde la tercera semana después de la concepción hasta el nacimiento, la pubertad y la madurez. Durante esta etapa, se construyen los circuitos neuronales, las células nerviosas migran y se multiplican, y las conexiones necesarias para el correcto funcionamiento se ajustan continuamente. Esto comienza justo después de la concepción y continúa hasta que nace el bebé.

La predisposición genética del niño, los factores ambientales, el temperamento, el estado de salud y otros factores influyen en la velocidad y las fechas exactas de adquisición. Además, no hay variaciones en el orden del desarrollo. Sin embargo, cada niño aprende a su propio ritmo y según su propio calendario.

Un experto en la materia puede evaluar con precisión el desarrollo psicomotor de un niño. Esto es especialmente cierto en el caso de los competitivos del ámbito del desarrollo infantil, que son particularmente sensibles a esta cuestión, y de los padres con varios hijos.



Recuerde que cada niño crece y se desarrolla a su propio ritmo; si su hijo no actúa exactamente como sus hermanos, es normal y no hay nada de qué preocuparse. Además, es fundamental no pasar por alto un retraso concreto si un pediatra o un neuropediatra pueden confirmar su existencia.

Sefhor sostiene en su artículo de 2020 que el aprendizaje es un proceso continuo. La infancia es una etapa crucial en la historia del ser humano, ya que es en este momento cuando se forman las habilidades esenciales necesarias para la supervivencia y la interacción social. El desarrollo psicomotor es el nombre real de lo que llamamos el proceso de adquisición de estas habilidades. En este grupo de habilidades se incluyen aquellas relacionadas con el control motor, la percepción, el lenguaje y la capacidad de transmitir detalles sobre el entorno físico inmediato. Hoy repasaremos los pasos y las características de este procedimiento.

Cuando nacen los bebés, pasan por un periodo de crecimiento denominado desarrollo psicomotor. Durante este tiempo, aprenden a moverse, a hablar y a interactuar con su entorno y con otras personas. Un término adecuado para caracterizar esta etapa es maduración psicológica. Este proceso comienza al nacer y continúa hasta que el niño cumple tres años. A medida que una persona envejece, refina y mejora sus talentos.

Es fundamental que el pediatra de atención primaria esté familiarizado con los hitos del desarrollo, aunque la maduración de los órganos sensoriales, el establecimiento de un entorno psicoemocional estable y la maduración del sistema nervioso central son requisitos previos para el desarrollo psicomotor, es fundamental recordar que estos factores son necesarios para el desarrollo del cuerpo en general.



Esto allana el camino para la detección y el tratamiento de cualquier posible irregularidad o enfermedad. Las características de este proceso son las siguientes:

- Tiene una dirección céfalo-caudal y de axial a distal.
- Hay una diferenciación entre las respuestas globales y los actos individuales.
- Los reflejos primitivos preceden los movimientos voluntarios y el desarrollo del equilibrio.
- Los reflejos primitivos desaparecen para dar paso a la actividad voluntaria.
- El tono muscular progresa paulatinamente hacia un equilibrio flexo-extensor.

Las habilidades del desarrollo psicomotor se dividen en cuatro grupos:

- Motor grueso o control de la postura.
- Motor fino o coordinación.
- Lenguaje. La adquisición del lenguaje está influenciada tanto por factores genéticos como ambientales, y es fundamental tenerlo en cuenta en este punto. El carácter del niño también influye en su maduración.
- Habilidades sociales.

Etapas del desarrollo psicomotor

Asimismo Sefhor (2020) clasifica por las siguientes etapas:

1. Los 6 primeros meses



Durante la primera mitad de sus vidas, los bebés permanecen en la misma postura fetal que tenían cuando aún estaban en el útero de sus madres. A medida que mejoran en ello, serán capaces de mover la cabeza y, con el tiempo, los brazos y las piernas. Cuando alcancen los tres meses, habrán dominado el arte de mantener la cabeza erguida, agarrar objetos y mejorar la coordinación de sus extremidades.

Después del primer tipo de comunicación que aprenden los bebés, que es el llanto, el segundo tipo de comunicación que adquieren los recién nacidos es la risa. Durante este tiempo, el bebé aprende a imitar sonidos, pero aún no puede distinguir entre las palabras.

2. De los 6 a los 12 meses

Este hito en el desarrollo marca el comienzo de la independencia del bebé, ya que aprenden a sentarse y a moverse por sí mismos, primero gateando. Aunque los niños aún tienen dificultades para asociar las palabras con sus significados, han avanzado mucho en su capacidad para expresarse de forma no verbal. Otro avance es que los bebés pueden reconocer rostros familiares, especialmente los de sus padres, en mayor o menor medida.

3. De los 12 a los 18 meses

En esta etapa de su progreso psicomotor, los bebés ya caminan y han dominado el arte de subir escaleras. Además, prueban otras formas de locomoción, como correr o saltar. Su destreza con las manos y los materiales a su disposición les permite hacer cosas como pintar cuadros o montar juegos de construcción por sí mismos.



Por otro lado, tienen una mayor capacidad para comprender instrucciones de diferentes tipos. También desarrollarán un mayor sentido de la independencia, lo que hará que necesiten menos ayuda a la hora de comer, desplazarse o utilizar objetos.

4. De los 18 a los 24 meses

La capacidad del niño para caminar, correr, saltar y bailar en esta etapa indica que ha desarrollado un equilibrio estable. Además, ahora son más hábiles para sostener objetos y pueden completar tareas con mayor precisión. Además, ayudan a los clientes con su ropa y su higiene personal.

No solo eso, sino que han aumentado el número de palabras que entienden y utilizan, entre sus habilidades se incluyen verse en los espejos e incluso decir su propio nombre. Los niños pequeños también observan las acciones de los demás e intentan imitarlas. Entablan conversaciones con otros niños de su edad porque les gusta interactuar con los demás y les resulta entretenido.

5. De los 2 a los 3 años

En esta última etapa, la capacidad para mantener el equilibrio es muy alta. Ahora los niños tienen la posibilidad de aprender nuevas habilidades, como saltar hasta lo alto de la casa pata coja, montar en triciclo y subir escaleras. Además, su destreza manual ha mejorado.

Durante este periodo, las habilidades lingüísticas de una persona se desarrollan considerablemente. Los niños aprenden nuevas habilidades a medida que crecen, como formar oraciones más largas y distinguir entre los tiempos verbales. Además, su interés por el entorno y el número de preguntas que hacen aumentan significativamente a medida que se desarrolla su curiosidad.



2.2.2.1. Coordinación

La coordinación psicomotriz se relaciona con la capacidad para ejecutar movimientos controlados y eficientes, integrando diferentes partes del cuerpo. Incluye la coordinación óculo-manual, la coordinación general, y la lateralidad. Es fundamental para la actuación de tareas cotidianas, el rendimiento académico y el juego. Su progreso es progresivo y está influenciado tanto por factores madurativos como ambientales (Coronado, 2023).

2.2.2.2. Lenguaje

El lenguaje, como dimensión del desarrollo psicomotor, implica la capacidad de comunicar y hablar pensamientos, emociones y necesidades a través de símbolos verbales o no verbales. Su desarrollo está estrechamente vinculado con la maduración neurológica, la estimulación del entorno y las experiencias sociales. Un lenguaje bien desarrollado es clave para la interacción social, el aprendizaje y la regulación emocional (Coronado, 2023).

2.2.2.3. Motricidad

La motricidad comprende el desarrollo y control de los movimientos corporales. Las habilidades motoras pueden ser gruesas (como correr o saltar, que implican movimientos amplios y bruscos) o finas (como escribir o abrocharse un botón, que implican movimientos más pequeños y detallados). Los movimientos amplios, como correr y saltar, son ejemplos de habilidades motoras gruesas. De las dos, la capacidad de demostrar habilidades motoras es más común. Su evolución está relacionada con el sistema nervioso, la musculatura y las experiencias que el niño tenga para explorar su cuerpo y su entorno (Coronado, 2023).



2.3. Marco conceptual

Desarrollo

Los procesos biológicos, psicológicos y sociales se organizan secuencialmente en el marco de interacciones complejas en este proceso dinámico. También se podría argumentar que es el resultado final de una interacción compleja entre las actividades humanas, el mundo natural y el entorno construido. Además, se puede considerar como la organización secuencial de funciones, que es la forma en que se utilizan los talentos genéticos de un organismo en relación con su entorno.

Desarrollo motor

Los hitos son las fases cada vez más difíciles por las que pasan los jóvenes a medida que aprenden a controlar sus músculos para mantenerse erguidos, mantener el equilibrio y moverse. Esto incluye todas las habilidades motoras de un niño, entre las que se incluyen, entre otras: sentarse, gatear, ponerse de pie, darse la vuelta y utilizar objetos para interactuar con su entorno.

Desarrollo psicomotor

Esta parte de la maduración es a lo que nos referimos cuando hablamos de la interconexión entre el cuerpo humano, las emociones y la mente. Los elementos del ámbito educativo que fomentan la fisicalidad, la conciencia de sí mismo y la oportunidad de expresarse a través del cuerpo contribuyen al desarrollo general de los niños. El progreso de la fisicalidad consiente lograrlo.

Desarrollo cognitivo

El aprendizaje y la experiencia son las dos formas principales en que los seres humanos adquieren nuevos conocimientos. A este proceso se le denomina «aprendizaje». Hay muchas habilidades relacionadas con él, entre ellas la



planificación, el lenguaje, la clarividencia, la memoria y la resolución de problemas. Tanto la capacidad natural de las personas para adaptarse y formar parte de su entorno como la maduración de sus capacidades cognitivas están relacionadas con este fenómeno.

Desarrollo sensorial

De esta manera, los bebés aprenden absorbiendo información y descubriendo el mundo que les rodea a través de sus sentidos. El proceso de aprender sobre el entorno inmediato comienza con esto para los niños pequeños.

Desarrollo socioemocional

El desarrollo social de un niño se define como su capacidad para establecer y mantener relaciones significativas con adultos y compañeros. Cuando hablamos del desarrollo emocional de un niño, la capacidad de reconocer, gestionar y expresar sus propias emociones, así como de responder adecuadamente a los sentimientos de los que le rodean, es lo que entendemos por inteligencia emocional.

Educación psicomotriz

Esta actividad educativa y psicológica consiste en utilizar el movimiento para ayudar a los alumnos a comportarse de forma más normal o mejorar su conducta. Esta área de investigación estudia e incluso interviene en el desarrollo motor en lo que se refiere a la interacción entre la mente, las emociones, el cuerpo y el movimiento.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación

La investigación es cuantitativa

El objetivo del método cuantitativo en la investigación descriptiva es recopilar datos cuantificables que puedan utilizarse para el análisis estadístico de la población muestreada. Famoso por su uso en estudios de mercado, permite caracterizar y recopilar datos sobre las características del grupo demográfico (Muguira, 2022).

3.2. Método o métodos aplicados en la investigación

La investigación es hipotética-deductiva

El método cuantitativo realiza investigaciones descriptivas con el objetivo de recopilar datos cuantificables para su uso en el análisis estadístico de la población estudiada. Los investigadores de mercado confían en ella, ya que simplifica la recopilación y caracterización de datos para al grupo demográfico en cuestión. (Suárez, 2023).

3.3. Tipo de investigación

La investigación es transversal



Este tipo de investigación es un método no experimental para recoger y analizar datos en un momento determinado (Montano, 2019).

3.4. Nivel de investigación

La investigación es correlacional

Los estudios en los que las variables están relacionadas, pero no de una forma que pueda considerarse causal, se denominan estudios correlacionales. Su naturaleza bivariada garantiza que cualquier análisis estadístico que proporcione incluirá siempre dos variables. Es asociativo si las variables son continuas o categóricas, y correlacional si son continuas. (Cuadros, 2022).

3.5. Diseño de investigación

La investigación es no experimental

Los investigadores que realizan investigaciones no experimentales deben cumplir una serie de normas predeterminadas para avalar la generación de datos legítimos y verificables. La presentación del diseño del estudio es muy importante para comprender todo el proceso de investigación. (Ponce et al., 2020).

3.6. Población y muestra

3.6.1. Población

3.6.2. La población puede definirse como la suma de todas las unidades de investigación que cumplen los criterios para ser consideradas una población (Ñaupas et al., 2018).

La población está conformada por 173 Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San José de Juliaca.

Criterios de inclusión

- Edad: Los participantes deben tener 5 años al momento del estudio.
- Matrícula activa:
- Consentimiento informado: Los padres o tutores deben completar un formulario de consentimiento informado para dar su aprobación para que sus hijos participen en la investigación.

Criterios de exclusión

- Falta de consentimiento
- Ausencia prolongada
- Dificultades significativas para seguir instrucciones

3.6.3. Muestra

3.6.4. En la investigación cuantitativa, una muestra es un subconjunto seleccionado de la población objetivo del que se obtendrán datos. Además de ser una muestra representativa de la población, este subconjunto debe definirse con precisión y limitarse de antemano. (Hernández et al., 2014).

Para determinar la muestra se emplea la formula:

$$n = \frac{N * Z_{\infty}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\infty}^2 * p * q}$$

Donde:

n = tamaño de muestra

N = tamaño de la población

z = parámetro estadístico (Nivel de confianza)

e = error de estimación



p = probabilidad de que ocurra un evento

q = probabilidad de que no ocurra un evento

$$n = \frac{173 * 1.96_{\infty}^2 * 0.5 * 0.5}{0.05^2 * (173 - 1) + 1.96_{\infty}^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = 119$$

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.7.1. Técnicas de la investigación

3.7.2. Lo que hace el investigador para recopilar y documentar datos se conoce como técnica de investigación. Incluye tablas para recopilar datos primarios y convertirlos en datos resumidos, así como orientación para realizar entrevistas, encuestas, revisiones de documentos y observaciones. El instrumento también contiene pruebas. Los diversos dispositivos auxiliares utilizados en la medición, como los cronómetros, también se consideran instrumentos. (Feria et al., 2020).

En la presente investigación se utilizó la encuesta

Una encuesta es un método cuyo objetivo es recopilar información sobre un tema determinado o sobre los propios encuestados a partir de un grupo o muestra de personas (Arias, 2012).

3.7.3. Instrumentos de la investigación

En la investigación científica, el tipo de investigación, los objetivos y la metodología influyen en las posibles aplicaciones de los instrumentos de recopilación de datos (Cisneros-Caicedo et al., 2022).



En la presente investigación se utilizó una guía observacional.

Con la ayuda de la guía de observación, el investigador puede concentrarse metódicamente en el tema que se investiga durante toda la duración del estudio. Además, es el acto de recopilar y recibir detalles sobre un evento o fenómeno. (Cortez & Maria, 2019).

En la investigación para la variable 1: El juego, se planteó 3 dimensiones: Juego libre, Juego dirigido y Juego de reglas.

En la investigación para la variable 2: Desarrollo psicomotor, se planteó 3 dimensiones: Coordinación, Lenguaje, Motricidad.

3.8. Validez y confiabilidad del instrumento de investigación

3.8.1. Validación de los instrumentos

3.8.2. Cuando decimos que un instrumento es legítimo, queremos decir que realmente puede medir la variable para la que ha sido diseñado. Una técnica para determinar la validez del instrumento consiste en utilizarlo en una muestra que sea estadísticamente representativa de toda la población.

3.8.3. (Medina, 2014).

3.8.4. Confiabilidad de los instrumentos

La fiabilidad, en lo que respecta a la investigación, La fiabilidad puede definirse como la medida en que un instrumento produce de forma fiable los mismos resultados cuando se utiliza repetidamente en el mismo entorno. Una descripción de la fiabilidad y uniformidad de la métodos utilizados en el proceso de recopilación de datos (Narvaez, 2023).

Al realizar análisis estadísticos, se puede utilizar el alfa de Cronbach para medir la fiabilidad interna de un conjunto de ítems o preguntas de un cuestionario. En pocas palabras, nos permite evaluar hasta cierto punto la interconexión y la coherencia de las preguntas.

Si se desea establecer si un conjunto de preguntas de una encuesta es internamente coherente, se puede utilizar el alfa de Cronbach. En un conjunto de preguntas bien diseñado, cuyo objetivo sea medir el mismo constructo, es razonable suponer que el coeficiente alfa será alto, lo que indicaría un alto grado de fiabilidad interna (Ortega, 2023).

Fórmula del Alfa de Cronbach

La fórmula utilizada para calcular el coeficiente es la siguiente:

$$\alpha = \frac{N}{N - 1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_{\text{ítem}}^2}{\sigma_{\text{Total}}^2} \right)$$

Donde:

α = Valor del Alfa de Cronbach

N = Numero de ítems del instrumento

$\sigma_{\text{ítem}}^2$ = Varianza de cada ítem individual

σ_{Total}^2 = Varianza total de la escala

Tabla 2

Nivel de confiabilidad

Alfa de Cronbach (α)	Nivel de Confiabilidad
$\alpha \geq 0.9$	Excelente
$0.8 \leq \alpha < 0.9$	Buena



$0.7 \leq \alpha < 0.8$	Aceptable
$0.6 \leq \alpha < 0.7$	Cuestionable
$0.5 \leq \alpha < 0.6$	Pobre
$\alpha < 0.5$	Inaceptable

Nota. (Ortega, 2023).

- Mayor o igual a 0.90: Excelente confiabilidad.
- Entre 0.80 y 0.89: Buena confiabilidad.
- Entre 0.70 y 0.79: Aceptable confiabilidad.
- Entre 0.60 y 0.69: Fiabilidad cuestionable.
- Menor a 0.60: Fiabilidad baja.

Tabla 3

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	119	100.0
	Excluido	0	0.0
	Total	119	100.0

Nota. Matriz de datos SPSS

Tabla 4

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,889	64



Nota. Matriz de datos SPSS

Según los resultados obtenidos del alfa de Cronbach, la herramienta utilizada para evaluar el desarrollo psicomotor y recreativo de niños de cinco años. que asisten a un programa de educación infantil en San José resultó ser muy fiable.

El hecho de que las preguntas del cuestionario tengan un valor total de $\alpha=0,889$ demuestra que están relacionadas entre sí y evalúan de manera coherente las dimensiones proporcionadas por el estudio. Esto garantiza que los datos recopilados sean fiables y coherentes, lo cual es necesario para analizar e interpretar correctamente las variables.

3.9. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis

Comenzando con una revisión de las encuestas, los siguientes pasos son tabular los datos en Word, transferirlos a Excel para facilitar la comprensión de la tabulación y, a continuación, exportarlos a SPSS versión 26. Todos estos pasos se llevan a cabo antes de realizar la prueba de hipótesis.



En el estudio se utilizarán tablas de frecuencias, correlaciones y medidas de tendencia central, así como los resultados de la presentación, el análisis y la interpretación de cada método.

Diseño estadístico

Este estudio de investigación correlacional utiliza la hipótesis dada para justificarse a sí mismo haciendo referencia a la explicación del coeficiente Rho de Spearman.

La fórmula de Rho de Spearman es el siguiente:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Determinación de las hipótesis estadísticas.

H1: $R_{xy} \neq 0$ (significa que existe relación directa entre las dos variables)

H0: $R_{xy} = 0$ (significa que no existe relación directa entre las dos variables)

Nivel de significancia.

Se usará un nivel de significancia entre el 1% y el 10% cuando no se precisa este nivel, se asume un nivel de significancia del 5% es decir, $\alpha=0.05$

Estadística de prueba

Se usará la distribución T con n-2 grados de libertad.

Dónde:

tc; T calculada

n : tamaño de muestra



r : coeficiente de efecto.

Regla de decisión.

Si $t_c > t_t$, entonces se rechaza H_0





CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos

4.1.1. Interpretación de los resultados

Tabla 5

Realiza actividades de movimiento con el cuerpo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	62	52.1	52.1	52.1
No	57	47.9	47.9	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 1

Realiza actividades de movimiento con el cuerpo



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla presentada se está a la mira que el 52.1% de los niños, equivalente a 62 participantes, realiza actividades de movimiento con el cuerpo, mientras que el 47.9%, que corresponde a 57 niños, no las realiza. Teniendo en cuenta estos resultados, queda claro que los viajes están presentes en algo más de la mitad de las actividades que se han examinado, coordinación y uso de distintas partes del cuerpo dentro de su rutina, lo cual favorece el desarrollo psicomotor. Sin embargo, la diferencia porcentual con el grupo que no las realiza es relativamente pequeña, apenas del 4.2%, lo que muestra que existe un número significativo de niños que carece de estas experiencias motoras.

Tabla 6

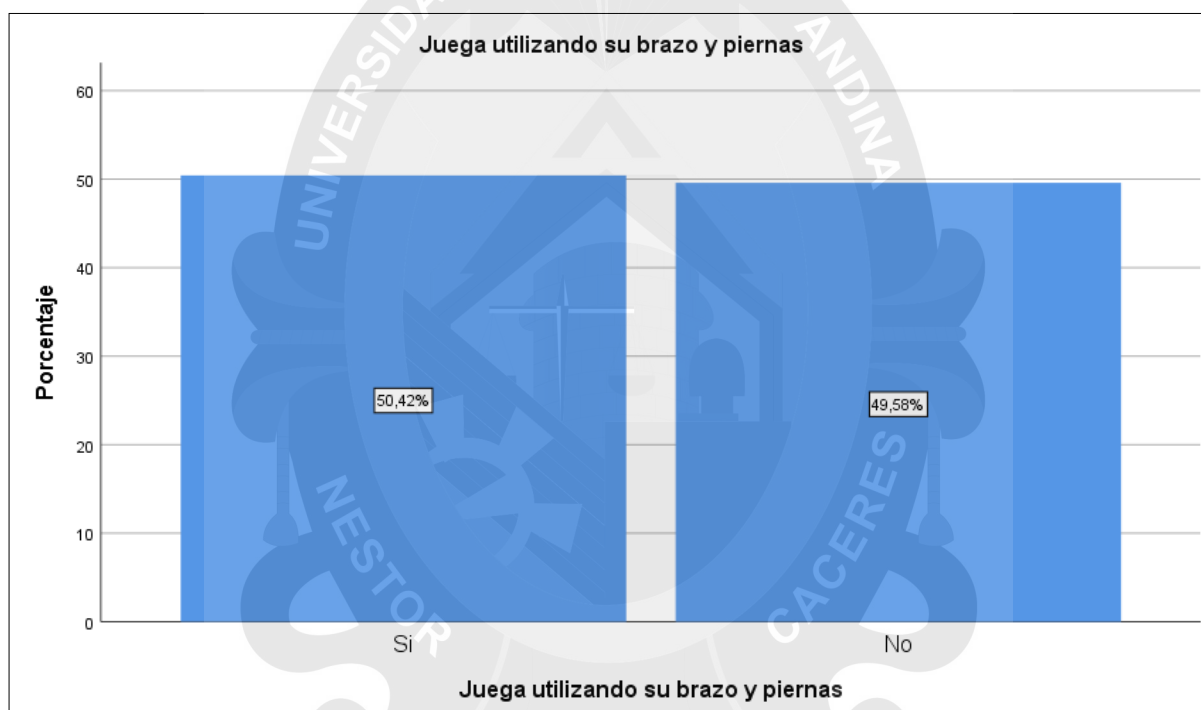
Juega utilizando su brazo y piernas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	60	50.4	50.4	50.4
No	59	49.6	49.6	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 2

Juega utilizando su brazo y piernas



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 50.4% de los niños, equivalente a 60 participantes, juega utilizando brazos y piernas, mientras que el 49.6%, correspondiente a 59 niños, no lo hace. La diferencia entre ambos grupos es mínima, de apenas 0.8%, lo que refleja una distribución casi equilibrada en la realización de este tipo de juegos. El uso

de extremidades en actividades lúdicas es fundamental para estimular la coordinación motora gruesa, la fuerza y la agilidad, por lo que el hecho de que cerca de la mitad de los niños no participe en estas acciones podría limitar el desarrollo de estas capacidades.

Tabla 7

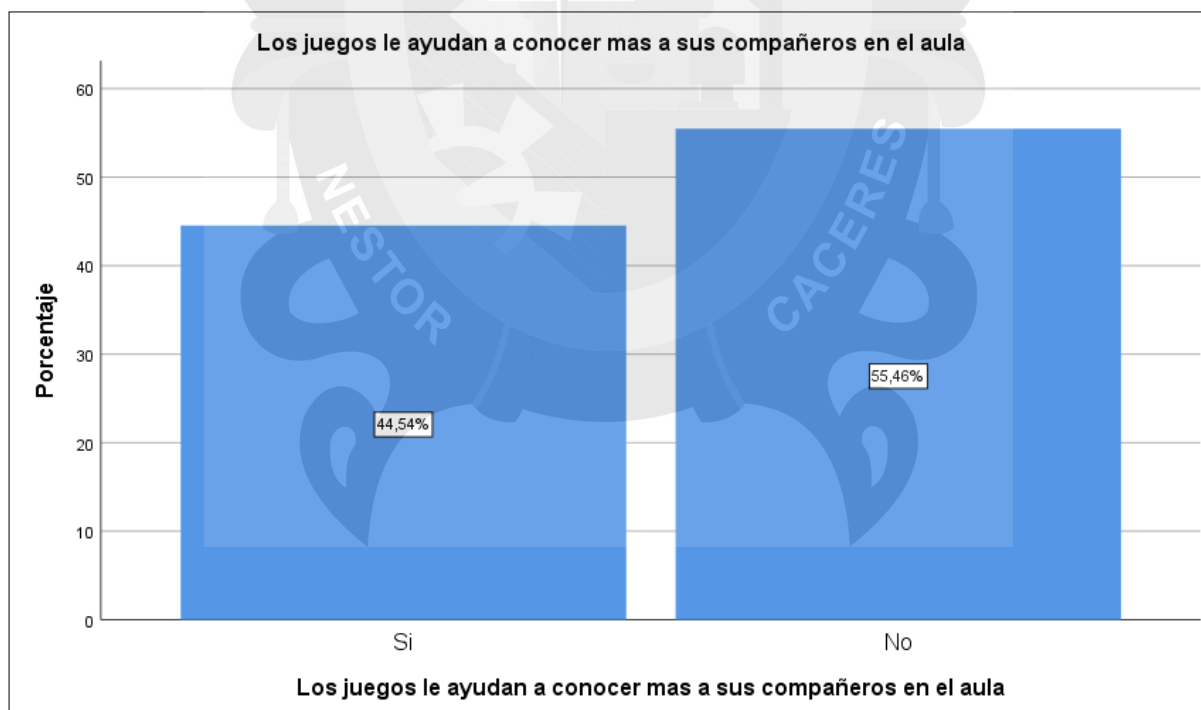
Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	53	44.5	44.5	44.5
No	66	55.5	55.5	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 3

Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se evidencia que el 44.5% de los niños, equivalente a 53 participantes, cree que las actividades en el aula ayudan a los niños a familiarizarse más entre ustedes, mientras que el 55.5%, correspondiente a 66 niños, no percibe este beneficio. La diferencia de 11 puntos porcentuales refleja que una mayoría relativa no asocia el juego con el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, lo que podría indicar que las dinámicas lúdicas aplicadas no siempre fomentan la interacción social de manera efectiva. Este hallazgo es relevante, ya que el juego, además de su función motriz, tiene un papel clave en el desarrollo socioemocional, permitiendo que los niños compartan, colaboren y establezcan vínculos con sus pares. Por ello, se hace necesario replantear o diversificar las estrategias lúdicas en el aula, para garantizar que estas promuevan no solo el entretenimiento, sino también el acercamiento, la comunicación y el compañerismo entre todos los integrantes del grupo

Tabla 8

Comunica libremente sus emociones y sentimientos a través del juego

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	74	62.2	62.2	62.2
No	45	37.8	37.8	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 4

Comunica libremente sus emociones y sentimientos a través del juego



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 62.2% de los niños, equivalente a 74 participantes, sin embargo, cuarenta y cinco niños, es decir, el 37,8 % del total, no se expresan libremente a través del juego. Esta diferencia de 24.4% evidencia que una mayoría significativa utiliza el juego como medio de expresión emocional, lo que favorece el desarrollo socioafectivo y la construcción de habilidades comunicativas. El juego, por ello, los niños se convierten en un recurso que los niños necesitan desesperadamente expresen su alegría, tristeza y, enojo o entusiasmo de manera espontánea y segura.

Tabla 9

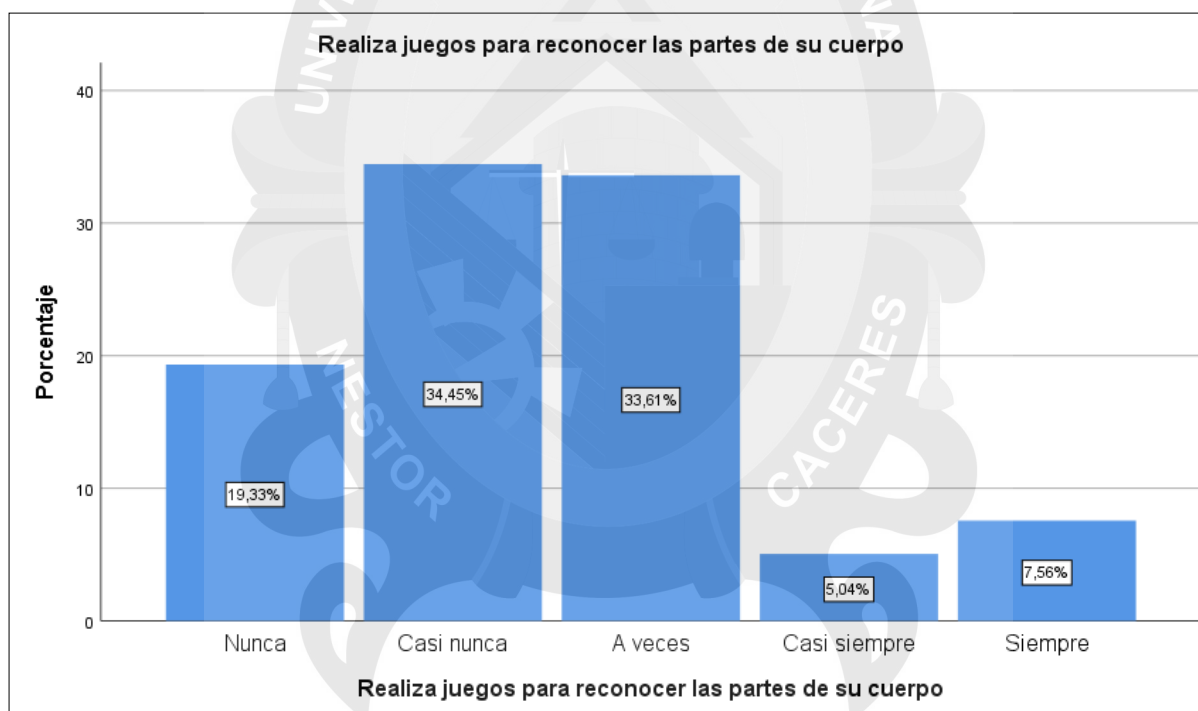
Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	23	19.3	19.3	19.3
Casi nunca	41	34.5	34.5	53.8
A veces	40	33.6	33.6	87.4
Casi siempre	6	5.0	5.0	92.4
Siempre	9	7.6	7.6	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 5

Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 19.3% de los niños, equivalente a 23 participantes, nunca realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo, mientras que el 34.5%

(41 niños) casi nunca lo hace. Asimismo, el 33.6% (40 niños) realiza esta actividad a veces, el 5.0% (6 niños) casi siempre y solo el 7.6% (9 niños) siempre la lleva a cabo.

Tabla 10

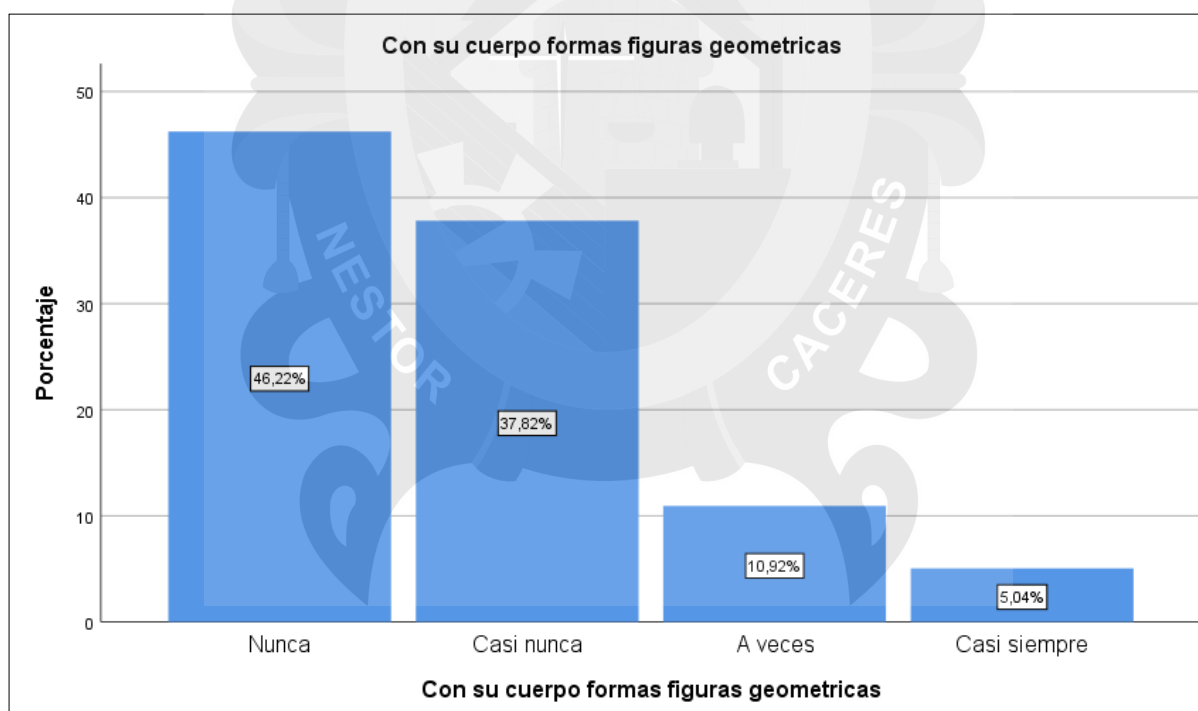
Con su cuerpo formas figuras geométricas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	55	46.2	46.2	46.2
Casi nunca	45	37.8	37.8	84.0
A veces	13	10.9	10.9	95.0
Casi siempre	6	5.0	5.0	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 6

Con su cuerpo formas figuras geométricas



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se observa que el 46.2% de los niños, equivalente a 55 participantes, nunca forma figuras geométricas con su cuerpo, mientras que el 37.8% (45 niños) casi nunca lo hace. Además, el 10.9% (13 niños) realiza esta actividad a veces y solo el 5.0% (6 niños) casi siempre la lleva a cabo. Los resultados evidencian que la mayoría de los niños se ubica en las categorías “nunca” y “casi nunca”, sumando un 84.0%, lo que indica que esta práctica es muy poco frecuente en el aula. La baja proporción en las categorías “a veces” y “casi siempre” refleja una escasa incorporación de dinámicas corporales orientadas a la formación de figuras geométricas. Esta situación limita el desarrollo de la creatividad, la coordinación motriz y la comprensión espacial en los niños, siendo recomendable implementar más actividades lúdicas que integren el movimiento corporal con el aprendizaje de conceptos geométricos básicos

Tabla 11

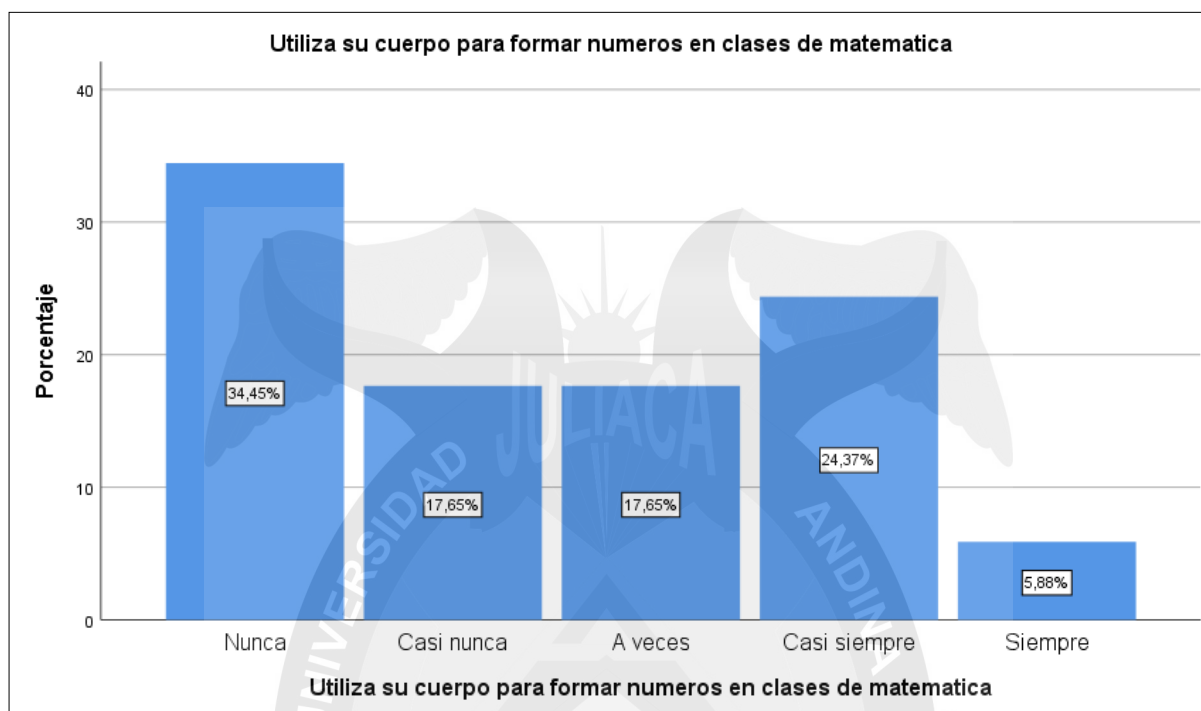
Utiliza su cuerpo para formar números en clases de matemática

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	41	34.5	34.5	34.5
Casi nunca	21	17.6	17.6	52.1
A veces	21	17.6	17.6	69.7
Casi siempre	29	24.4	24.4	94.1
Siempre	7	5.9	5.9	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 7

Utiliza su cuerpo para formar números en clases de matemática



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Mientras que el 17,6 % de los alumnos, es decir, 21 alumnos, casi nunca utilizan el cuerpo para formar números, el 34,5 % de los alumnos, es decir, 41 alumnos, nunca lo hacen en las clases de matemáticas. La tabla muestra estos datos. Asimismo, otro 17,6% (21 niños) realiza esta actividad a veces, el 24,4% (29 niños) casi siempre y solo el 5,9% (7 niños) siempre la lleva a cabo. Los datos exponen que más de la mitad de los alumnos se concentra en las categorías “nunca” y “casi nunca”, alcanzando un 52,1%, lo que refleja una baja frecuencia en el uso del cuerpo como recurso didáctico en matemáticas. En contraste, un 30,3% la realiza con regularidad (“casi siempre” y “siempre”), lo que sugiere que, aunque existen experiencias positivas, aún no es una práctica generalizada. Fomentar esta estrategia podría

contribuir a reforzar la comprensión de los conceptos numéricos mediante el aprendizaje activo y vivencial.

Tabla 12

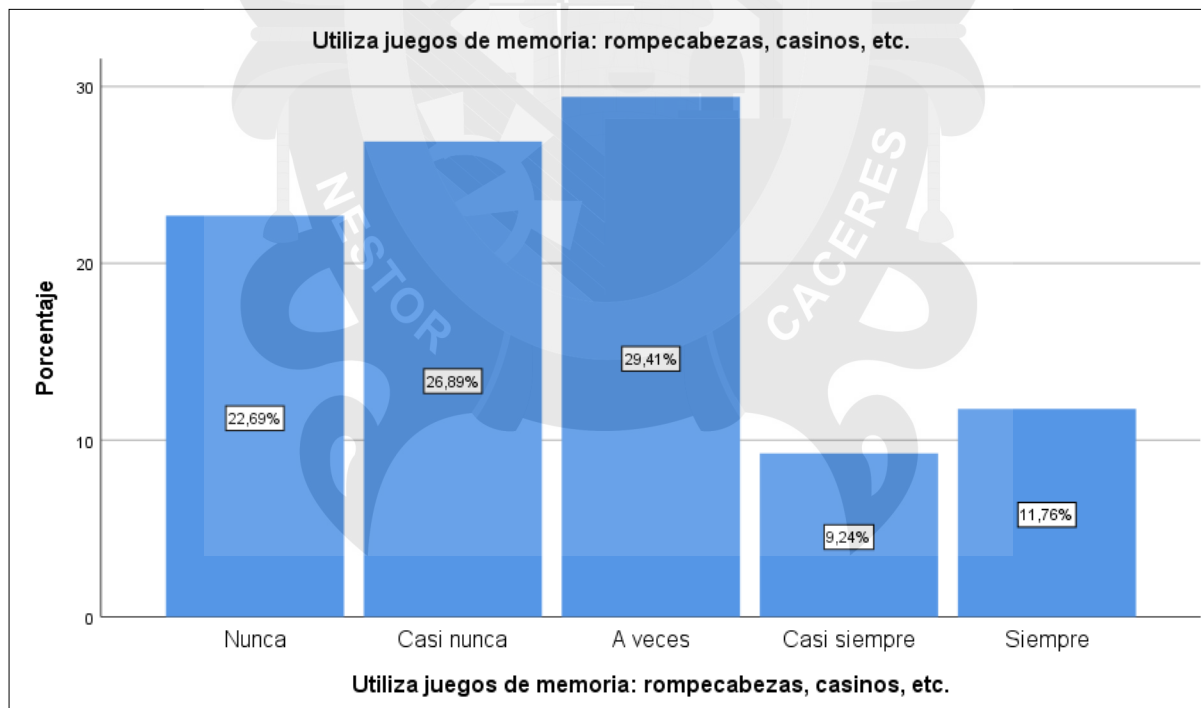
Utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	27	22.7	22.7	22.7
Casi nunca	32	26.9	26.9	49.6
A veces	35	29.4	29.4	79.0
Casi siempre	11	9.2	9.2	88.2
Siempre	14	11.8	11.8	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 8

Utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se observa que el 22.7% de los niños, equivalente a 27 participantes, nunca utiliza juegos de memoria como rompecabezas o casinos, mientras que el 26.9% (32 niños) casi nunca los emplea. Asimismo, el 29.4% (35 niños) realiza esta actividad a veces, el 9.2% (11 niños) casi siempre y el 11.8% (14 niños) siempre la lleva a cabo. Los datos revelan que casi la mitad de los estudiantes (49.6%) se ubica en las categorías “nunca” y “casi nunca”, lo que indica un uso limitado de estas herramientas lúdicas que favorecen la concentración, la memoria visual y la resolución de problemas. En contraste, un 21.0% las utiliza con mayor frecuencia (“casi siempre” y “siempre”), mostrando que existe un grupo que sí aprovecha este recurso. Potenciar el uso de juegos de memoria de manera sistemática podría asistir significativamente al fortalecimiento de las habilidades cognitivas en la educación inicial.

Tabla 13

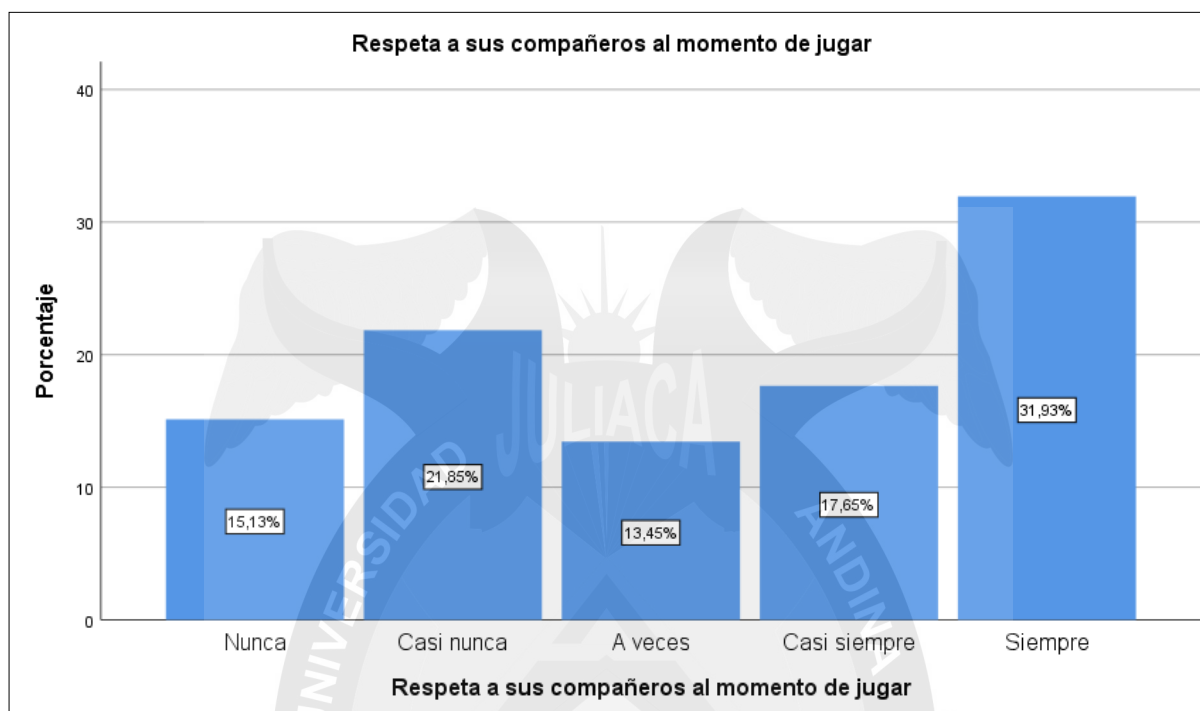
Respeto a sus compañeros al momento de jugar

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	18	15.1	15.1	15.1
Casi nunca	26	21.8	21.8	37.0
A veces	16	13.4	13.4	50.4
Casi siempre	21	17.6	17.6	68.1
Siempre	38	31.9	31.9	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 9

Respeta a sus compañeros al momento de jugar



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Según las estadísticas de la tabla, el 15,1 % de los niños, es decir, 18 participantes, no muestran respeto por sus compañeros mientras juegan, mientras que el 21.8% (26 niños) casi nunca lo hace. Asimismo, el 13.4% (16 niños) presenta este comportamiento a veces, el 17.6% (21 niños) casi siempre y el 31.9% (38 niños) siempre lo demuestra. Los resultados indican que el 36.9% se ubica en las categorías “nunca” y “casi nunca”, reflejando que una proporción importante presenta dificultades en el respeto durante el juego. En contraste, el 49.5% lo hace con mayor regularidad (“casi siempre” y “siempre”), evidenciando adelantos en el progreso de la avenencia y el cumplimiento de normas. Sin embargo, el porcentaje restante que lo practica solo ocasionalmente (13.4%) revela que aún es necesario fortalecer las estrategias de

socialización y el trabajo en valores para que el respeto sea un comportamiento constante en todos los niños del grupo.

Tabla 14

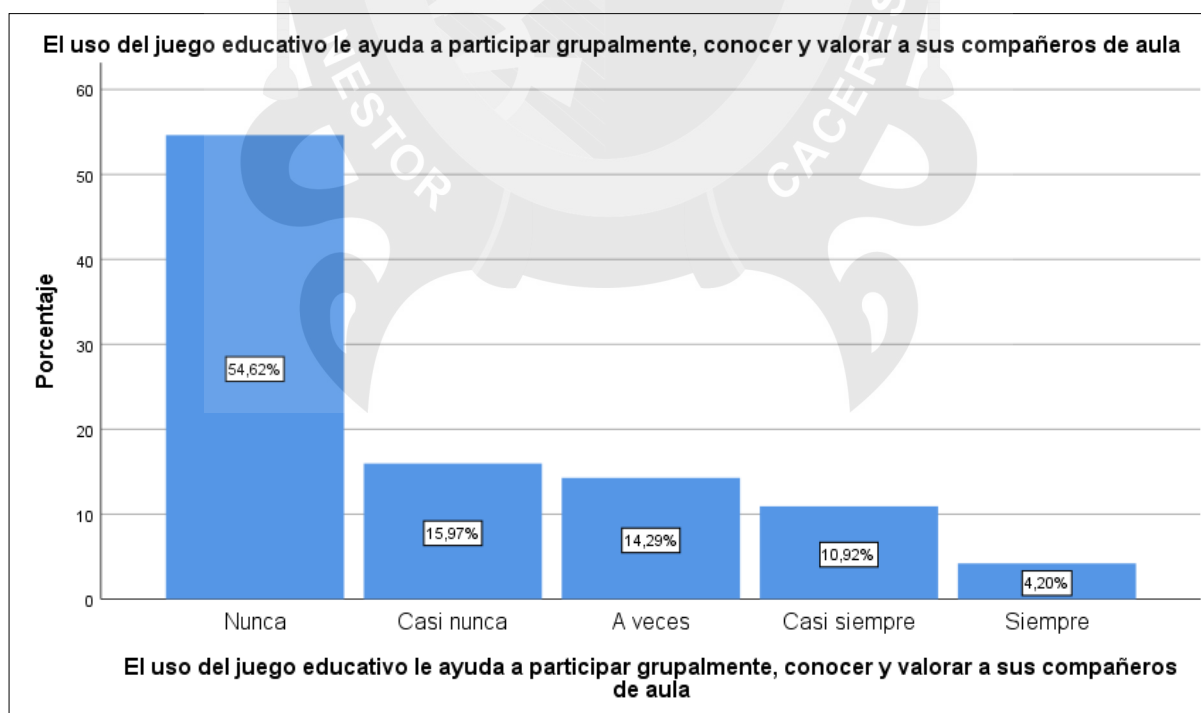
El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros de aula

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	65	54.6	54.6	54.6
Casi nunca	19	16.0	16.0	70.6
A veces	17	14.3	14.3	84.9
Casi siempre	13	10.9	10.9	95.8
Siempre	5	4.2	4.2	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 10

El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros de aula





Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 54.6% de los niños, equivalente a 65 participantes, no solo el 16,0 % de los niños nunca lo perciben de esta manera, sino que el 19,0 % de los niños ni siquiera piensan en cómo los juegos educativos pueden ayudarles a participar en grupos, conocer a sus compañeros y apreciarlos. En comparación, el 14,3 % (17 niños) de los jóvenes muestran esta actitud a veces, el 10,9 % (13 niños) muy a menudo y solo el 4,2 % (5 niños) siempre lo reconocen. Más de la mitad de los estudiantes se encuentran en el grupo nunca cuando se les pregunta con qué frecuencia juegan a juegos educativos, lo que demuestra una falta de comprensión del potencial de los juegos como vehículo para la interacción social. La baja presencia en las categorías "casi siempre" y "siempre" indica que esta estrategia lúdica no está siendo aprovechada de manera óptima. Esto sugiere la necesidad de fortalecer las actividades grupales basadas en el juego, fomentando la cooperación, la integración y el respeto entre los niños del aula.

Tabla 15

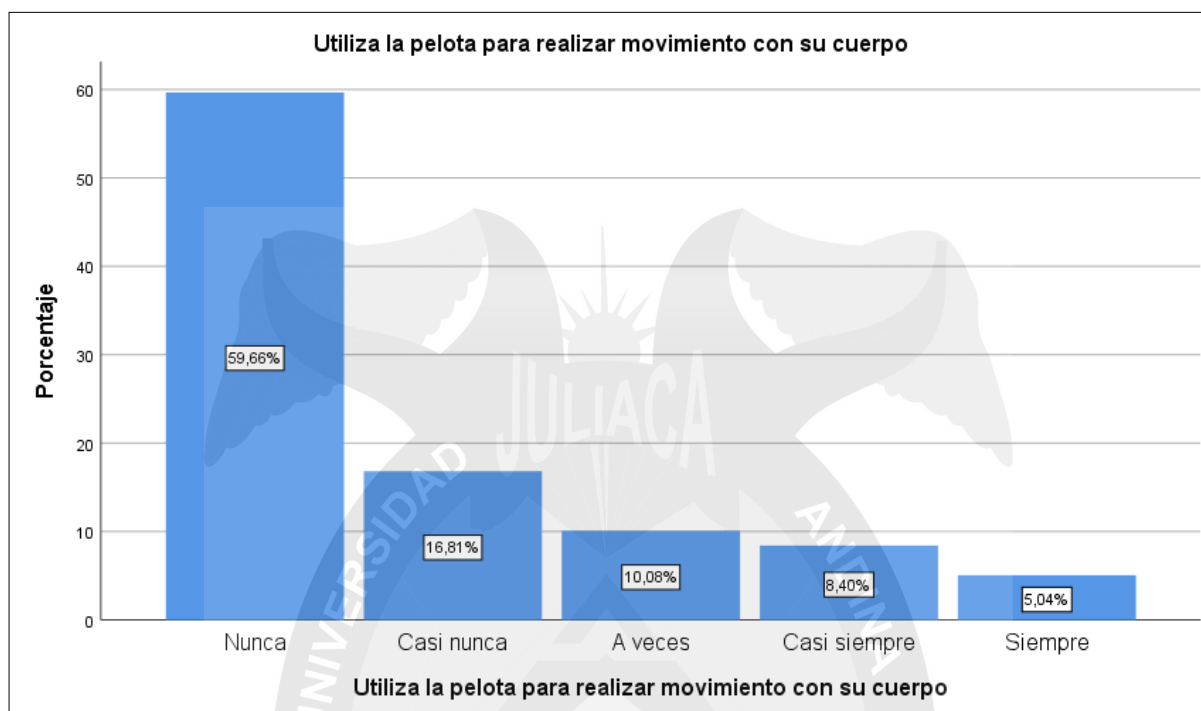
Utiliza la pelota para realizar movimiento con su cuerpo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	71	59.7	59.7	59.7
Casi nunca	20	16.8	16.8	76.5
A veces	12	10.1	10.1	86.6
Casi siempre	10	8.4	8.4	95.0
Siempre	6	5.0	5.0	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 11

Utiliza la pelota para realizar movimiento con su cuerpo



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

El 59 % de los niños (o 71 de un total de 100) nunca utilizan la pelota para realizar movimientos físicos, y casi el mismo porcentaje (16 de 100) nunca la utilizan. Los datos se muestran en la tabla. Al mismo tiempo, el 10,1 % (12 niños) de los niños practican este pasatiempo de vez en cuando, el 8,4 % (10 niños) casi siempre y solo el 5,0 % (6 niños) siempre. Según los resultados, más de tres cuartas partes de los niños se encuentran en la categoría positiva (76.5%) se concentran en las categorías nunca y casi nunca, lo que refleja un uso muy limitado de este recurso lúdico en el desarrollo motor.

Tabla 16

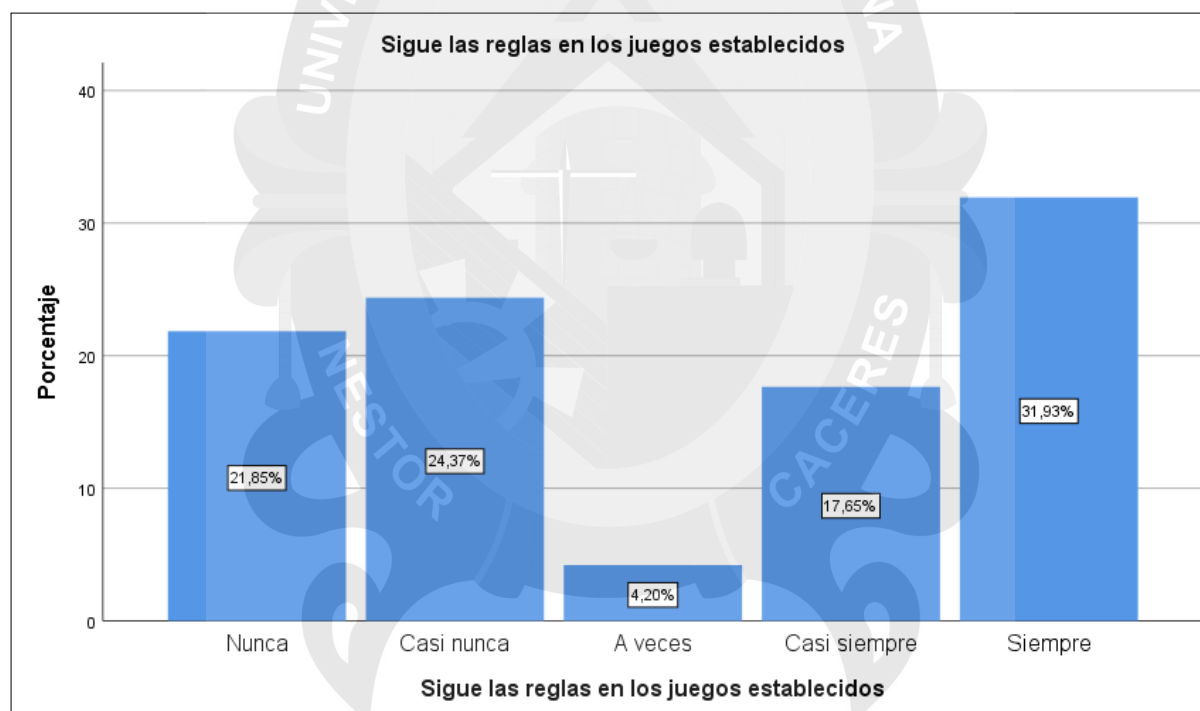
Sigue las reglas en los juegos establecidos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	26	21.8	21.8	21.8
Casi nunca	29	24.4	24.4	46.2
A veces	5	4.2	4.2	50.4
Casi siempre	21	17.6	17.6	68.1
Siempre	38	31.9	31.9	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 12

Sigue las reglas en los juegos establecidos



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 21.8% de los niños, equivalente a 26 participantes, nunca sigue las reglas en los juegos establecidos, mientras que el



24.4% (29 niños) casi nunca lo hace. Por otro lado, el 4.2% (5 niños) cumple con las reglas a veces, el 17.6% (21 niños) casi siempre y el 31.9% (38 niños) siempre las respeta. Los datos indican que el 46.2% de los estudiantes se ubica en las categorías nunca y casi nunca, lo que revela que casi la mitad presenta dificultades para acatar normas en el contexto lúdico. En contraste, el 49.5% demuestra un cumplimiento frecuente de las reglas (casi siempre y siempre), lo que refleja avances en la formación de hábitos de convivencia. Sin embargo, el porcentaje restante que lo hace solo ocasionalmente (4.2%) evidencia que aún es necesario fortalecer estrategias pedagógicas que promuevan la disciplina y el respeto a las normas en las actividades de juego.

Tabla 17

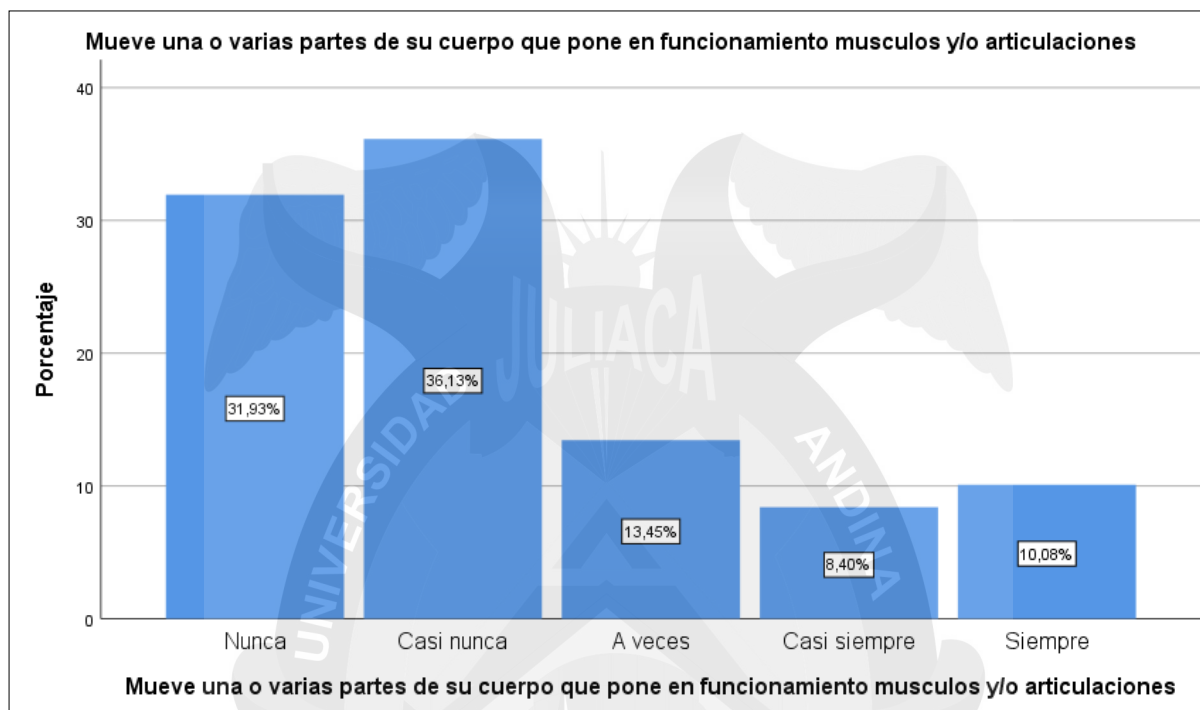
Mueve una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento musculos y/o articulaciones

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	38	31.9	31.9	31.9
Casi nunca	43	36.1	36.1	68.1
A veces	16	13.4	13.4	81.5
Casi siempre	10	8.4	8.4	89.9
Siempre	12	10.1	10.1	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 13

Mueve una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento músculos y/o articulaciones



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 31.9% de los niños, equivalente a 38 participantes, un tercio de los niños (43 niños) casi nunca mueven ningún músculo o articulación, en comparación con el 36,1 % de los adultos que nunca mueven ni una sola de esas partes del cuerpo. Asimismo, el 13.4% (16 niños) realiza esta acción a veces, el 8.4% (10 niños) casi siempre y el 10.1% (12 niños) siempre la lleva a cabo. Los resultados muestran que más de dos tercios de los estudiantes (68.0%) se concentran en las categorías “nunca” y “casi nunca”, lo que refleja una baja frecuencia de actividades que impliquen movimiento corporal activo. En contraste, solo un 18.5% la realiza con

regularidad ("casi siempre" y "siempre"), mientras que un 13.4% la lleva a cabo ocasionalmente.

Tabla 18

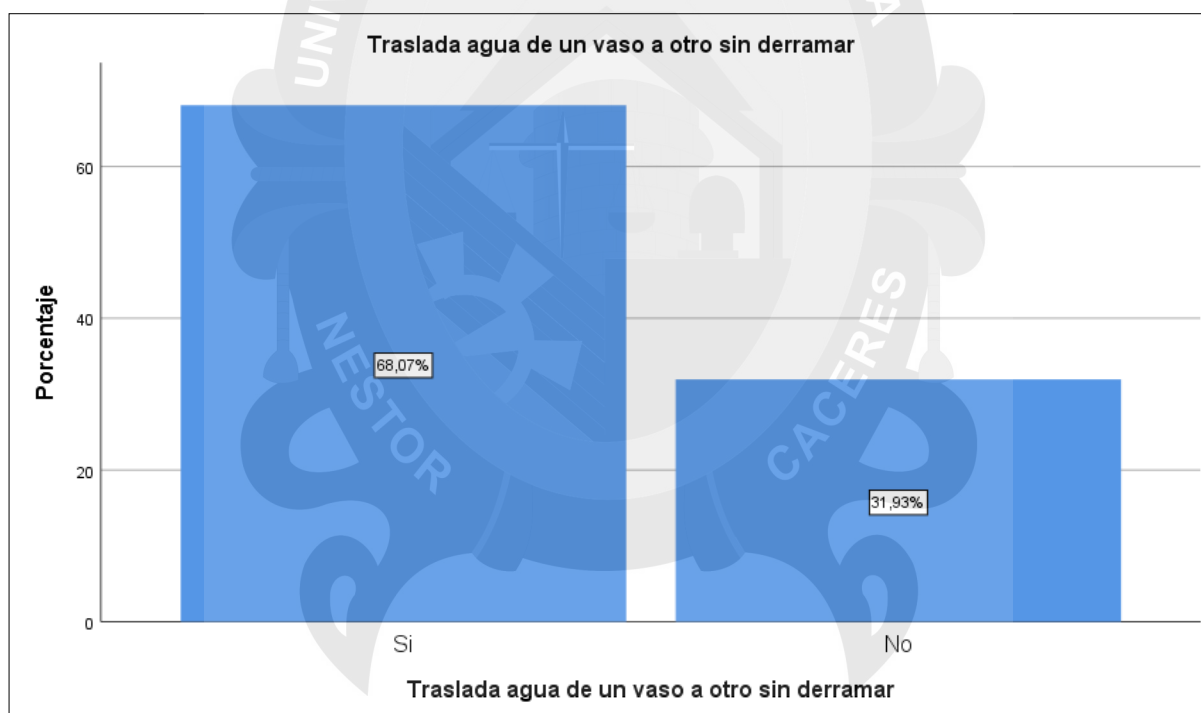
Traslada agua de un vaso a otro sin derramar

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	81	68.1	68.1	68.1
No	38	31.9	31.9	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 14

Traslada agua de un vaso a otro sin derramar



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se ve que el 68.1% de los niños, equivalente a 81 participantes, logra injertar agua de un vaso a otro sin verter, mientras que el 31.9% (38 niños) no lo consigue. La diferencia de 36.2% refleja que una mayoría significativa posee esta habilidad, lo que indica un adecuado desarrollo de la coordinación motora fina, el control de movimientos y la precisión manual. Esta destreza es importante no solo en el ámbito lúdico, sino también en actividades cotidianas que requieren manipulación cuidadosa de objetos.

Tabla 19

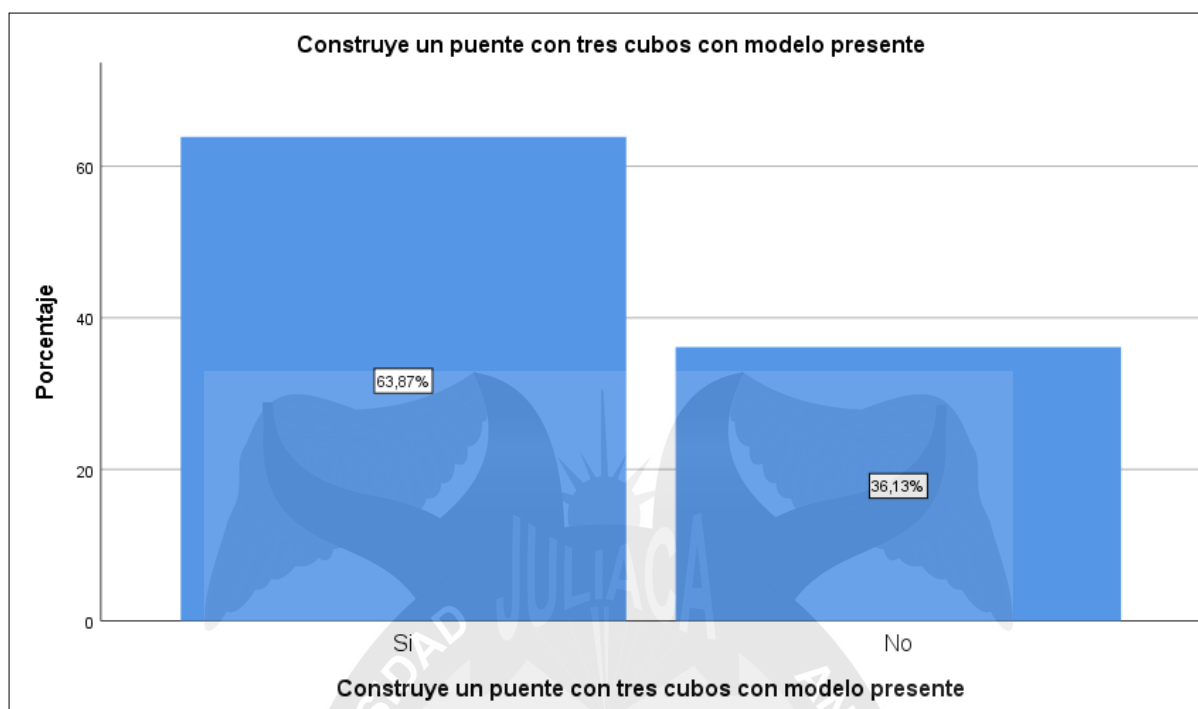
Construye un puente con tres cubos con modelo presente

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	76	63.9	63.9	63.9
No	43	36.1	36.1	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 15

Construye un puente con tres cubos con modelo presente



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 63.9% de los niños, equivalente a 76 participantes, utilice el modelo como referencia mientras edifica un puente con tres cubos, mientras que el 36.1% (43 niños) no logra hacerlo. La diferencia de 27.8% muestra que la mayoría cuenta con habilidades de coordinación motora fina, percepción visual y reproducción de modelos, aspectos esenciales para el desarrollo psicomotor y cognitivo. Esta capacidad implica no solo la manipulación precisa de objetos, sino también la comprensión y seguimiento de instrucciones visuales. Sin embargo, el porcentaje que no logra realizar esta tarea evidencia que una parte importante del grupo aún presenta dificultades en estas áreas, lo que sugiere la necesidad de reforzar actividades que estimulen la observación, la planificación motriz y la destreza manual. Implementar más ejercicios de construcción y ensamble podría contribuir al fortalecimiento de estas competencias en todos los niños de educación inicial.

Tabla 20

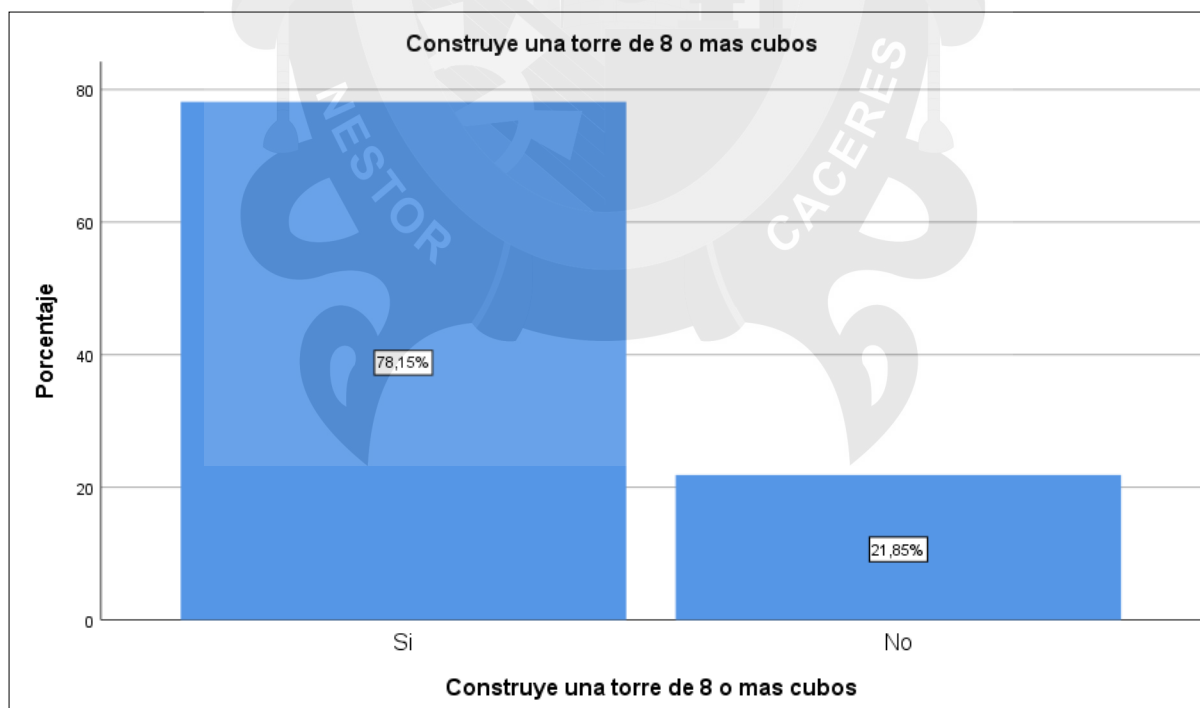
Construye una torre de 8 o mas cubos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	93	78.2	78.2	78.2
No	26	21.8	21.8	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 16

Construye una torre de 8 o mas cubos



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados de la tabla dicen que, de los 93 participantes, es decir, el 78,2 % de los niños, construyeron una torre con ocho o más cubos, mientras que el 21.8% (26 niños) no logra realizarla. La diferencia de 56.4% refleja que una gran mayoría posee habilidades de coordinación motora fina, control postural y planificación en la ejecución de tareas constructivas. Esta destreza requiere precisión, equilibrio y secuenciación, aspectos fundamentales en el progreso psicomotor y cognitivo. No obstante, el porcentaje de niños que no consigue completar la torre indica que aún existe un grupo que necesita fortalecer su coordinación y destreza manual.

Tabla 21

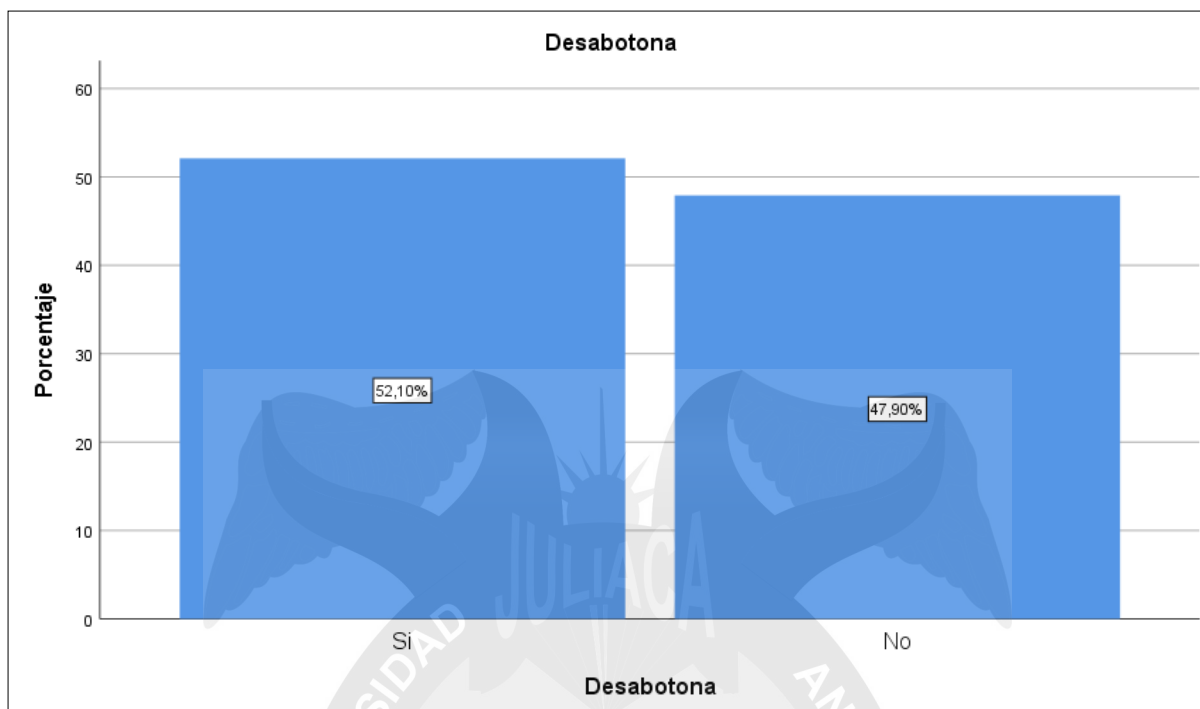
Desabotona

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	62	52.1	52.1	52.1
No	57	47.9	47.9	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 17

Desabotona



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 52.1% de los niños, equivalente a 62 participantes, logra desabotonar, mientras que el 47.9% (57 niños) no realiza esta acción. La diferencia de 4.2% muestra que la habilidad de manipulación fina está relativamente equilibrada entre quienes la dominan y quienes aún presentan dificultad. Esta destreza implica coordinación visomotora, fuerza y precisión en los dedos, así como control bilateral de las manos, siendo fundamental para la autonomía en actividades de vestido. El hecho de que casi la mitad del grupo no logre desabotonar sugiere la necesidad de incorporar más ejercicios que fortalezcan la motricidad fina, como actividades de ensartar, enhebrar o manipular cierres y botones.

Tabla 22

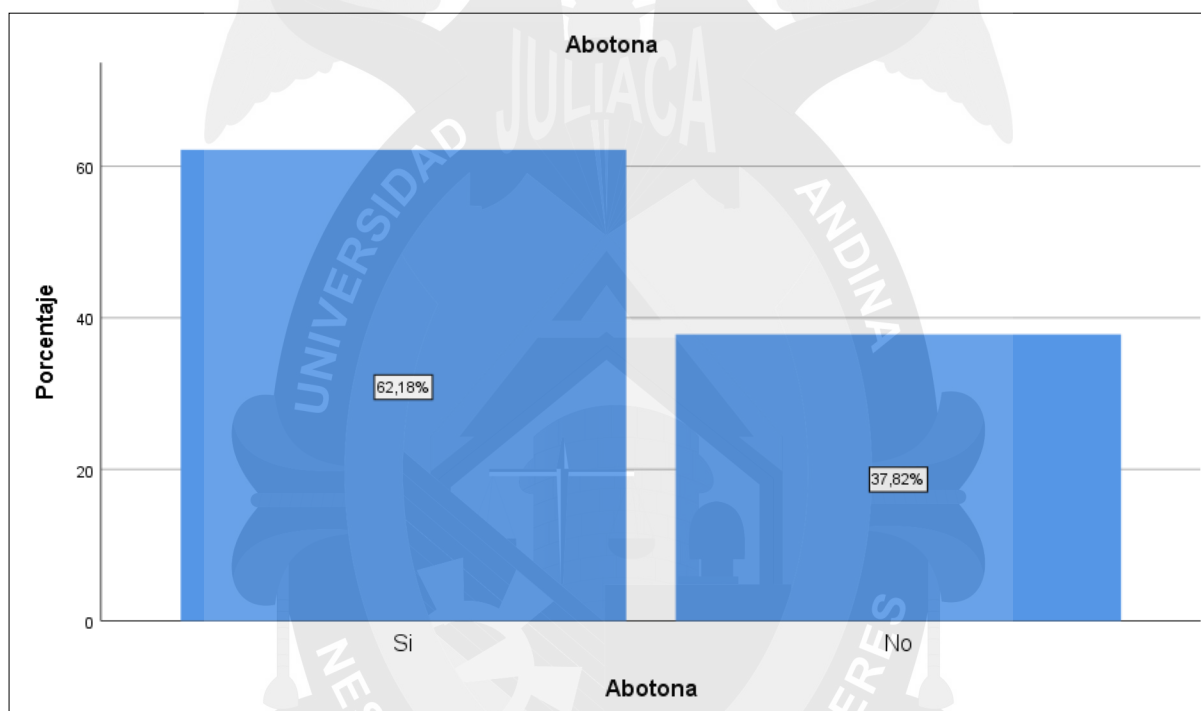
Abotona

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	74	62.2	62.2	62.2
No	45	37.8	37.8	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 18

Abotona



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 62.2% de los niños, equivalente a 74 participantes, logra abotonar, mientras que el 37.8% (45 niños) no lo consigue. Si observamos la diferencia del 24,4 %, podemos ver que la mayoría de los niños han mostrado un desarrollo suficiente en sus habilidades motoras finas, coordinación visomotora y coordinación mano, habilidades necesarias para realizar tareas de vestido de forma autónoma. Este logro refleja avances en destrezas de precisión y

fuerza en los dedos, fundamentales para la independencia personal en la vida cotidiana.

Tabla 23

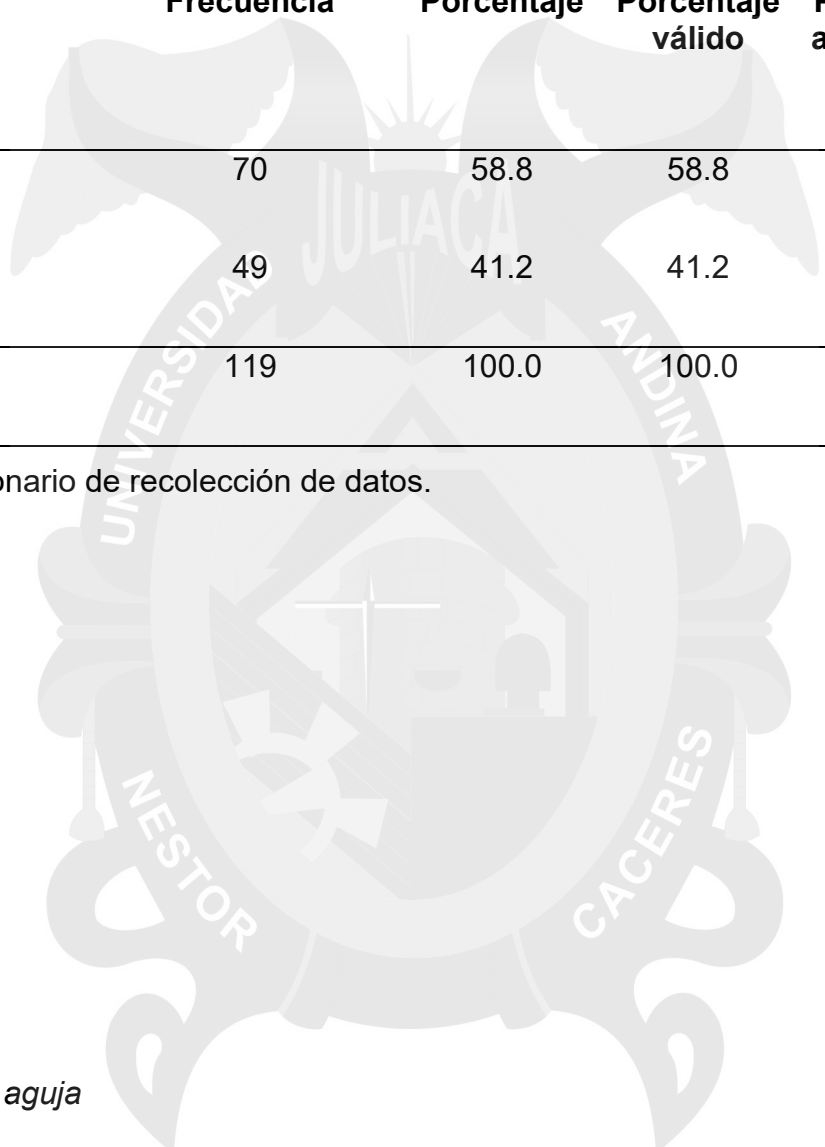
Enhebra una aguja

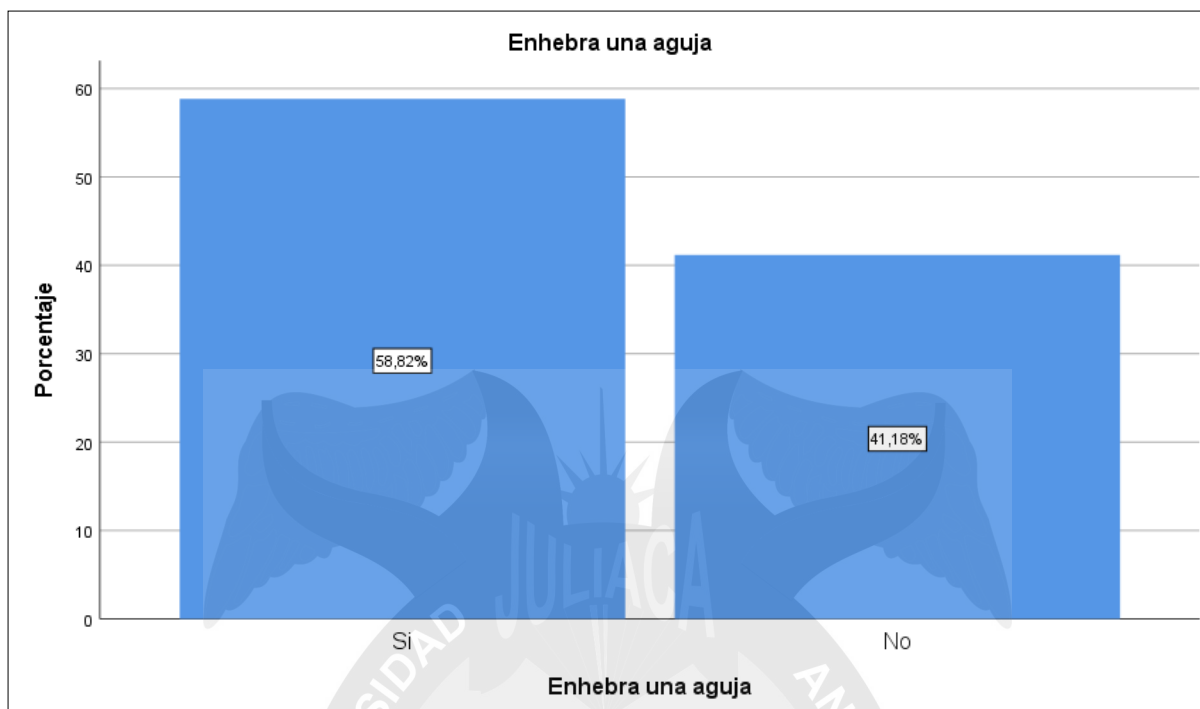
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	70	58.8	58.8	58.8
No	49	41.2	41.2	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 19

Enhebra una aguja





Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 58.8% de los niños, equivalente a 70 participantes, logra enhebrar una aguja, mientras que el 41.2% (49 niños) no lo consigue. La diferencia de 17.6% muestra que más de la mitad posee un adecuado progreso de la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y la precisión en movimientos pequeños, habilidades esenciales para tareas que requieren exactitud. Esta destreza implica concentración, control de los dedos y una buena percepción visual, por lo que su dominio es un indicador positivo del desarrollo psicomotor. Sin embargo, el porcentaje de niños que no logra enhebrar evidencia que aún existe un grupo que necesita fortalecer estas capacidades. Se recomienda implementar actividades lúdicas que requieran ensartar, pasar hilos por orificios o manipular piezas pequeñas, con el fin de favorecer el perfeccionamiento de la coordinación visomotora y la destreza manual en la etapa de educación inicial.

Tabla 24

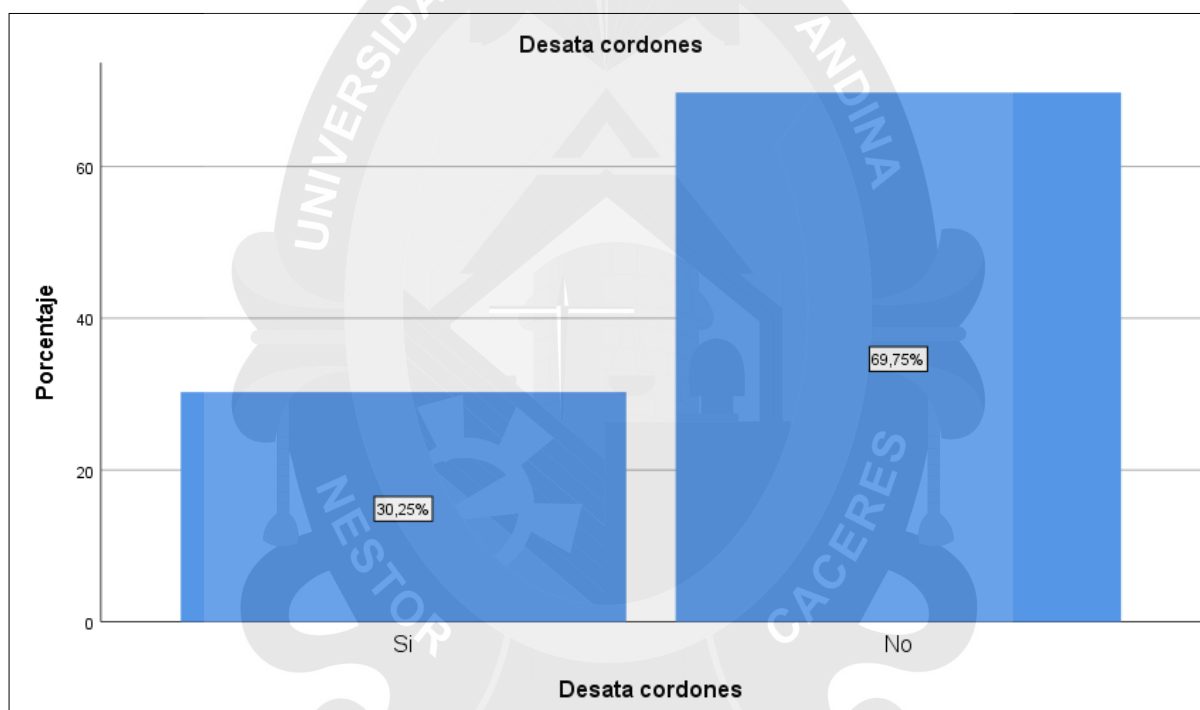
Desata cordones

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	36	30.3	30.3	30.3
No	83	69.7	69.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 20

Desata cordones



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que solo el 30.3% de los niños, equivalente a 36 participantes, logra desatar cordones, mientras que el 69.7% (83 niños) no lo consigue. La diferencia de 39.4% evidencia que una amplia mayoría presenta dificultades en esta habilidad, la cual requiere coordinación bilateral, fuerza y precisión

en los dedos, así como secuenciación de movimientos. Esta destreza es fundamental para la autonomía en el vestido y el calzado, además de contribuir al progreso de la motricidad fina. El bajo porcentaje de logro sugiere la necesidad de incorporar con mayor frecuencia actividades prácticas que involucren nudos, lazos y cordones en contextos lúdicos, permitiendo que los niños desarrollen gradualmente la destreza necesaria. En la educación infantil, fomentar la práctica tanto en el aula como en casa puede ayudar al desarrollo de la independencia, así como a la mejora de las habilidades físicas. Por eso es importante animar a la práctica.

Tabla 25

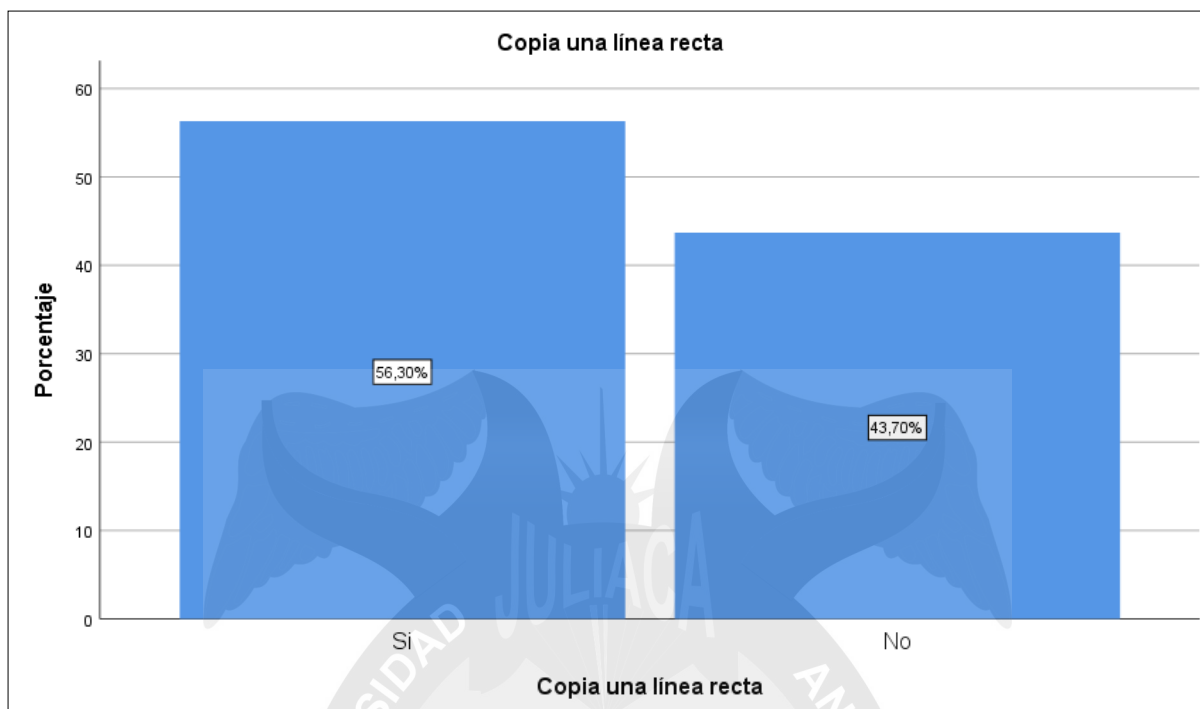
Copia una línea recta

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	67	56.3	56.3	56.3
No	52	43.7	43.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 21

Copia una línea recta



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 56.3% de los niños, equivalente a 67 participantes, logra copiar una línea recta, mientras que el 43.7% (52 niños) no lo consigue. La diferencia de 12.6% indica que más de la mitad presenta un desarrollo adecuado de la coordinación visomotora, el control del trazo y la orientación espacial, Es fundamental contar con las habilidades necesarias para comenzar a escribir. Para desarrollar este talento, se requiere la capacidad de integrar la percepción visual con la ejecución motora, así como de realizar movimientos precisos con las manos. No obstante, el porcentaje que no logra copiar la línea refleja que un grupo considerable necesita reforzar estas competencias.

Tabla 26

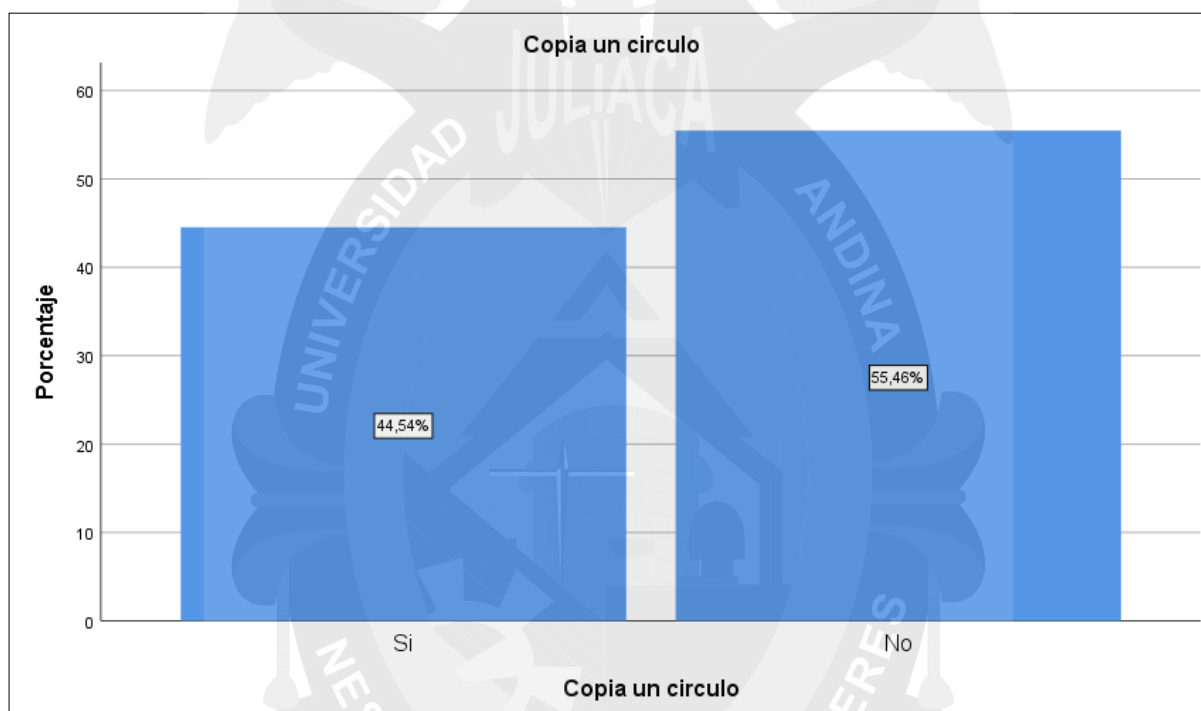
Copia un círculo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	53	44.5	44.5	44.5
No	66	55.5	55.5	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 22

Copia un círculo



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 44.5% de los niños, equivalente a 53 participantes, logra copiar un círculo, mientras que el 55.5% (66 niños) no lo consigue. La diferencia de 11% refleja que la mayoría aún presenta dificultades en esta habilidad, la cual requiere coordinación visomotora, control del trazo curvo y planificación motora fina. Copiar un círculo implica mayor complejidad que una línea recta, ya que demanda precisión en movimientos continuos y controlados, siendo un

paso clave en la preparación para la escritura. El porcentaje predominante de niños que no realiza esta tarea sugiere la necesidad de fortalecer actividades de grafomotricidad, como el trazado de formas básicas, juegos de dibujo libre y ejercicios de control de muñeca.

Tabla 27

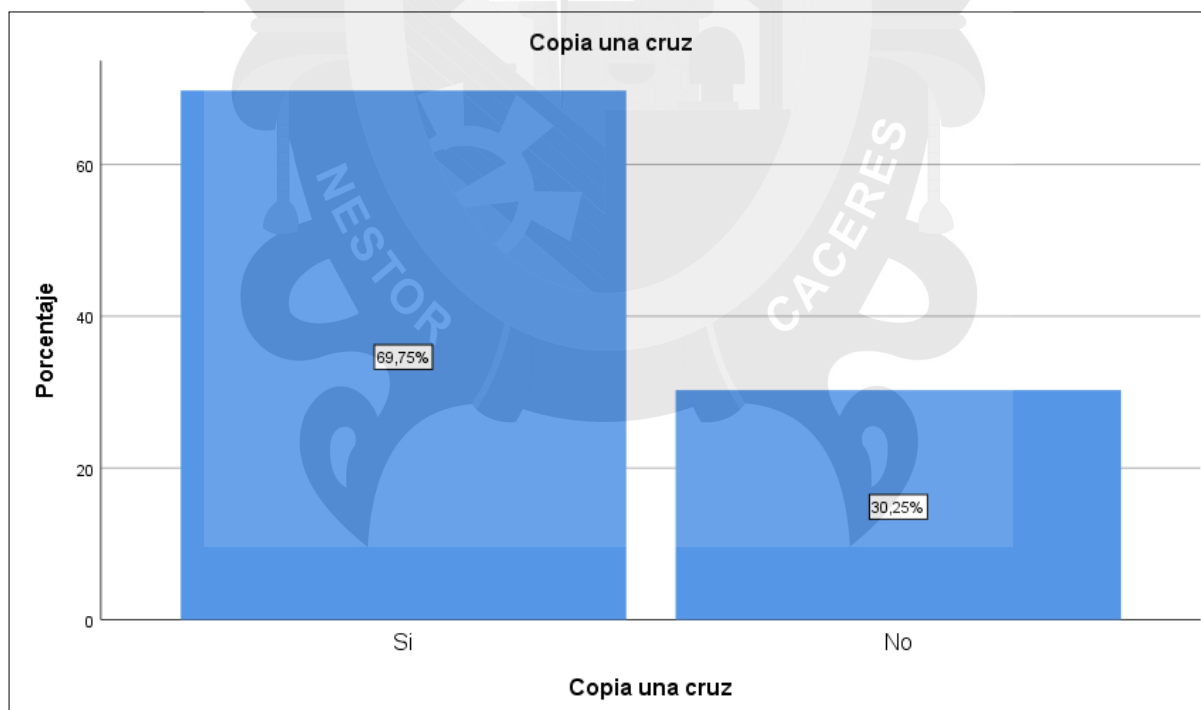
Copia una cruz

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	83	69.7	69.7	69.7
No	36	30.3	30.3	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 23

Copia una cruz



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 69.7% de los niños, equivalente a 83 participantes, logra copiar una cruz, mientras que el 30.3% (36 niños) no lo consigue. La diferencia de 39.4% evidencia que una amplia mayoría presenta un buen desarrollo de la coordinación visomotora, el control direccional del trazo y la percepción espacial, habilidades fundamentales para la escritura y otras tareas escolares. Copiar una cruz requiere integrar movimientos horizontales y verticales con precisión, lo que indica madurez en la motricidad fina y en la organización visual. Sin embargo, el grupo que no logra esta tarea todavía necesita reforzar estas destrezas, por lo que se recomienda implementar actividades de trazado guiado, juegos de unión de puntos y ejercicios de dibujo estructurado. Estas estrategias contribuirán a mejorar el control del lápiz y la orientación espacial en los niños de educación inicial.

Tabla 28

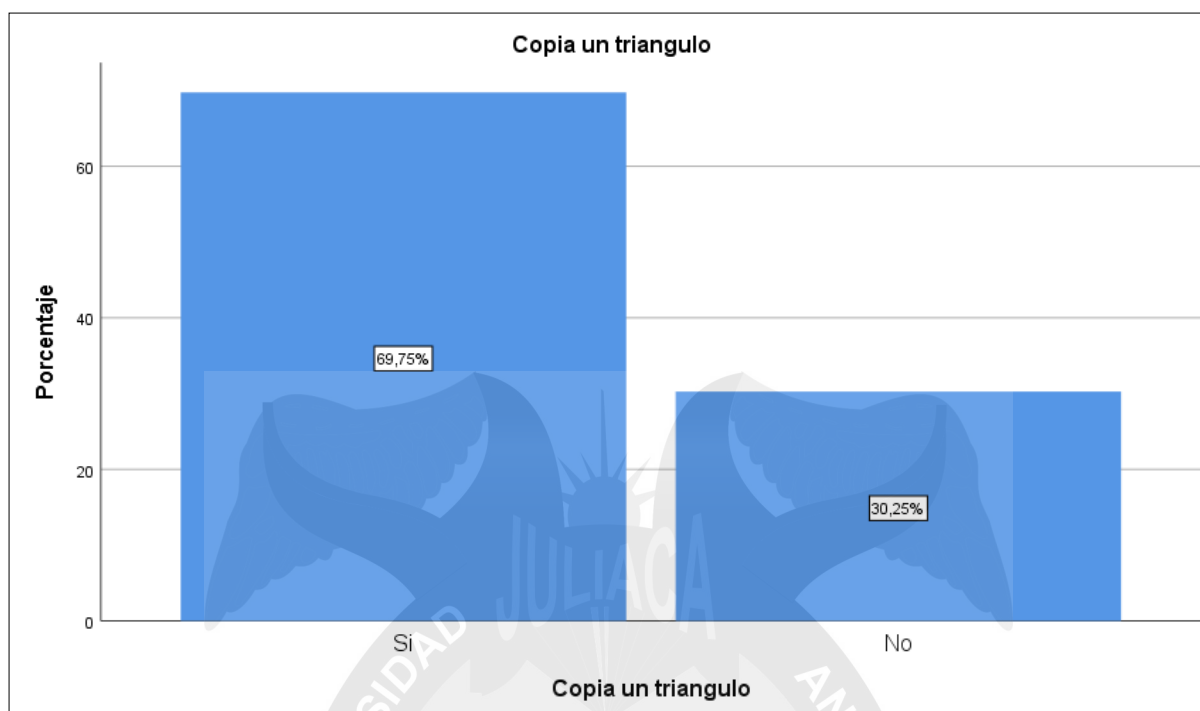
Copia un triangulo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	83	69.7	69.7	69.7
No	36	30.3	30.3	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 24

Copia un triangulo



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 69.7% de los niños, equivalente a 83 participantes, logra copiar un triángulo, mientras que el 30.3% (36 niños) no lo consigue. La diferencia de 39.4% indica que la mayoría presenta un nivel favorable en coordinación visomotora, control de líneas rectas y percepción de formas geométricas, competencias clave para el desarrollo gráfico y la preparación a la escritura. Copiar un triángulo implica mayor complejidad que figuras como la cruz, ya que requiere unir tres trazos con precisión y mantener la simetría. El grupo que no logra esta tarea evidencia la necesidad de reforzar la motricidad fina y la planificación motora mediante actividades de trazado de figuras, construcción con bloques y juegos de dibujo guiado.

Tabla 29

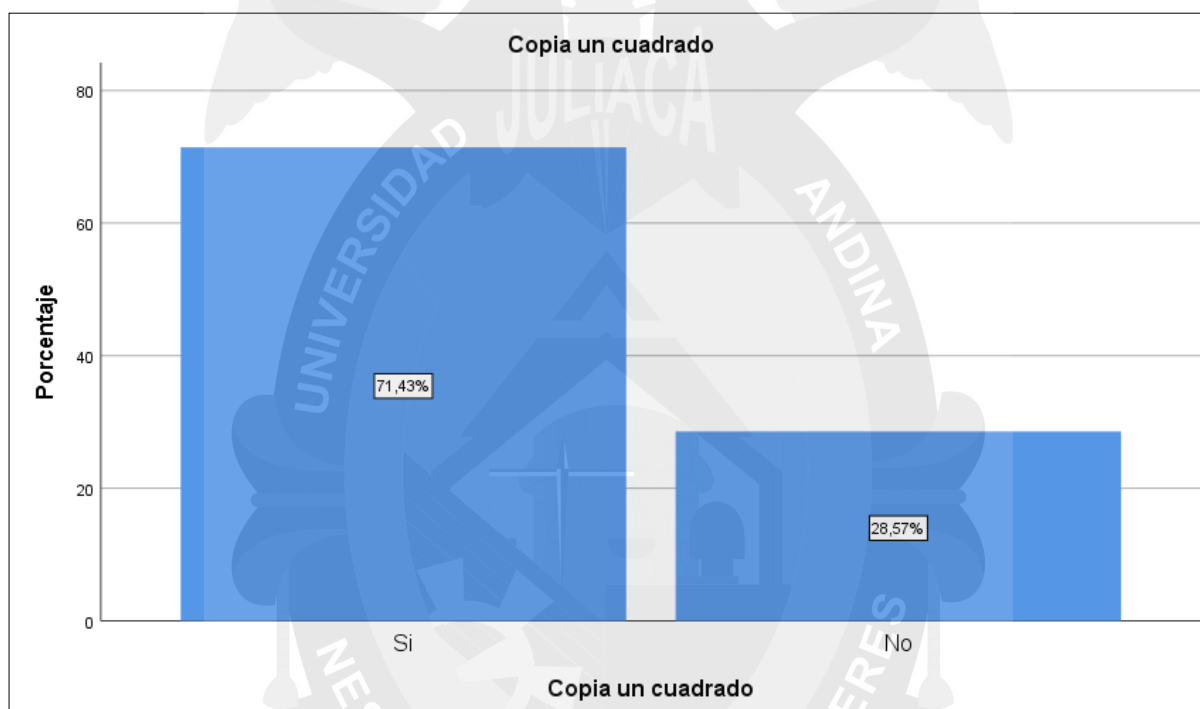
Copia un cuadrado

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	85	71.4	71.4	71.4
No	34	28.6	28.6	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 25

Copia un cuadrado



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 71.4% de los niños, equivalente a 85 participantes, logra copiar un cuadrado, mientras que el 28.6% (34 niños) no lo consigue. La diferencia de 42.8% muestra que la mayoría posee un buen dominio de la coordinación visomotora, el control de líneas rectas y la capacidad para cerrar figuras geométricas, aspectos fundamentales en el desarrollo gráfico. Copiar un cuadrado

requiere precisión en la unión de cuatro trazos y en el mantenimiento de proporciones, lo que evidencia madurez en la motricidad fina y en la organización espacial.

Tabla 30

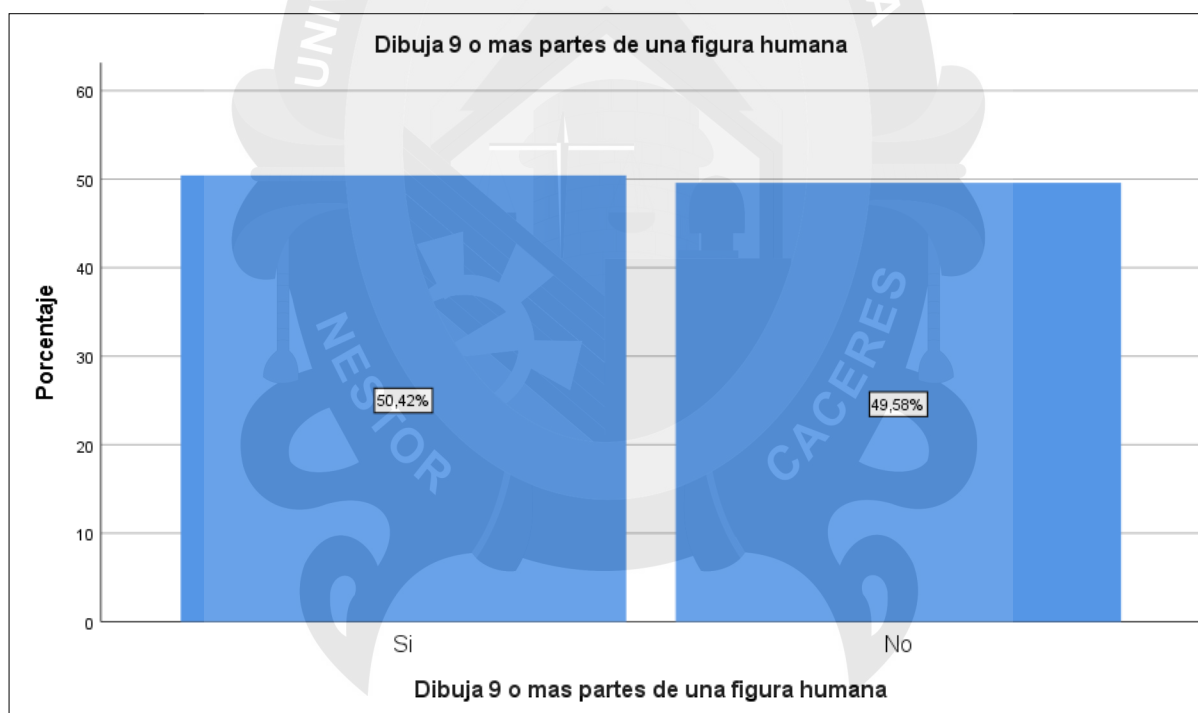
Dibuja 9 o mas partes de una figura humana

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	60	50.4	50.4	50.4
No	59	49.6	49.6	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 26

Dibuja 9 o mas partes de una figura humana



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



Un total de sesenta niños, es decir, el 51,4 % de la muestra, representan correctamente nueve o más partes del cuerpo humano en sus dibujos. Por el contrario, cincuenta y nueve niños, es decir, el 49,6 % de la muestra, no lo consiguen. Los que han desarrollado la capacidad de representar correctamente el cuerpo humano se distribuyen de forma casi uniforme entre los que no lo han hecho, ya que la diferencia entre ambos grupos es solo del 0,8 %. Para este tipo de dibujo, la coordinación mano-ojo es esencial, planificación espacial y memoria visual, así como un nivel de madurez cognitiva para identificar y reproducir proporciones y elementos corporales. El grupo que no alcanza este objetivo podría beneficiarse de actividades como juegos de reconocimiento corporal, modelado con plastilina y ejercicios de dibujo guiado, que fortalezcan la observación y la precisión en la representación gráfica.

Tabla 31

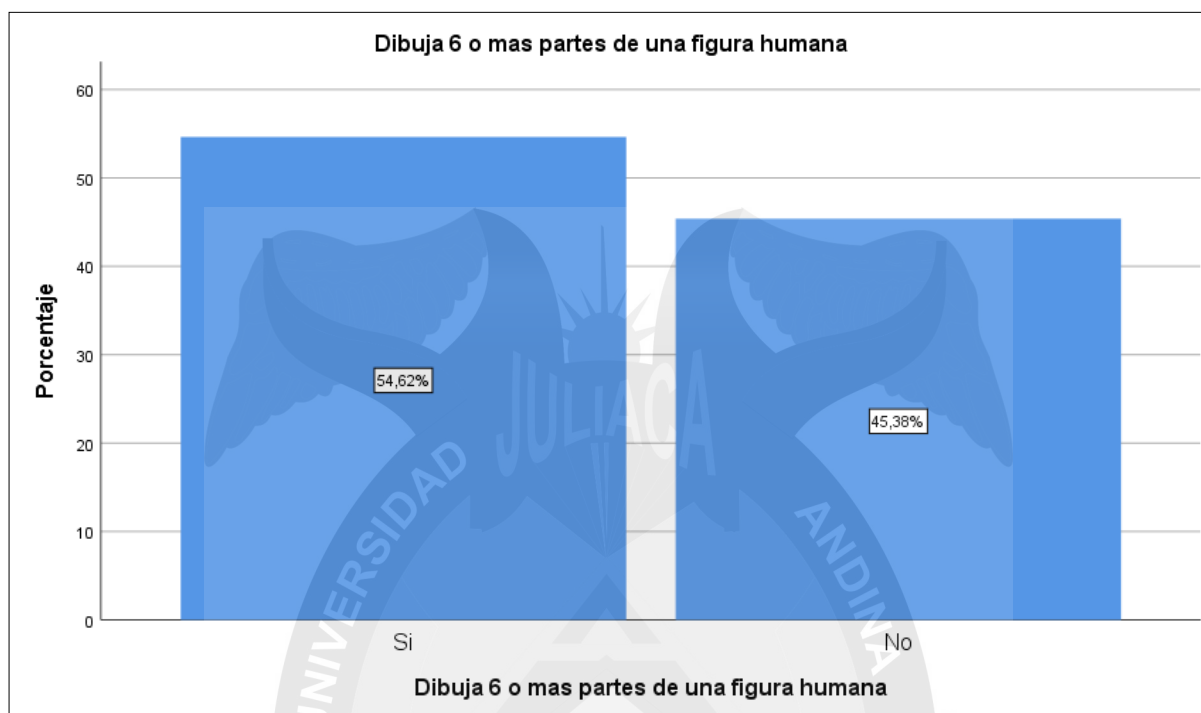
Dibuja 6 o mas partes de una figura humana

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	65	54.6	54.6	54.6
No	54	45.4	45.4	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 27

Dibuja 6 o mas partes de una figura humana



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se evidencia que el 54.6% de los niños, equivalente a 65 participantes, logra dibujar seis o más partes de una figura humana, mientras que el 45.4% (54 niños) no lo consigue. La diferencia de 9.2% indica que poco más de la mitad presenta un nivel aceptable en la coordinación visomotora, la organización espacial y el reconocimiento de la estructura corporal. Dibujar seis partes implica identificar elementos esenciales del cuerpo y plasmarlos con cierta proporción y secuencia lógica, lo que demuestra avances en el desarrollo cognitivo y motor fino. No obstante, el grupo que no alcanza este logro requiere reforzar su observación, memoria visual y control del trazo mediante actividades de dibujo libre guiado, juegos de armado de figuras y modelado. El fortalecimiento de esta habilidad contribuye tanto

a la expresión gráfica como a la preparación para tareas académicas posteriores en la educación inicial.

Tabla 32

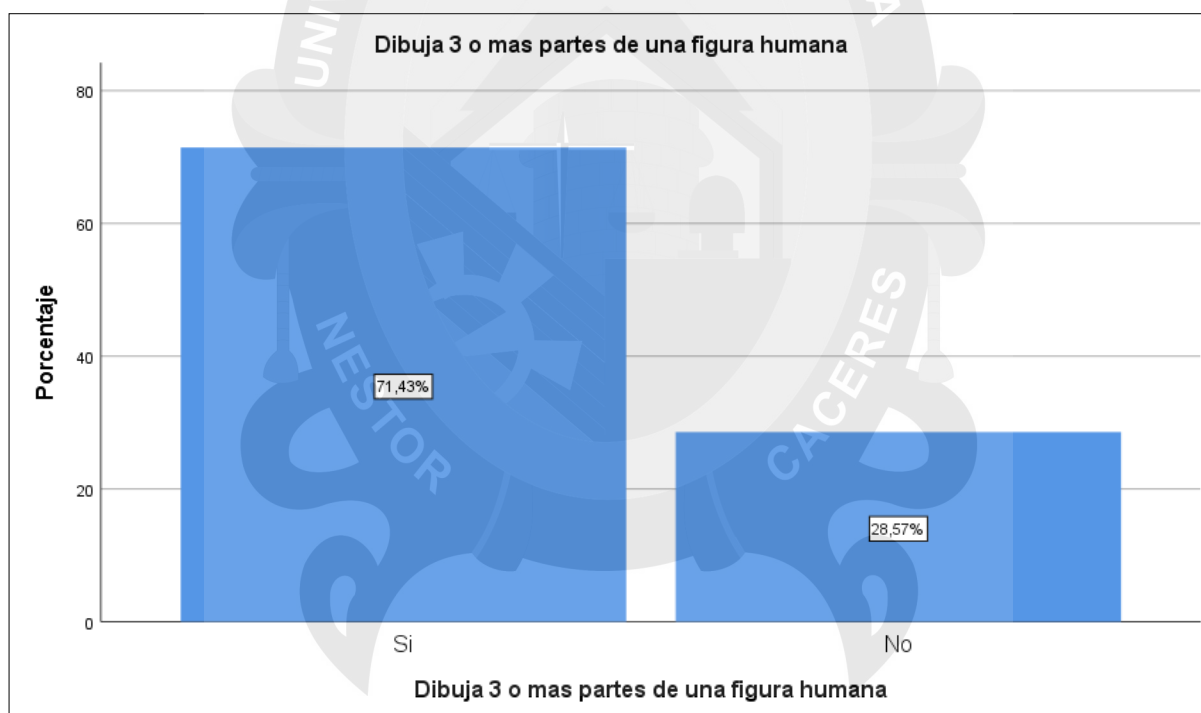
Dibuja 3 o mas partes de una figura humana

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	85	71.4	71.4	71.4
No	34	28.6	28.6	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 28

Dibuja 3 o mas partes de una figura humana



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



La tabla muestra que, del total de participantes, 85 (o el 71,4 % de los niños) pueden dibujar tres o más partes del cuerpo humano, mientras que 34 (o el 28,6 % de los niños) no pueden. La mayoría de los niños han mostrado un desarrollo básico en áreas como la coordinación visomotora, el reconocimiento de las partes del cuerpo y la capacidad de representar visualmente diferentes partes del cuerpo, como revela la discrepancia del 42,8 %. Este nivel de detalle, aunque inicial, es fundamental para la progresiva complejidad en la representación humana, ya que implica reconocimiento corporal, control del trazo y organización espacial. Sin embargo, el grupo que no alcanza este logro podría beneficiarse de estrategias que refuercen la observación y la percepción visual, como juegos de señalamientos corporales, modelado y actividades de dibujo guiado. El avance en esta habilidad es clave para el progreso psicomotor y la locución artística en la etapa de educación inicial.

Tabla 33

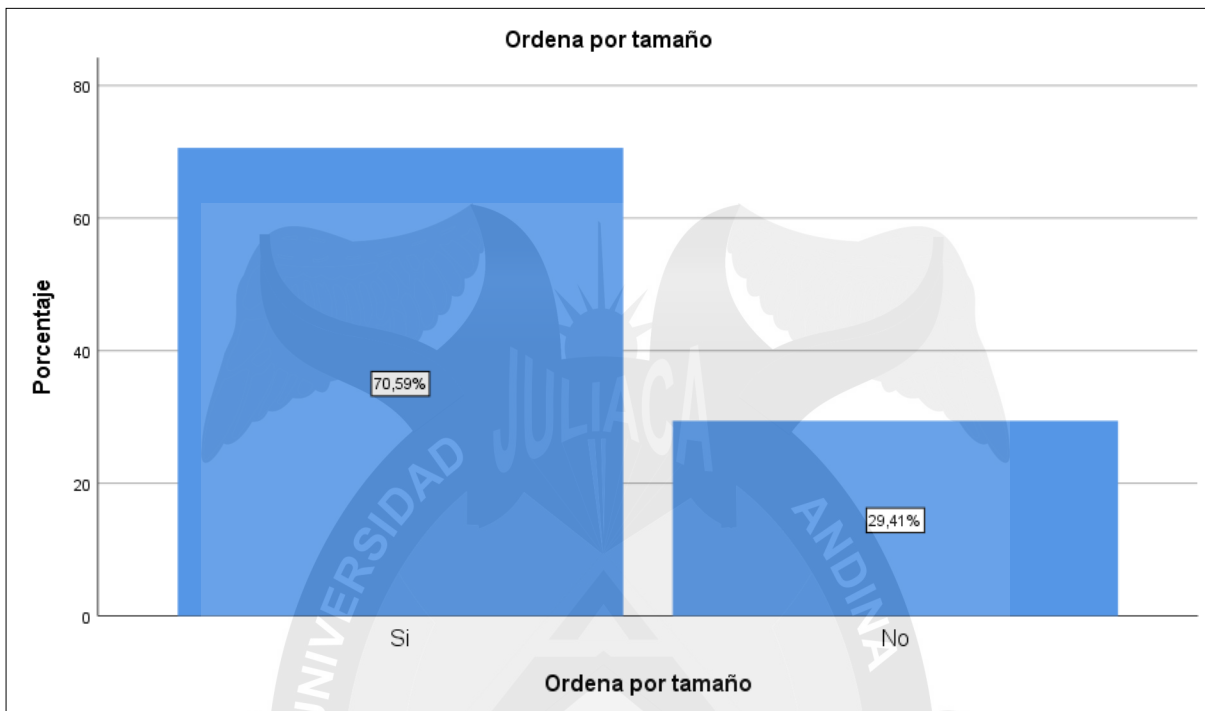
Ordena por tamaño

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	84	70.6	70.6	70.6
No	35	29.4	29.4	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 29

Ordena por tamaño



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 70.6% de los niños, equivalente a 84 participantes, logra ordenar por tamaño, mientras que el 29.4% (35 niños) no lo consigue. La diferencia de 41.2% indica que la mayoría presenta una adecuada capacidad para discriminar visualmente y establecer relaciones de comparación, habilidades esenciales para el pensamiento lógico-matemático. Esta destreza implica no solo la percepción visual, sino también la comprensión de conceptos de seriación y jerarquización, fundamentales para el aprendizaje posterior de nociones numéricas y geométricas. No obstante, el grupo que no alcanza este logro requiere fortalecer su discriminación perceptiva y la comprensión de la secuencia a través de actividades lúdicas como clasificar objetos, ordenar bloques o secuencias gráficas.

Tabla 34

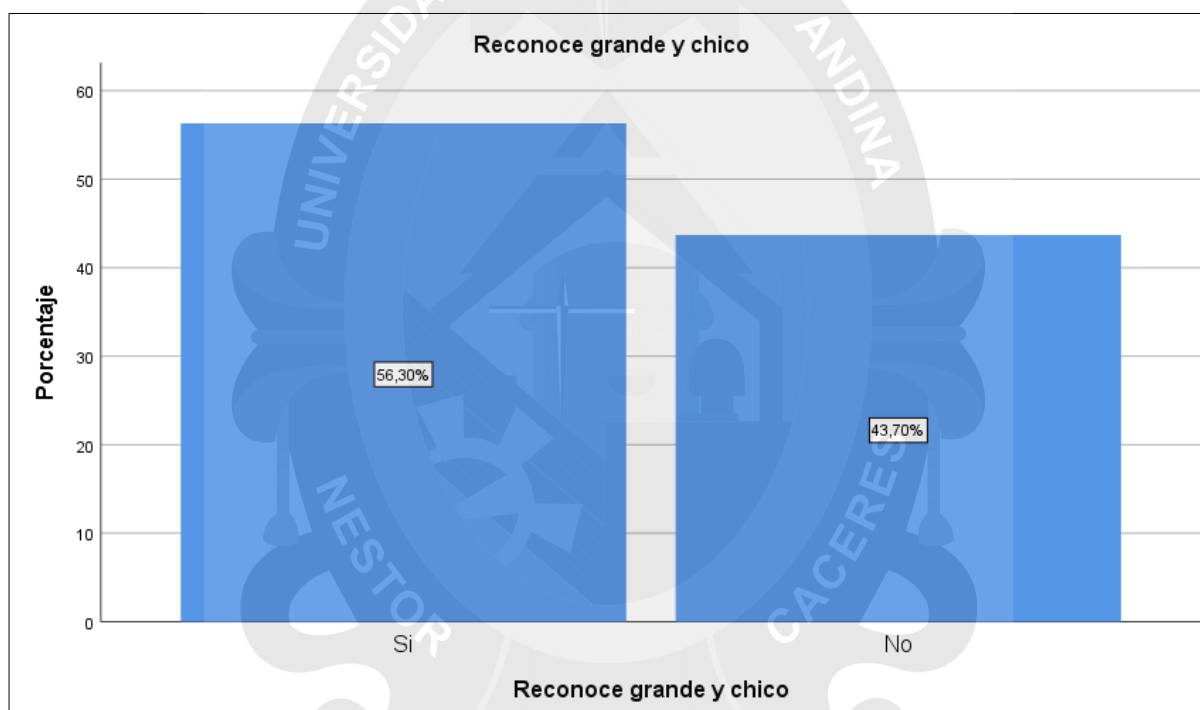
Reconoce grande y chico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	67	56.3	56.3	56.3
No	52	43.7	43.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 30

Reconoce grande y chico



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se ve que el 56.3% de los niños, equivalente a 67 participantes, reconoce las nociones de grande y chico, mientras que el 43.7% (52 niños) no las identifica correctamente. La diferencia de 12.6% evidencia que, aunque más de la mitad logra discriminar tamaños de forma básica, existe un grupo considerable que

presenta dificultades en esta habilidad perceptiva. El reconocimiento de grande y chico constituye un aprendizaje fundamental en la educación inicial, ya que forma parte de la clasificación y seriación, bases del pensamiento lógico-matemático.

Tabla 35

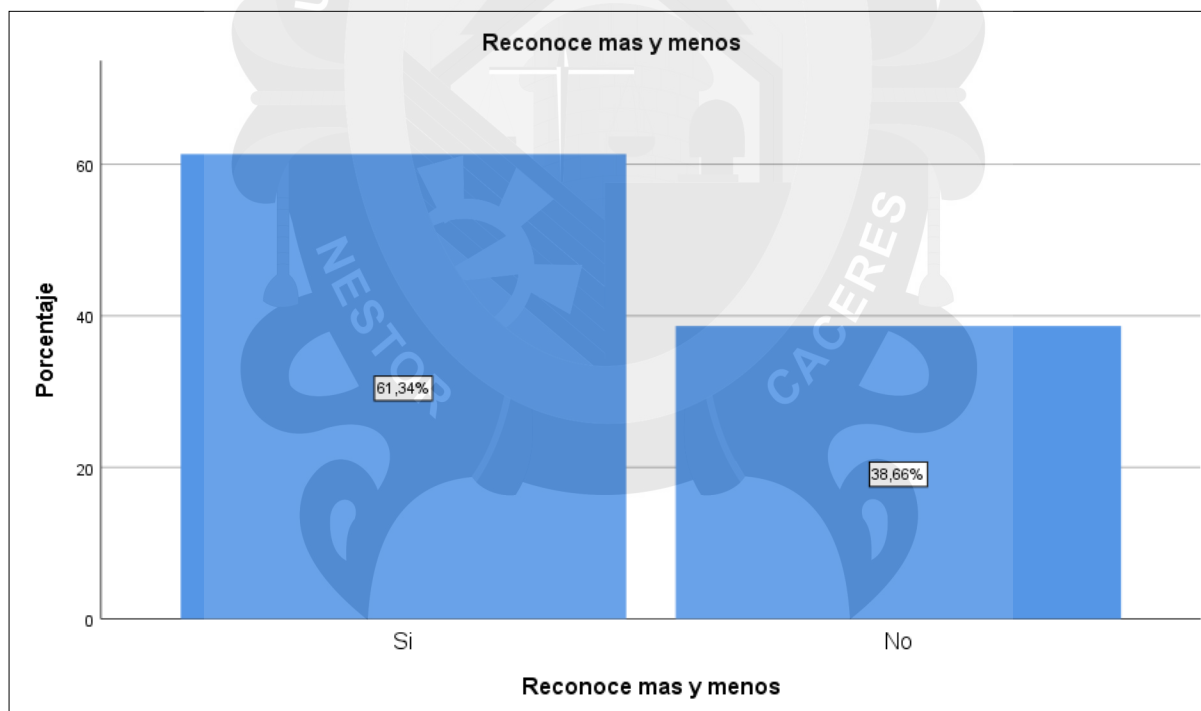
Reconoce mas y menos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	73	61.3	61.3	61.3
No	46	38.7	38.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 31

Reconoce más y menos



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se observa que el 61.3% de los niños, equivalente a 73 participantes, reconoce correctamente las nociones de más y menos, mientras que el 38.7% (46 niños) no logra identificarlas. La diferencia de 22.6% indica que una mayoría significativa ha desarrollado esta habilidad de comparación, fundamental para el pensamiento lógico-matemático. El reconocimiento de más y menos es una destreza básica que permite a los niños establecer relaciones de cantidad, comprender el conteo y sentar las bases para operaciones aritméticas simples. Sin embargo, el porcentaje de estudiantes con dificultades señala la necesidad de reforzar este aprendizaje mediante actividades lúdicas que involucren conteo de objetos, juegos de clasificación y resolución de retos cotidianos que demanden comparar cantidades. Fortalecer esta capacidad contribuye no solo al desarrollo cognitivo, sino también a la autonomía y la resolución de problemas, integrando el aprendizaje matemático con el desarrollo psicomotor y social en la educación inicial.

Tabla 36

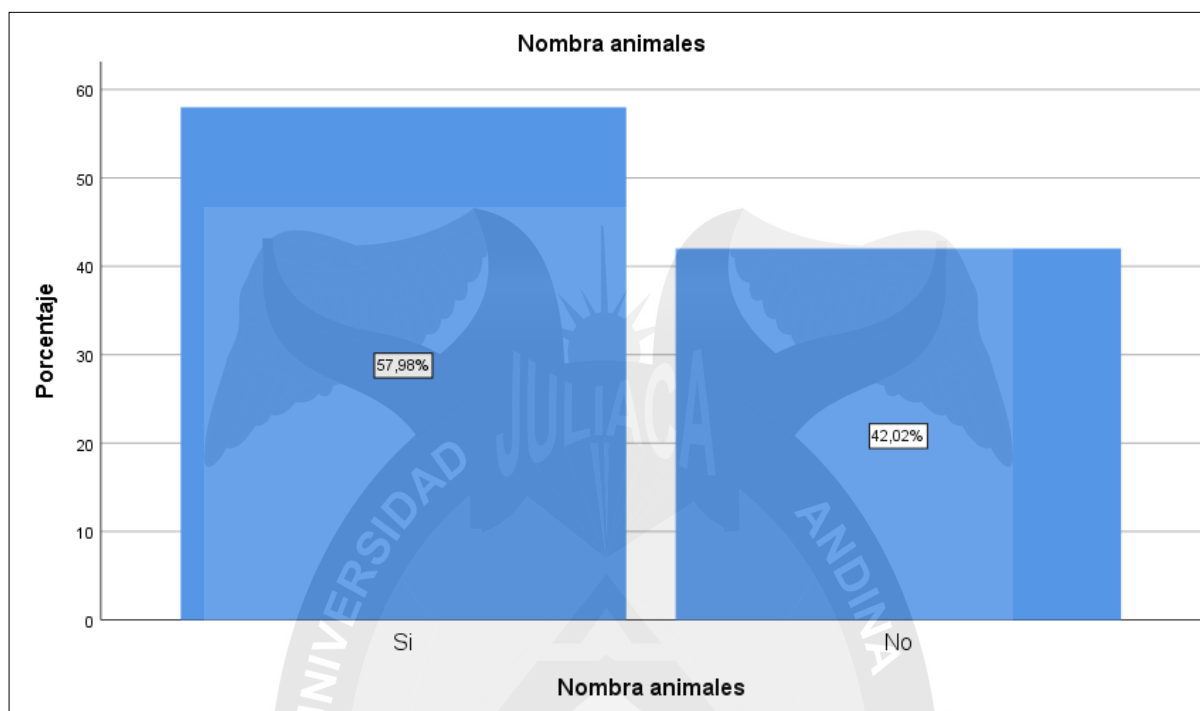
Nombra animales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	69	58.0	58.0	58.0
No	50	42.0	42.0	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 32

Nombra animales



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

El 58.0% de los niños, equivalente a 69 participantes, logra nombrar animales, mientras que el 42.0% (50 niños) no presenta esta habilidad. La diferencia de 16.0% evidencia que, aunque más de la mitad posee un vocabulario básico relacionado con el entorno natural, existe un grupo considerable que requiere mayor estimulación lingüística y cognitiva. Nombrar animales implica no solo la memoria verbal, sino también la asociación de características y la experiencia previa de contacto con ellos, lo cual se enriquece mediante cuentos, canciones, láminas y juegos interactivos. El hecho de que un número significativo de niños no logre esta tarea sugiere la necesidad de implementar estrategias didácticas centradas en el lenguaje oral y la exploración del medio ambiente.

Tabla 37

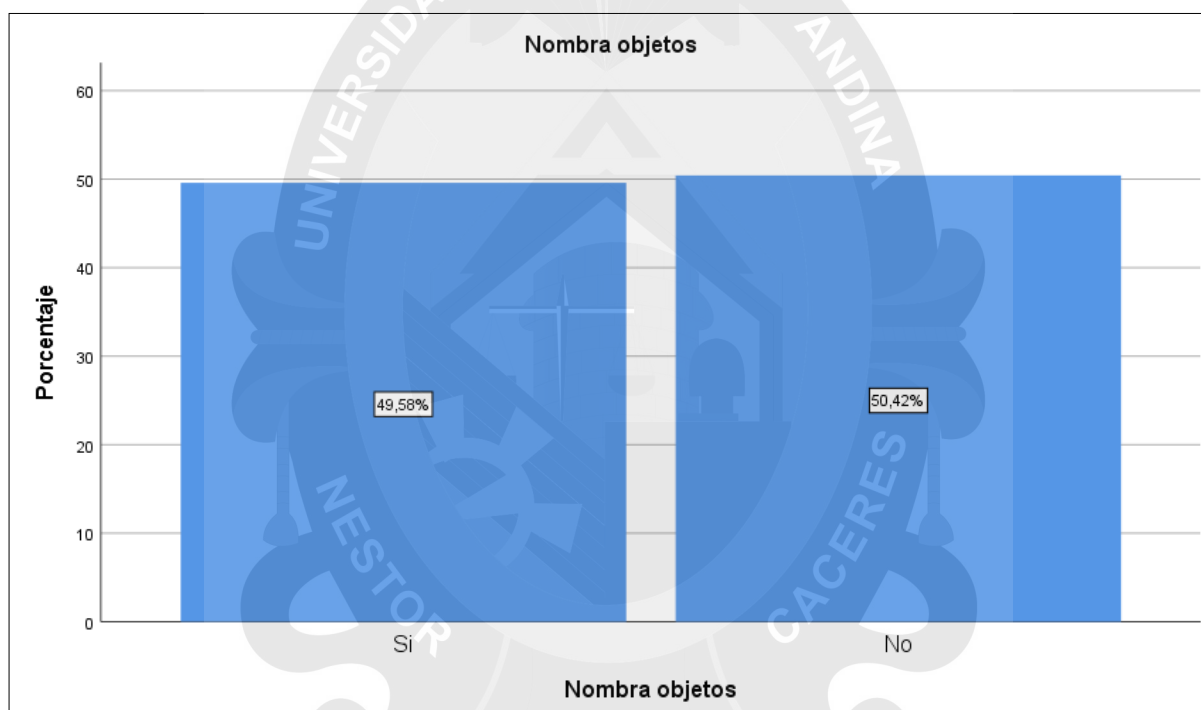
Nombra objetos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	59	49.6	49.6	49.6
No	60	50.4	50.4	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 33

Nombra objetos



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

El 49.6% de los niños, equivalente a 59 participantes, logra nombrar objetos, mientras que el 50.4% (60 niños) no presenta esta habilidad, evidenciando una distribución casi equilibrada entre ambos grupos. Este resultado indica que cerca de la mitad de los niños posee un vocabulario funcional que les permite identificar y

nombrar elementos de su entorno, mientras que la otra mitad requiere fortalecer esta capacidad lingüística. Nombrar objetos implica procesos de observación, reconocimiento y asociación verbal, fundamentales para el desarrollo del lenguaje y la comunicación efectiva.

Tabla 38

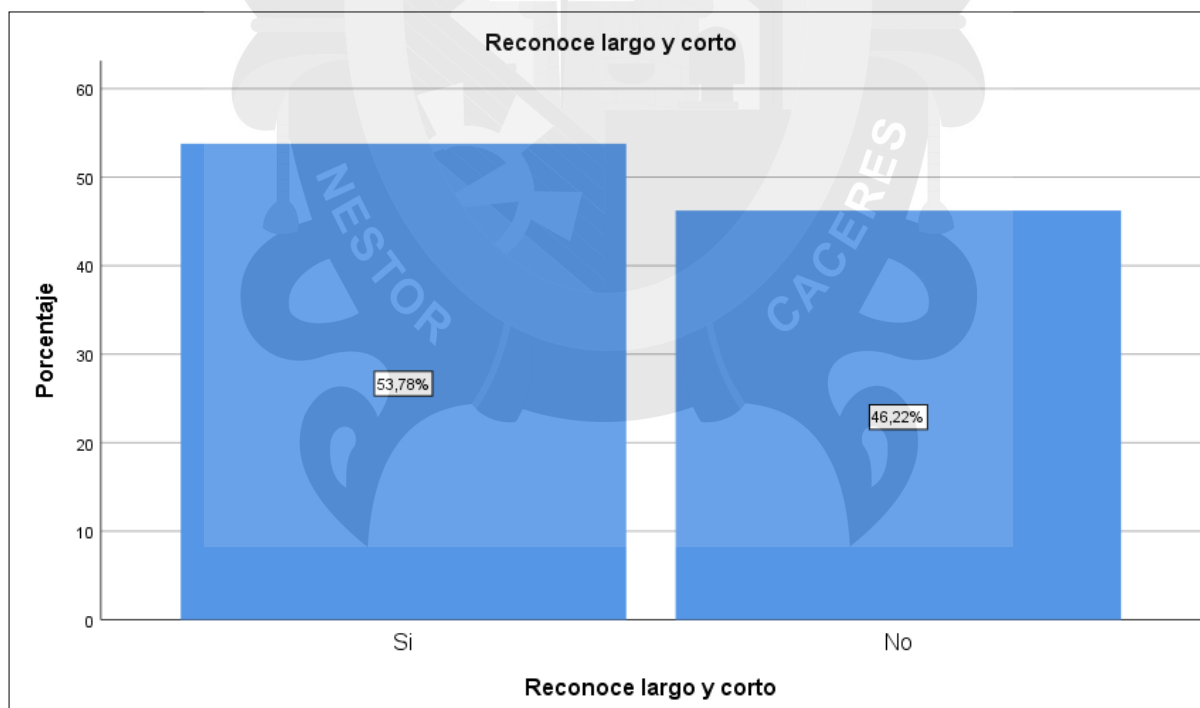
Reconoce largo y corto

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	64	53.8	53.8	53.8
No	55	46.2	46.2	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 34

Reconoce largo y corto



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



El 53.8% de los niños, equivalente a 64 participantes, reconoce las nociones de “largo” y “corto”, mientras que el 46.2% (55 niños) no logra identificarlas. Esta ligera ventaja del grupo que posee la habilidad refleja que más de la mitad ya ha desarrollado nociones básicas de comparación y medición, las cuales son esenciales en el pensamiento lógico-matemático inicial. Comprender y diferenciar longitudes no solo fortalece el aprendizaje de las matemáticas, sino que también apoya la observación, la organización y la clasificación de objetos en su entorno. Sin embargo, el porcentaje cercano entre ambos grupos evidencia la necesidad de reforzar esta competencia mediante actividades prácticas, como juegos de clasificación, mediciones con reglas o elementos cotidianos, y dinámicas de observación comparativa, que permitan a todos los niños consolidar esta noción de manera vivencial y significativa.

Tabla 39

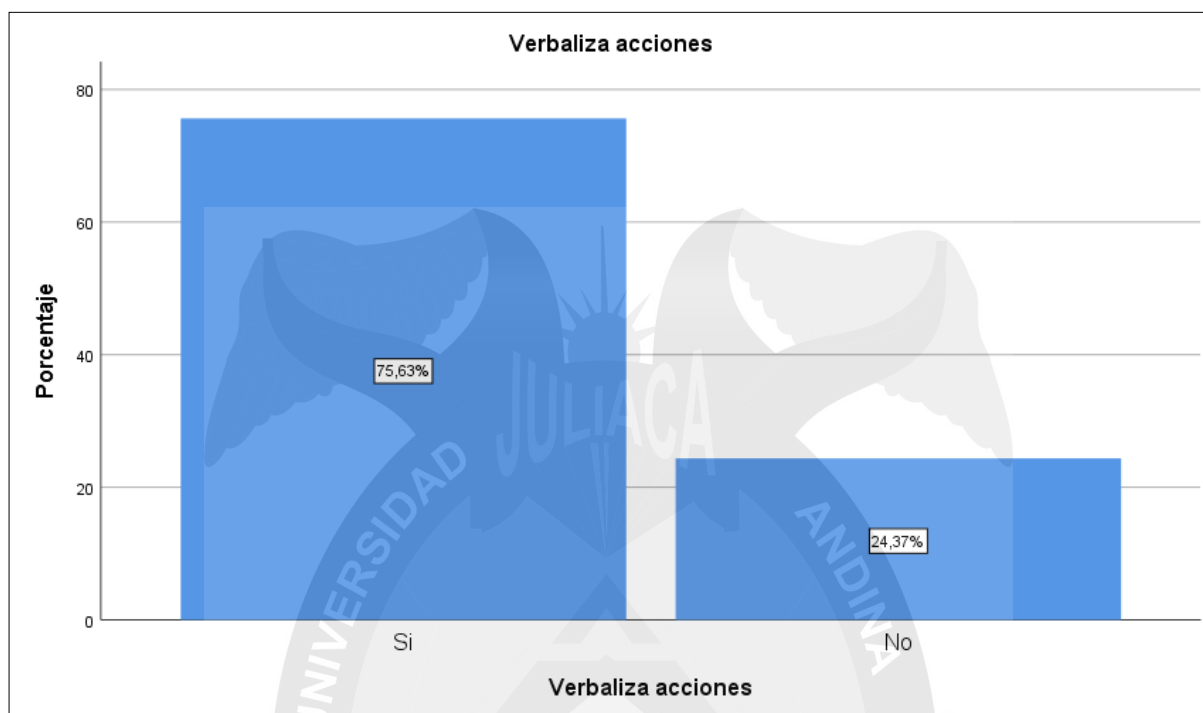
Verbaliza acciones

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	90	75.6	75.6	75.6
No	29	24.4	24.4	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 35

Verbaliza acciones



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

El 75.6% de los niños, equivalente a 90 participantes, verbaliza acciones, mientras que el 24.4% (29 niños) no lo hace. Este alto porcentaje indica que la mayoría posee la capacidad de expresar de manera oral lo que realiza, una habilidad fundamental para el desarrollo del lenguaje, la comunicación y la autorregulación. No obstante, el 24.4% que aún no desarrolla plenamente esta competencia requiere apoyo mediante estrategias que integren el lenguaje oral con el juego, la dramatización y la narración de experiencias cotidianas, estimulando así la confianza y el vocabulario.

Tabla 40

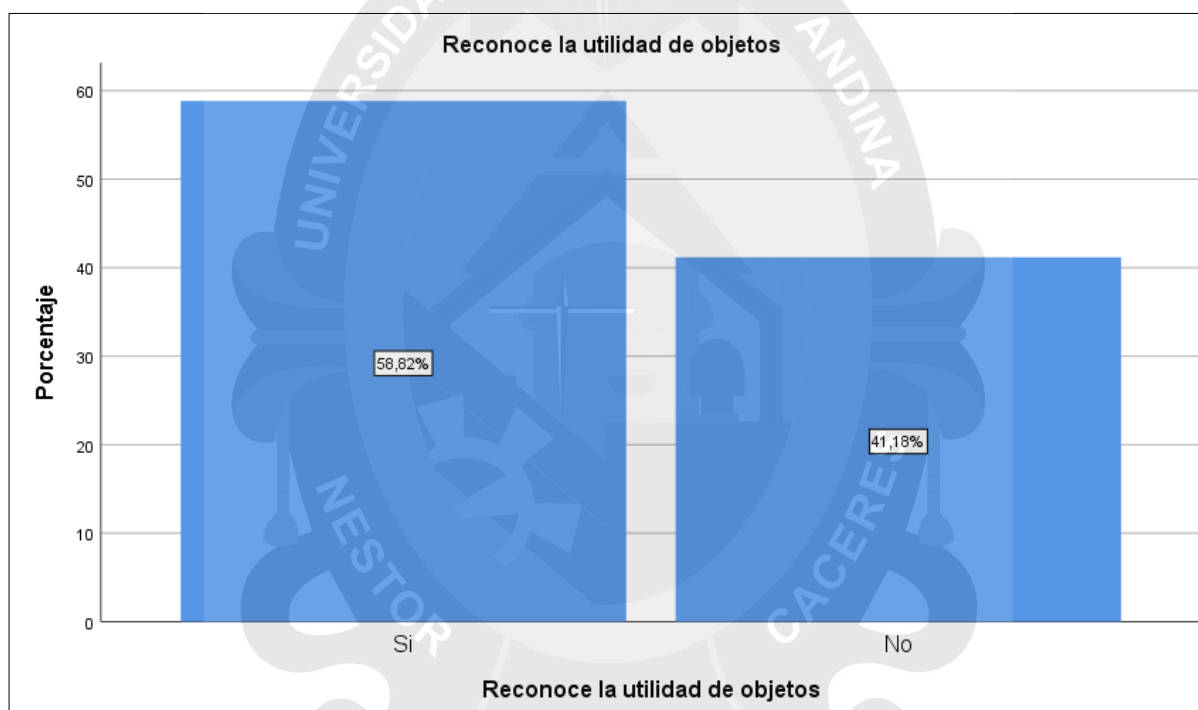
Reconoce la utilidad de objetos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	70	58.8	58.8	58.8
No	49	41.2	41.2	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 36

Reconoce la utilidad de objetos



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 63.9% de los niños, equivalente a 76 participantes, logra construir un puente con tres cubos teniendo el modelo presente, mientras que el 36.1% (43 niños) no consigue realizar esta tarea. Esta diferencia de 27.8% evidencia que la mayoría de los estudiantes posee habilidades relacionadas



con la coordinación motora fina, la percepción visual y la capacidad de reproducir modelos, competencias esenciales en el desarrollo psicomotor y cognitivo de la infancia. La ejecución de esta actividad implica no solo la destreza manual para manipular objetos con precisión, sino también la comprensión de instrucciones y la observación detallada de patrones visuales. No obstante, el porcentaje que no alcanza el objetivo revela que un grupo significativo presenta dificultades que requieren atención. Reforzar actividades lúdicas y de construcción podría favorecer la planificación motriz, la coordinación ojo-mano y la destreza manual, contribuyendo a un desarrollo integral en la etapa de educación inicial.

Tabla 41

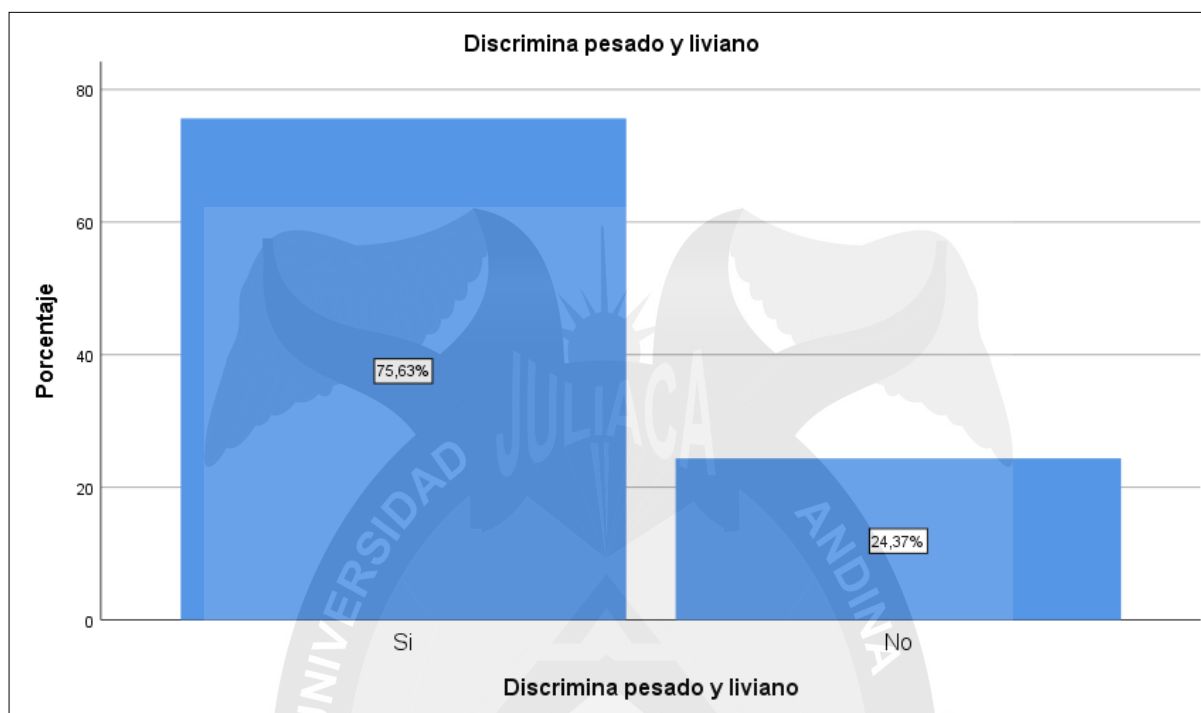
Discrimina pesado y liviano

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	90	75.6	75.6	75.6
No	29	24.4	24.4	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 37

Discrimina pesado y liviano



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 75.6% de los niños, equivalente a 90 participantes, discrimina entre objetos pesados y livianos, mientras que el 24.4% (29 niños) no logra hacerlo. La diferencia de 51.2% indica que la mayoría ha desarrollado habilidades perceptivas y cognitivas para identificar propiedades físicas de los objetos, lo que supone un avance en la comprensión del entorno y en la construcción de nociones básicas de física. Esta capacidad implica tanto la exploración sensorial como la comparación de estímulos, favoreciendo la organización mental y la categorización.

Tabla 42

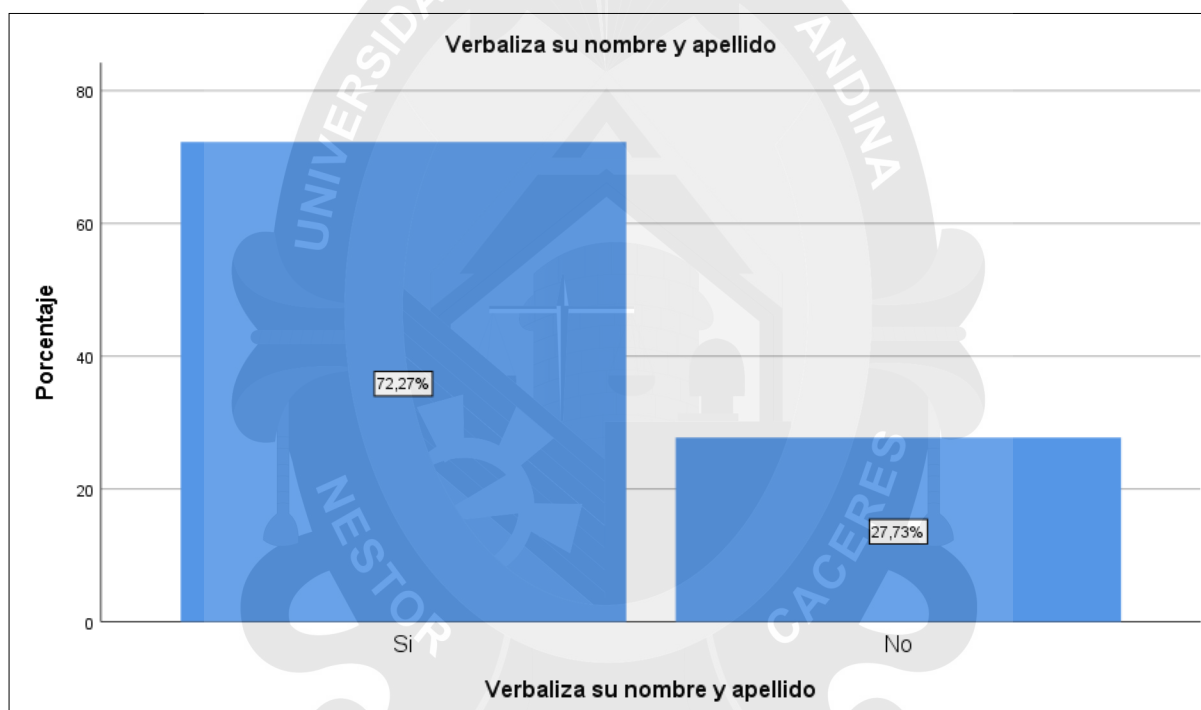
Verbaliza su nombre y apellido

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	86	72.3	72.3	72.3
No	33	27.7	27.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 38

Verbaliza su nombre y apellido



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 72.3% de los niños, equivalente a 86 participantes, verbaliza correctamente su nombre y apellido, mientras que el 27.7% (33 niños) no logra hacerlo. La diferencia de 44.6% evidencia que la mayoría posee un adecuado nivel de desarrollo del lenguaje y de conciencia de identidad personal,

lo que refleja avances en su autoconcepto y en sus habilidades comunicativas. Esta capacidad no solo implica la correcta pronunciación, sino también el reconocimiento de sí mismos como individuos dentro de un contexto social.

Tabla 43

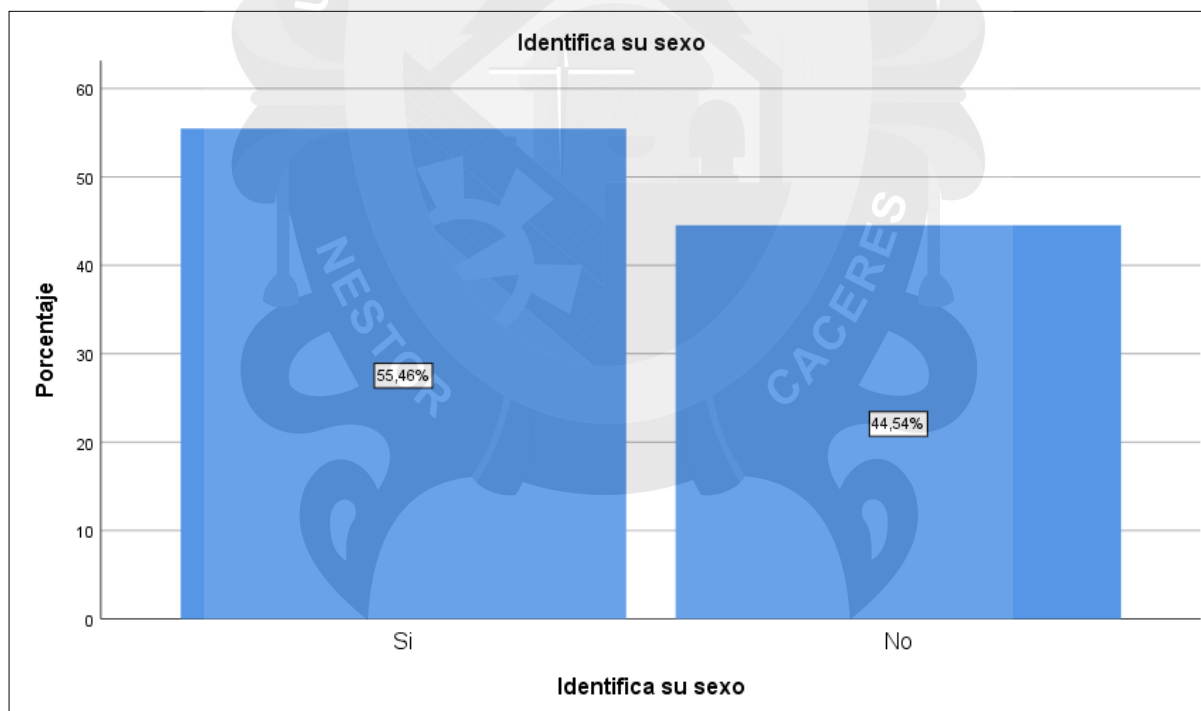
Identifica su sexo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	66	55.5	55.5	55.5
No	53	44.5	44.5	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 39

Identifica su sexo



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se aprecia que el 55.5% de los niños, equivalente a 66 participantes, identifica correctamente su sexo, mientras que el 44.5% (53 niños) no lo logra. La diferencia de 11% indica que, aunque más de la mitad presenta un adecuado nivel de autoconocimiento y reconocimiento de su identidad de género, existe un grupo considerable que aún muestra dificultades en este aspecto. La capacidad de una persona para hacer esto es crucial para su desarrollo emocional y social, ya que les ayuda a comprender quiénes son y cuáles son sus responsabilidades en relación con los demás.

Tabla 44

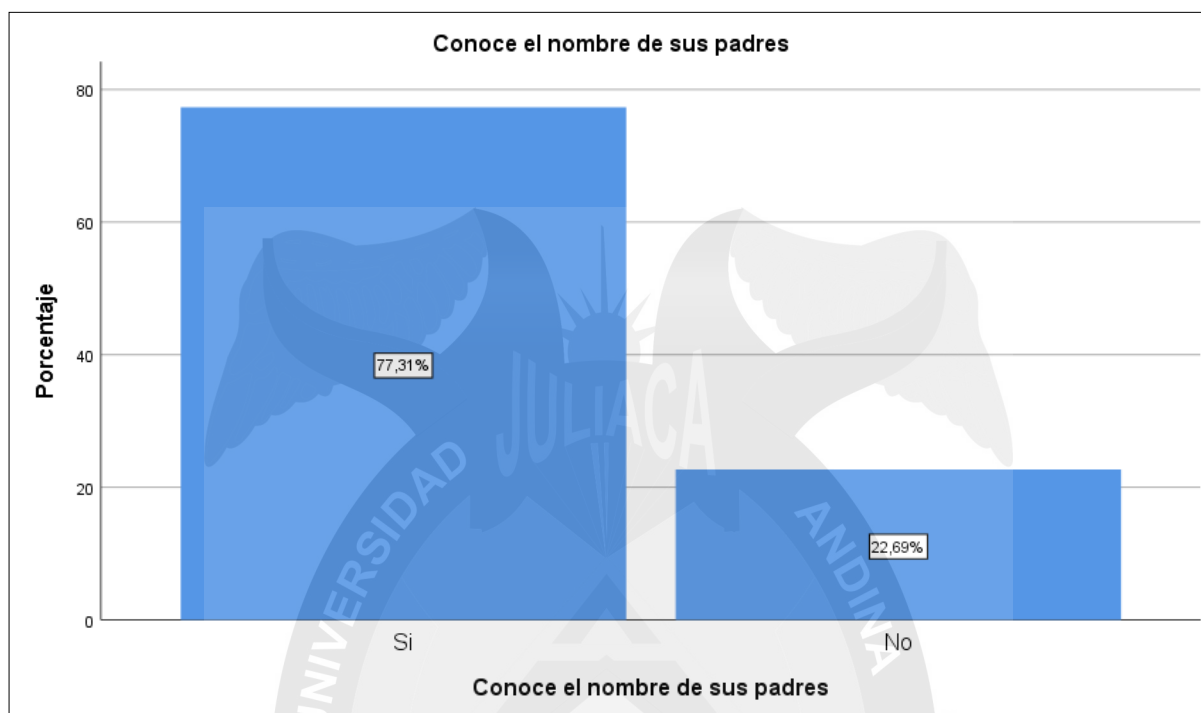
Conoce el nombre de sus padres

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	92	77.3	77.3	77.3
No	27	22.7	22.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 40

Conoce el nombre de sus padres



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 77.3% de los niños, equivalente a 92 participantes, lo ve el nombre de sus papas, mientras que el 22.7% (27 niños) no lo recuerda o no lo sabe. La diferencia de 54.6% refleja que la mayoría posee un reconocimiento adecuado de su entorno familiar cercano, aspecto clave en el desarrollo socioemocional y en la construcción del sentido de pertenencia. Esta capacidad implica no solo la memoria y el lenguaje, sino también el vínculo afectivo con las figuras parentales. Sin embargo, el porcentaje que no alcanza este logro evidencia la necesidad de fortalecer actividades que promuevan la interacción familiar, el diálogo cotidiano y la integración de experiencias escolares con el núcleo familiar, para afianzar la identificación y cercanía con sus padres.

Tabla 45

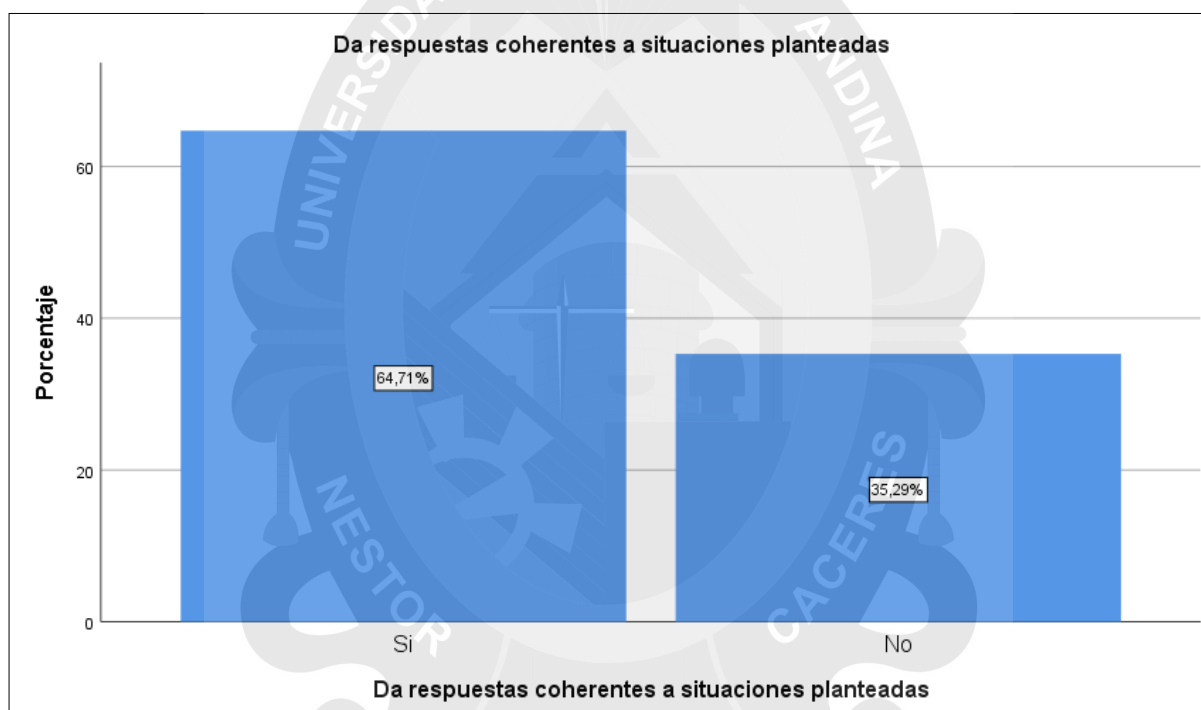
Da respuestas coherentes a situaciones planteadas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	77	64.7	64.7	64.7
No	42	35.3	35.3	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 41

Da respuestas coherentes a situaciones planteadas



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 64.7% de los niños, equivalente a 77 participantes, da respuestas coherentes a situaciones planteadas, mientras que el 35.3% (42 niños) no lo logra. La diferencia de 29.4% evidencia que la mayoría presenta un adecuado nivel de comprensión y razonamiento lógico, habilidades esenciales para la resolución

de problemas y la declaración efectiva. Este resultado implica la capacidad de interpretar información, relacionarla con experiencias previas y expresar respuestas acordes al contexto.

Tabla 46

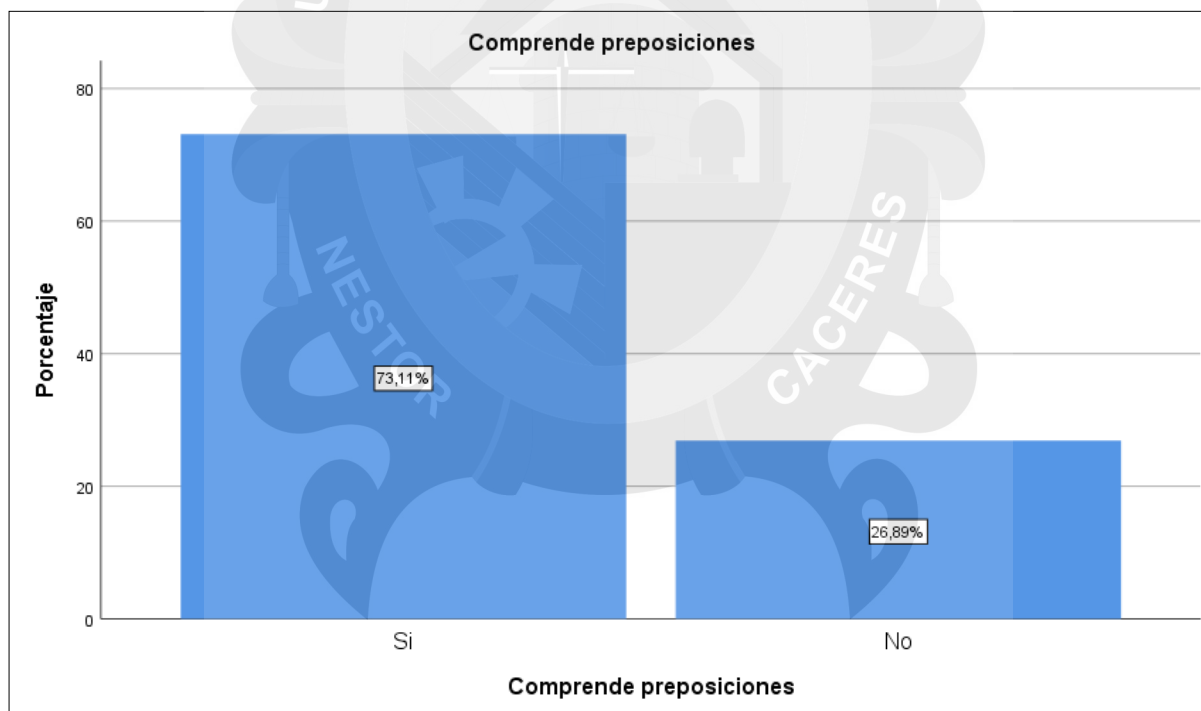
Comprende preposiciones

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	87	73.1	73.1	73.1
No	32	26.9	26.9	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 42

Comprende preposiciones



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se observa que el 73.1% de los niños, equivalente a 87 participantes, comprende el uso de preposiciones, mientras que el 26.9% (32 niños) no lo logra. La diferencia de 46.2% indica que la mayoría posee un buen manejo de nociones espaciales y relaciones entre objetos o personas, lo que facilita la comprensión de instrucciones y la comunicación precisa. Dado que facilita el desarrollo del lenguaje, la conciencia espacial y el razonamiento, esta capacidad es especialmente importante durante los años de formación. En las últimas fases, también es esencial. Sin embargo, el porcentaje que presenta dificultades sugiere la necesidad de reforzar actividades lúdicas y pedagógicas que incluyan consignas con preposiciones en contextos significativos, como juegos de ubicación, dramatizaciones y dinámicas de movimiento, para favorecer su asimilación y uso correcto.

Tabla 47

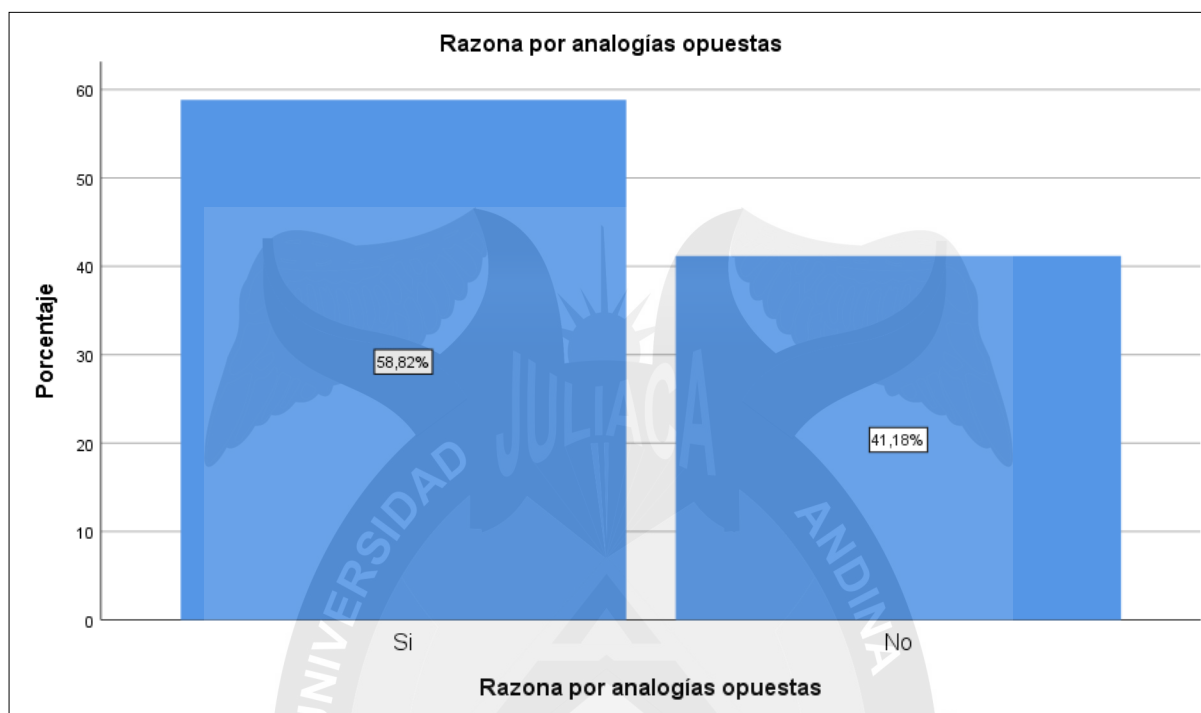
Razona por analogías opuestas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	70	58.8	58.8	58.8
No	49	41.2	41.2	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 43

Razona por analogías opuestas



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 58.8% de los niños, equivalente a 70 participantes, logra razonar por analogías opuestas, mientras que el 41.2% (49 niños) no alcanza este nivel de razonamiento. La diferencia de 17.6% evidencia que poco más de la mitad del grupo posee la capacidad de demostrar un grado adecuado de desarrollo cognitivo en el razonamiento mediante el razonamiento y la comprensión de contrastes a través de la capacidad de establecer relaciones conceptuales de oposición. Es fundamental tener buenas habilidades para resolver problemas y organizativas de opiniones y el enriquecimiento del vocabulario.

Tabla 48

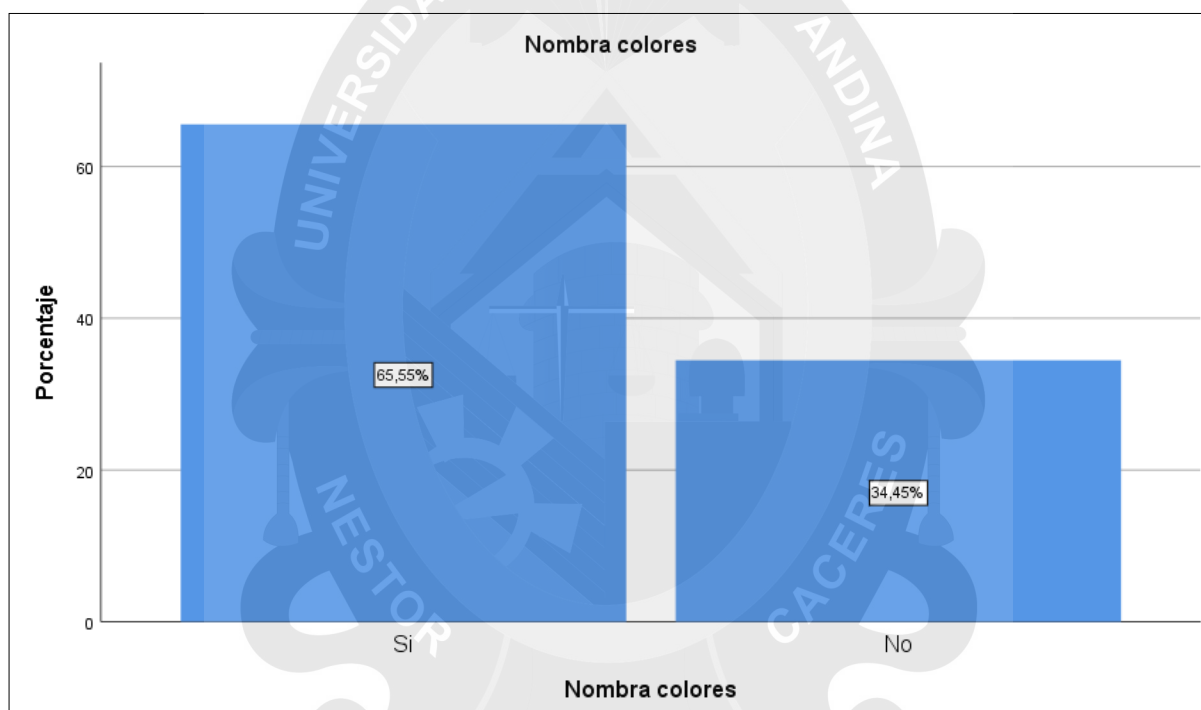
Nombra colores

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	78	65.5	65.5	65.5
No	41	34.5	34.5	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 44

Nombra colores



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 65.5% de los niños, equivalente a 78 participantes, logra nombrar colores, mientras que el 34.5% (41 niños) no lo hace. La diferencia de 31% evidencia que la mayoría posee un desarrollo adecuado del lenguaje, la percepción visual y la memoria asociativa, habilidades esenciales para la

identificación y clasificación de objetos en el entorno. Nombrar colores contribuye al fortalecimiento de la comunicación, la atención y la creatividad, así como a la organización cognitiva de estímulos visuales. Sin embargo, el porcentaje que no alcanza este logro destaca la importancia de combinar actividades de ocio y educativas que tengan como objetivo mejorar la discriminación visual, la práctica verbal y la observación de elementos coloridos en su entorno.

Tabla 49

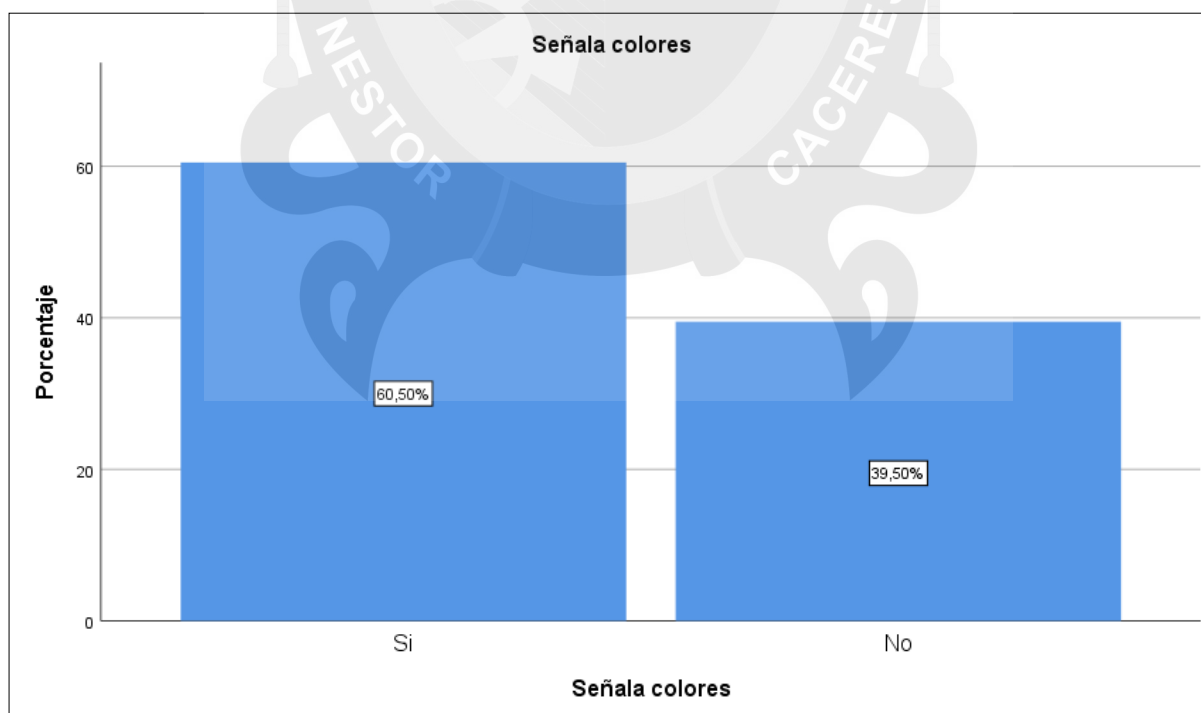
Señala colores

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	72	60.5	60.5	60.5
No	47	39.5	39.5	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 45

Señala colores



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se ve que el 60.5% de los niños, equivalente a 72 participantes, señala correctamente los colores, mientras que el 39.5% (47 niños) no lo logra. La diferencia de 21% indica que la mayoría posee un nivel adecuado de discriminación visual y reconocimiento cromático, competencias fundamentales para la percepción del entorno y el desarrollo del lenguaje. Señalar colores implica no solo identificar tonalidades, sino también asociarlas con objetos y situaciones, lo que contribuye a la comprensión de instrucciones y al desarrollo cognitivo. Sin embargo, el porcentaje que no alcanza este desempeño evidencia la necesidad de reforzar actividades pedagógicas que integren juegos visuales, dinámicas de clasificación y ejercicios de observación guiada, permitiendo que todos los niños consoliden esta habilidad. Fomentar esta capacidad fortalece la atención, la memoria visual y la comunicación, aspectos esenciales en el aprendizaje integral durante la educación inicial.

Tabla 50

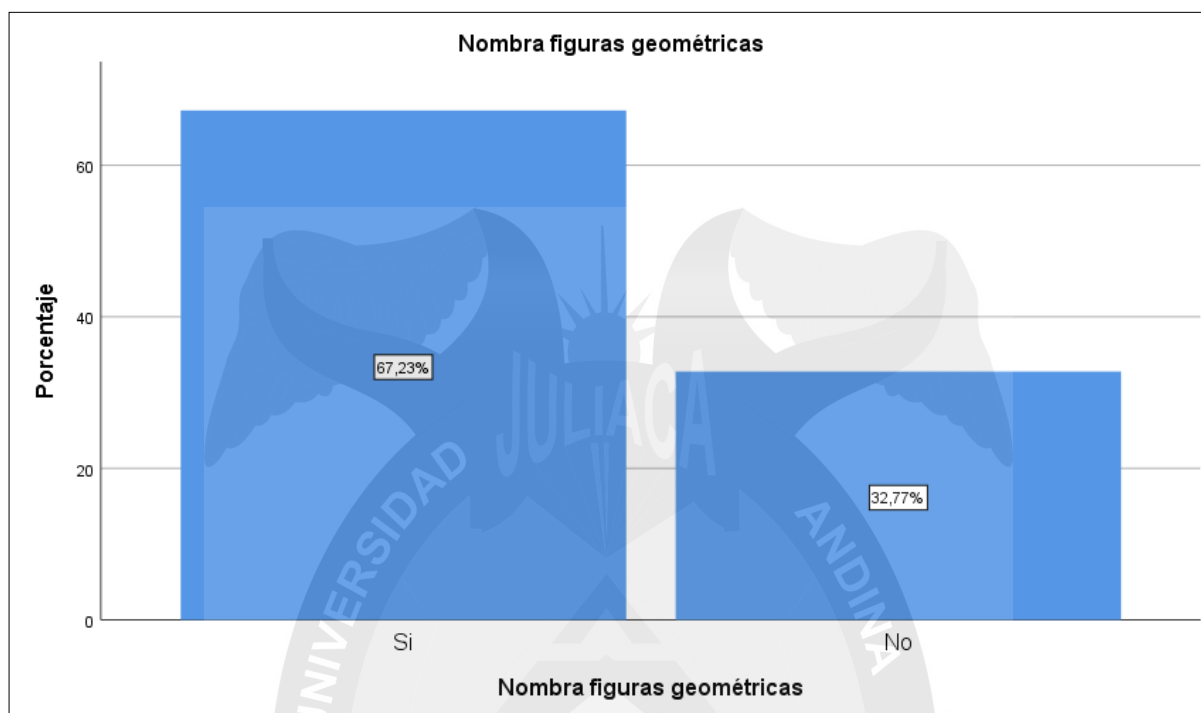
Nombra figuras geométricas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	80	67.2	67.2	67.2
No	39	32.8	32.8	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 46

Nombra figuras geométricas



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 67.2% de los niños, equivalente a 80 participantes, logra nombrar figuras geométricas, mientras que el 32.8% (39 niños) no lo hace. La diferencia de 34.4% evidencia que la mayoría posee un adecuado desarrollo de la percepción visual, el lenguaje y la memoria asociativa, habilidades fundamentales para la identificación y clasificación de formas en el entorno. Nombrar figuras geométricas contribuye al fortalecimiento del razonamiento lógico-matemático, la atención y la comprensión de relaciones espaciales. Sin embargo, el porcentaje de niños que no alcanza este logro sugiere la necesidad de reforzar actividades pedagógicas que integren juegos de construcción, ejercicios de clasificación y

dinámicas de observación guiada, permitiendo que todos los niños consoliden esta competencia.

Tabla 51

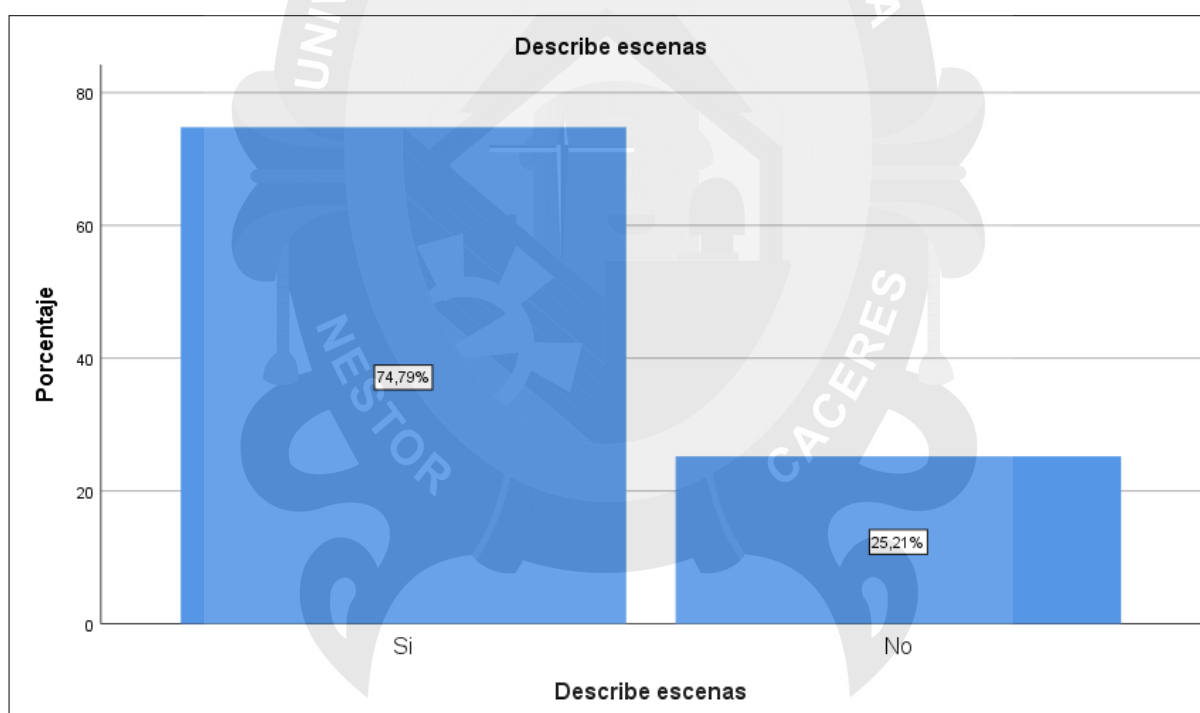
Describe escenas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	89	74.8	74.8	74.8
No	30	25.2	25.2	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 47

Describe escenas



Nota. Elaboración propia.

Interpretación: En la tabla se aprecia que el 74.8% de los niños, equivalente a 89 participantes, describe correctamente escenas, mientras que el 25.2% (30 niños) no lo logra. La diferencia de 49.6% evidencia que la mayoría posee un adecuado



desarrollo del lenguaje, la percepción visual y la capacidad de observación, competencias esenciales para expresar ideas, relatar situaciones y comunicar experiencias de manera coherente. Describir escenas implica no solo identificar elementos, sino también organizar la información de forma lógica y secuencial, favoreciendo el pensamiento crítico y la comprensión del entorno. Sin embargo, el porcentaje de niños que no alcanza este logro sugiere la escasez de implementar actividades pedagógicas que vigoricen la observación, la narración y la expresión verbal, tales como juegos de dramatización, lectura guiada y dinámicas de descripción colectiva.

Tabla 52

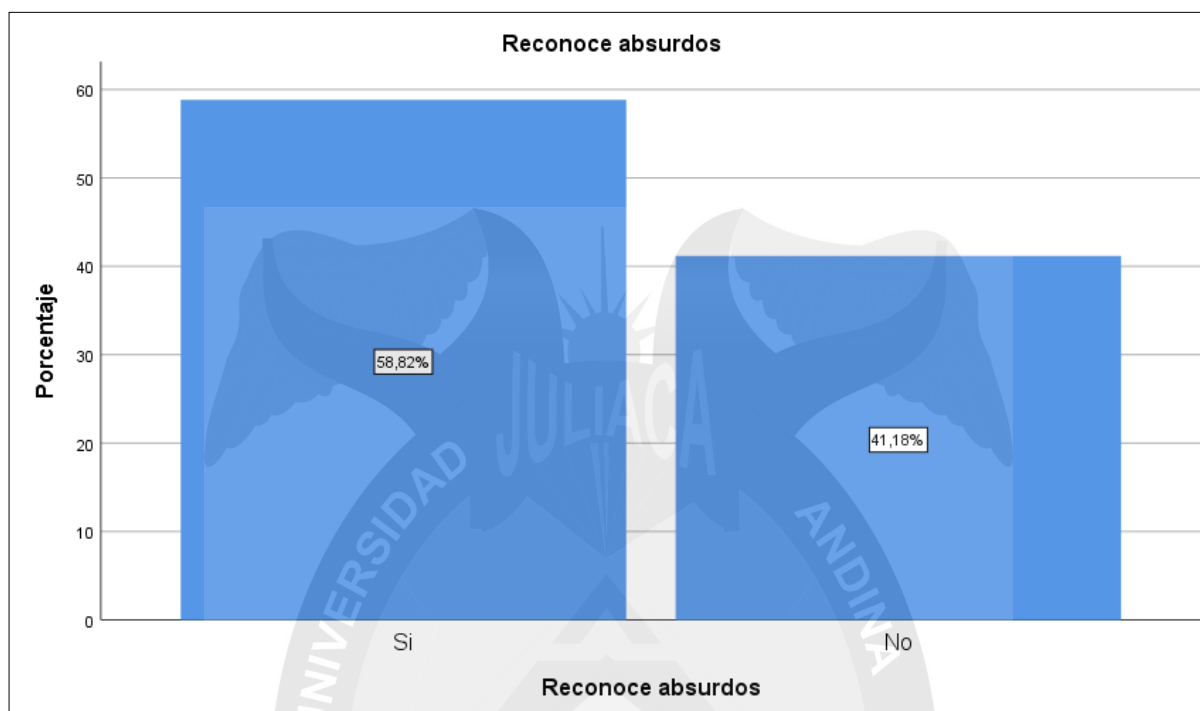
Reconoce absurdos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	70	58.8	58.8	58.8
No	49	41.2	41.2	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 48

Reconoce absurdos



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 58.8% de los niños, equivalente a 70 participantes, reconoce absurdos, mientras que el 41.2% (49 niños) no lo logra. La diferencia de 17.6% evidencia que más de la mitad del grupo posee la capacidad de identificar situaciones ilógicas o contradictorias, lo que refleja un desarrollo inicial del pensamiento crítico y la comprensión de normas y reglas sociales. Reconocer absurdos implica atención, análisis y la capacidad de comparar lo que se observa con lo que se considera coherente, habilidades esenciales para la lógica y la toma de disposiciones. Sin embargo, el porcentaje que no alcanza este desempeño sugiere la necesidad de reforzar estrategias pedagógicas que estimulen la observación, la discusión de situaciones cotidianas y el juego simbólico, promoviendo la identificación

de incongruencias de manera lúdica y significativa, fortaleciendo así el desarrollo cognitivo y la capacidad de juicio en la educación inicial.

Tabla 53

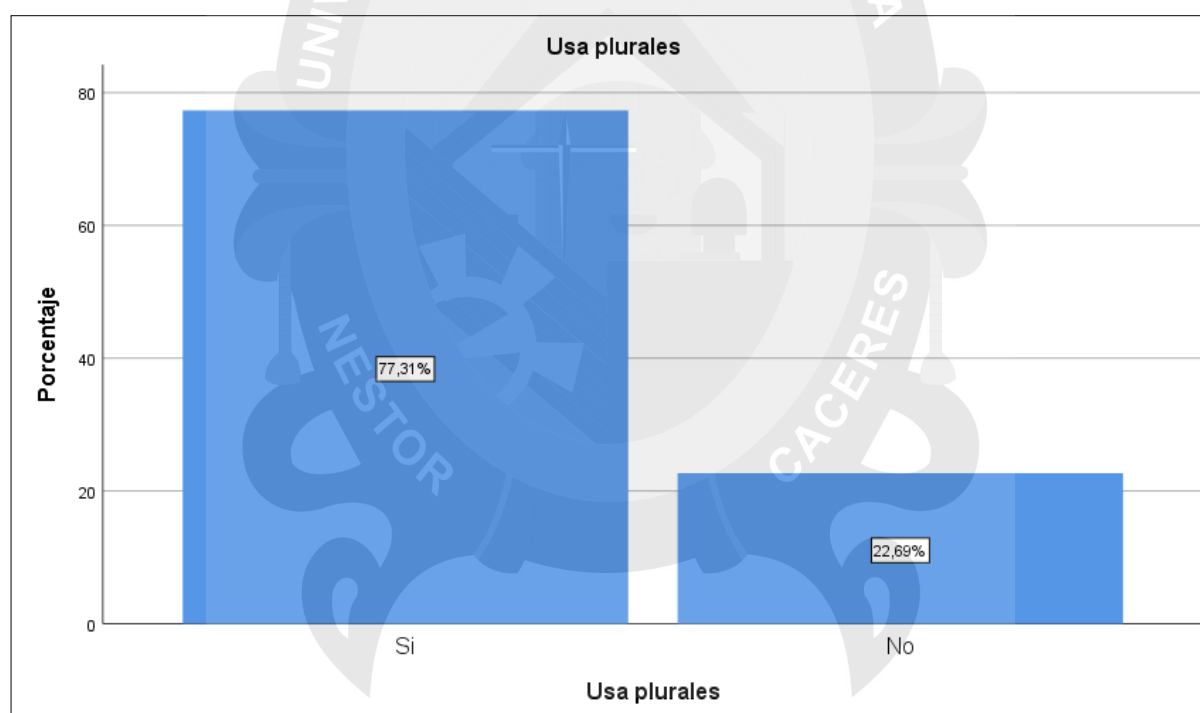
Usa plurales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	92	77.3	77.3	77.3
No	27	22.7	22.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 49

Usa plurales



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se aprecia que el 77.3% de los niños, equivalente a 92 participantes, utiliza correctamente los plurales, mientras que el 22.7% (27 niños) no lo hace. La diferencia de 54.6% evidencia que la mayoría ha desarrollado habilidades lingüísticas fundamentales, tales como la morfología y la concordancia gramatical, esenciales para la comunicación efectiva y la estructuración del lenguaje. Usar plurales implica comprender reglas de formación de palabras y aplicarlas al expresarse, lo que contribuye al desarrollo del pensamiento lógico-verbal y la capacidad de describir correctamente cantidades y agrupaciones.

Tabla 54

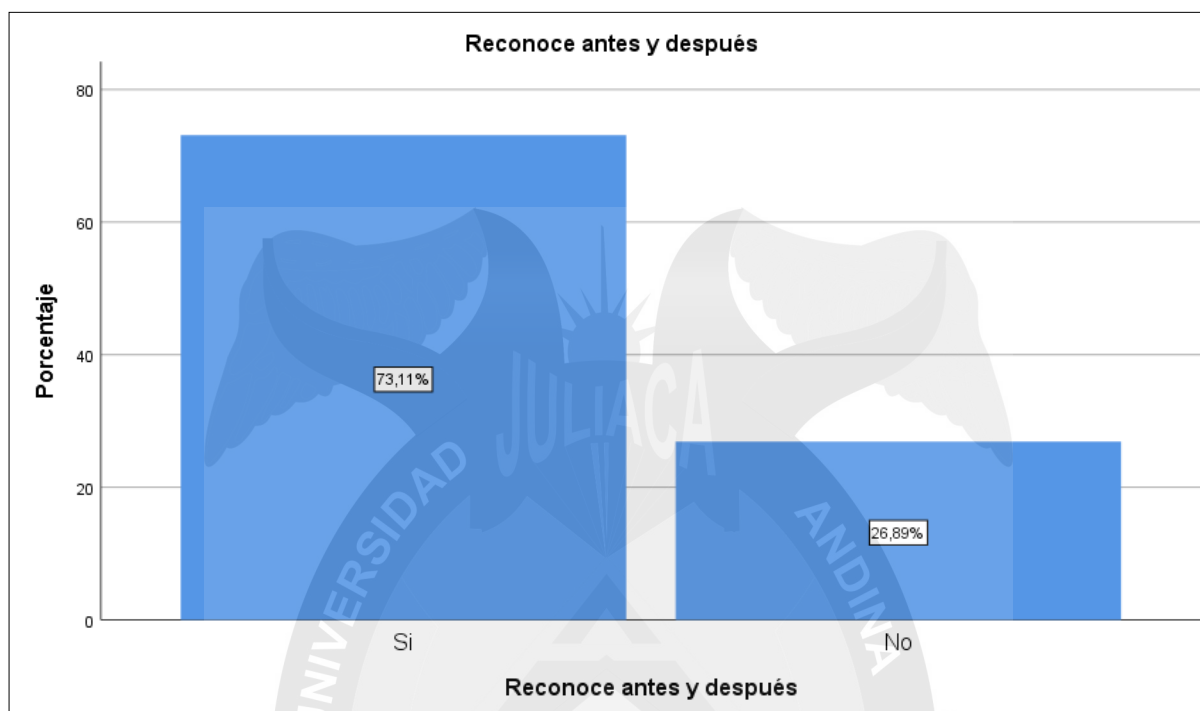
Reconoce antes y después

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	87	73.1	73.1	73.1
No	32	26.9	26.9	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 50

Reconoce antes y después



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 73.1% de los niños, equivalente a 87 participantes, reconoce correctamente los conceptos de “antes” y “después”, mientras que el 26.9% (32 niños) no lo logra. La diferencia de 46.2% evidencia que la mayoría ha desarrollado nociones temporales básicas, fundamentales para la comprensión de secuencias de eventos, la organización del pensamiento y la planificación de acciones. Esta capacidad permite a los niños interpretar historias, seguir instrucciones y situar hechos en un orden lógico, fortaleciendo el razonamiento y la memoria secuencial.

Tabla 55

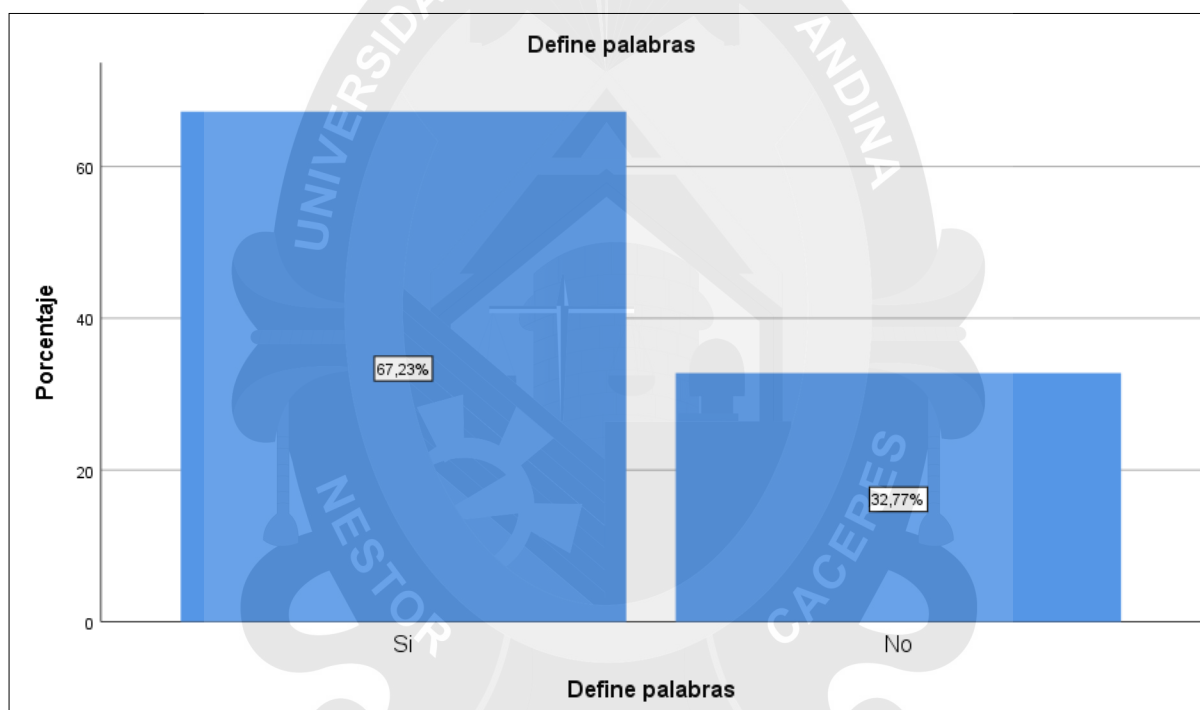
Define palabras

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	80	67.2	67.2	67.2
No	39	32.8	32.8	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 51

Define palabras



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 67.2% de los niños, equivalente a 80 participantes, define correctamente palabras, mientras que el 32.8% (39 niños) no lo logra. La diferencia de 34.4% evidencia que la mayoría ha desarrollado habilidades lingüísticas y cognitivas importantes, como la comprensión del significado de términos, la

organización del pensamiento y la expresión verbal precisa. Definir palabras implica relacionar conceptos, identificar características esenciales y comunicar ideas de manera coherente, fortaleciendo el desarrollo del lenguaje y la capacidad de comunicación.

Tabla 56

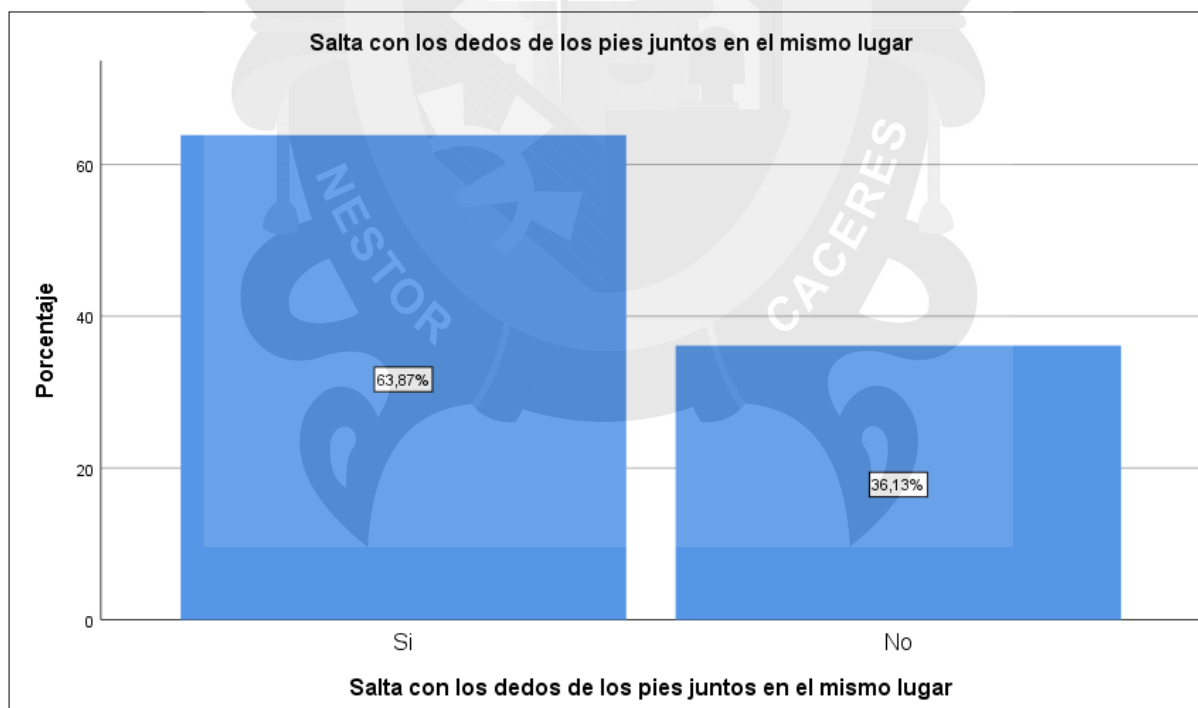
Salta con los dedos de los pies juntos en el mismo lugar

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	76	63.9	63.9	63.9
No	43	36.1	36.1	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 52

Salta con los dedos de los pies juntos en el mismo lugar



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se observa que el 63.9% de los niños, equivalente a 76 participantes, salta con los dedos de los pies juntos en el mismo lugar, mientras que el 36.1% (43 niños) no lo logra. La diferencia de 27.8% evidencia que la mayoría ha desarrollado habilidades de equilibrio, coordinación motora y control corporal, fundamentales para el desarrollo psicomotor integral.

Tabla 57

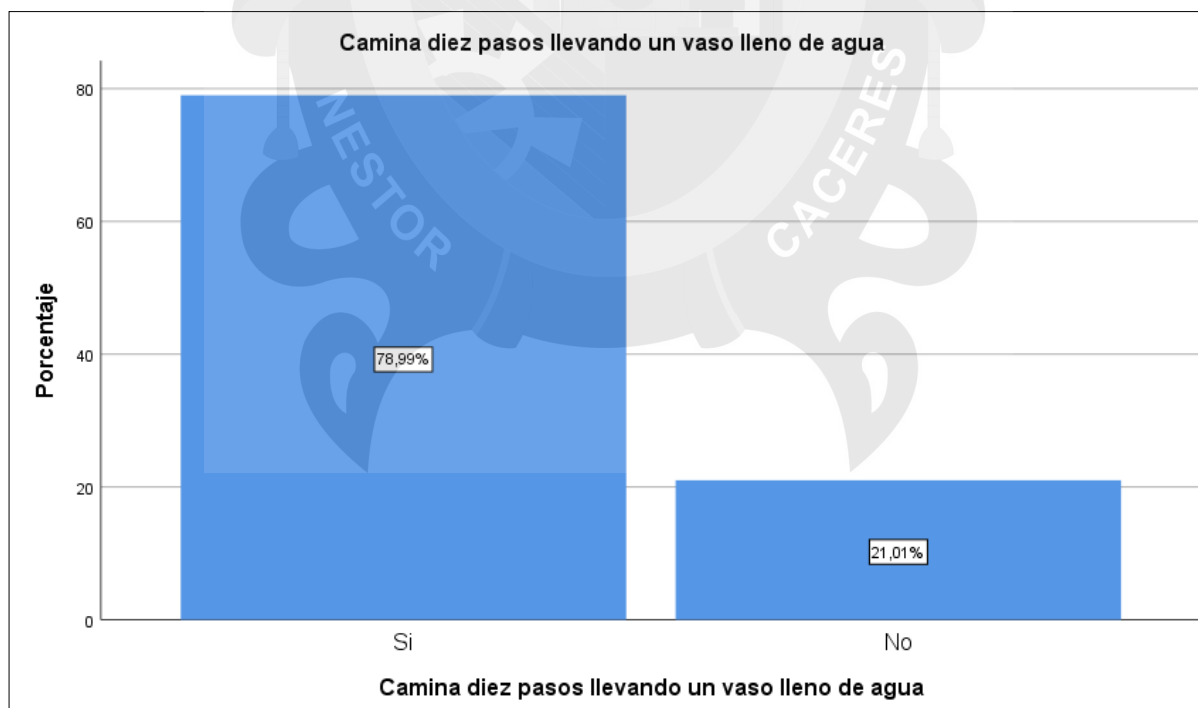
Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	94	79.0	79.0	79.0
No	25	21.0	21.0	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 53

Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua



Nota. Elaboración propia.



Interpretación:

Los datos muestran que, del total de participantes, el 79,0 % (o 94 niños) pueden caminar 10 pasos con un vaso lleno de agua en las manos, mientras que el 21,0 % (o 25 niños) no pueden. La mayoría de las personas han adquirido una coordinación motora fina y gruesa adecuada, como lo demuestra la diferencia del 58,0 %, así como control postural y equilibrio dinámico, competencias esenciales en el desarrollo psicomotor integral. Esta actividad requiere precisión en los movimientos, fuerza y estabilidad, promoviendo la integración de habilidades físicas y cognitivas. No obstante, el porcentaje de niños que no alcanza este desempeño sugiere la necesidad de fortalecer actividades lúdicas que involucren transporte de objetos, equilibrio y control muscular, mediante juegos de destreza, circuitos motrices y ejercicios de manipulación segura. Este tipo de actividades son una forma estupenda para que los niños desarrollen sus músculos, fortalezcan sus huesos y ganen confianza en sí mismos mientras aún están en los primeros cursos de la escuela primaria.

Tabla 58

Lanza una pelota en una dirección determinada

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	74	62.2	62.2	62.2
No	45	37.8	37.8	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 54

Lanza una pelota en una dirección determinada



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

El gráfico muestra que 74 de los 62,2 % de los niños evaluados pudieron guiar con éxito una pelota en una dirección determinada, mientras que el 37.8% (45 niños) no lo logra. La diferencia de 24.4% evidencia que la mayoría ha desarrollado habilidades de coordinación visomotora, fuerza controlada y precisión en los movimientos, competencias esenciales para la motricidad fina y gruesa. Esta capacidad implica planificar la acción, controlar la fuerza y la dirección del lanzamiento, favoreciendo la percepción espacial y el control corporal. Sin embargo, el porcentaje que no alcanza este desempeño sugiere la necesidad de reforzar actividades que estimulen la coordinación ojo-mano, la orientación espacial y la fuerza

muscular mediante juegos de lanzamiento, dinámicas con pelotas y ejercicios lúdicos de precisión.

Tabla 59

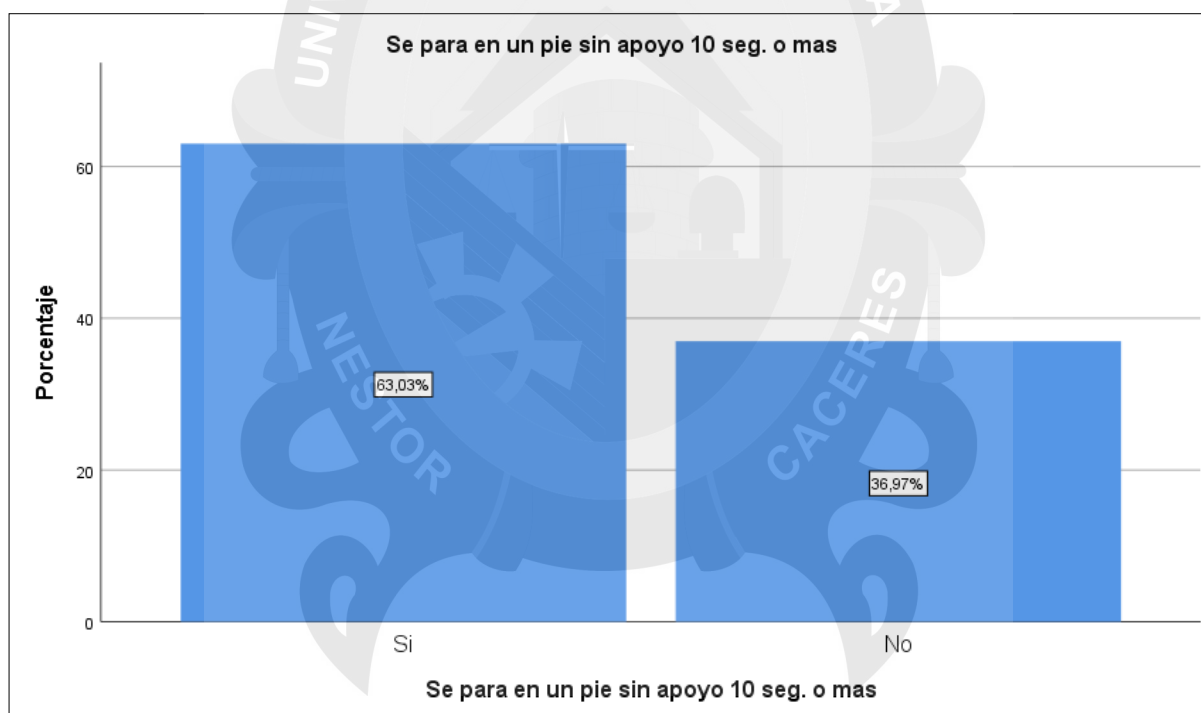
Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o mas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	75	63.0	63.0	63.0
No	44	37.0	37.0	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 55

Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o mas



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se aprecia que el 63.0% de los niños, equivalente a 75 participantes, se para en un pie sin apoyo durante 10 segundos o más, mientras que el 37.0% (44 niños) no lo logra. La diferencia de 26.0% evidencia que la mayoría posee un adecuado desarrollo del equilibrio estático, la fuerza muscular y la estabilidad corporal, habilidades fundamentales para el desarrollo psicomotor integral. Esta capacidad implica control postural, coordinación y concentración, aspectos esenciales para la ejecución de actividades motrices más complejas. Sin embargo, el porcentaje de niños que no alcanza esta habilidad sugiere la necesidad de reforzar ejercicios y juegos que estimulen el equilibrio, la estabilidad y la conciencia corporal, mediante dinámicas lúdicas, circuitos motrices y actividades de coordinación, contribuyendo al fortalecimiento físico, los primeros años de escolarización con una sensación de seguridad y competencia en sus habilidades motoras.

Tabla 60

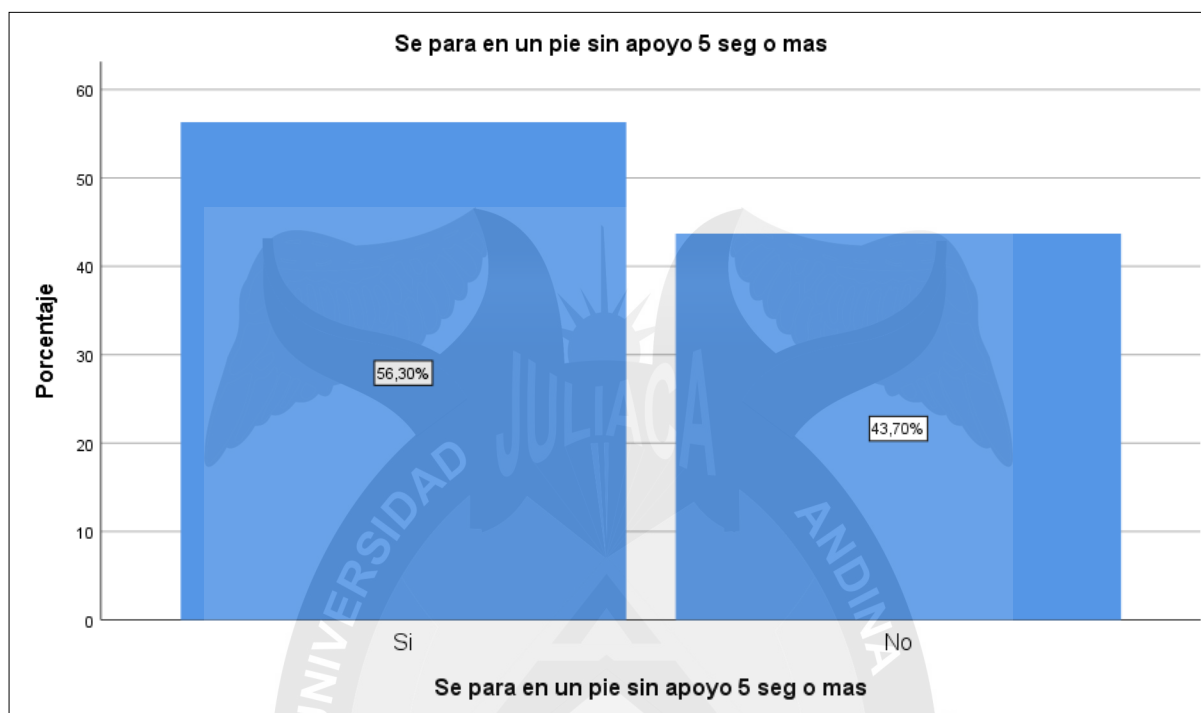
Se para en un pie sin apoyo 5 seg o mas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	67	56.3	56.3	56.3
No	52	43.7	43.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 56

Se para en un pie sin apoyo 5 seg o mas



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

La tabla muestra que cinco séptimas partes de los niños, es decir, 67 de cada 100, pueden mantenerse de pie solos durante cinco segundos, mientras que el 43.7% (52 niños) no lo logra. La diferencia de 12.6% evidencia que algo más de la mitad del grupo ha desarrollado un nivel inicial de equilibrio estático y control postural, habilidades importantes para la coordinación motriz y la estabilidad corporal. Esta capacidad favorece la ejecución de movimientos más complejos y contribuye al desarrollo psicomotor integral.

Tabla 61

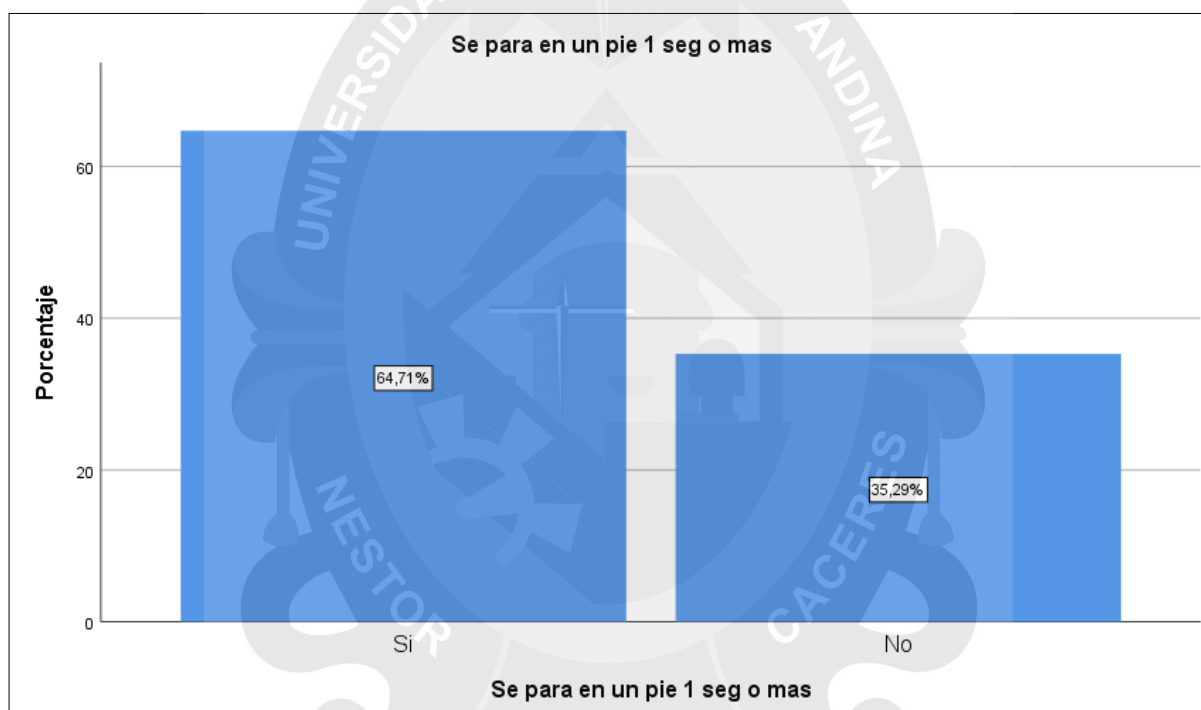
Se para en un pie 1 seg o mas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	77	64.7	64.7	64.7
No	42	35.3	35.3	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 57

Se para en un pie 1 seg o mas



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 64.7% de los niños, equivalente a 77 participantes, se para en un pie durante 1 segundo o más, mientras que el 35.3% (42 niños) no logra. La diferencia de 29.4% evidencia que la mayoría ha desarrollado habilidades básicas de equilibrio y control postural, fundamentales para la coordinación motriz y

la estabilidad corporal en la etapa inicial. Esta capacidad inicial de mantenerse en un pie contribuye al progreso de la fuerza muscular, la conciencia corporal y la realización de movimientos más complejos.

Tabla 62

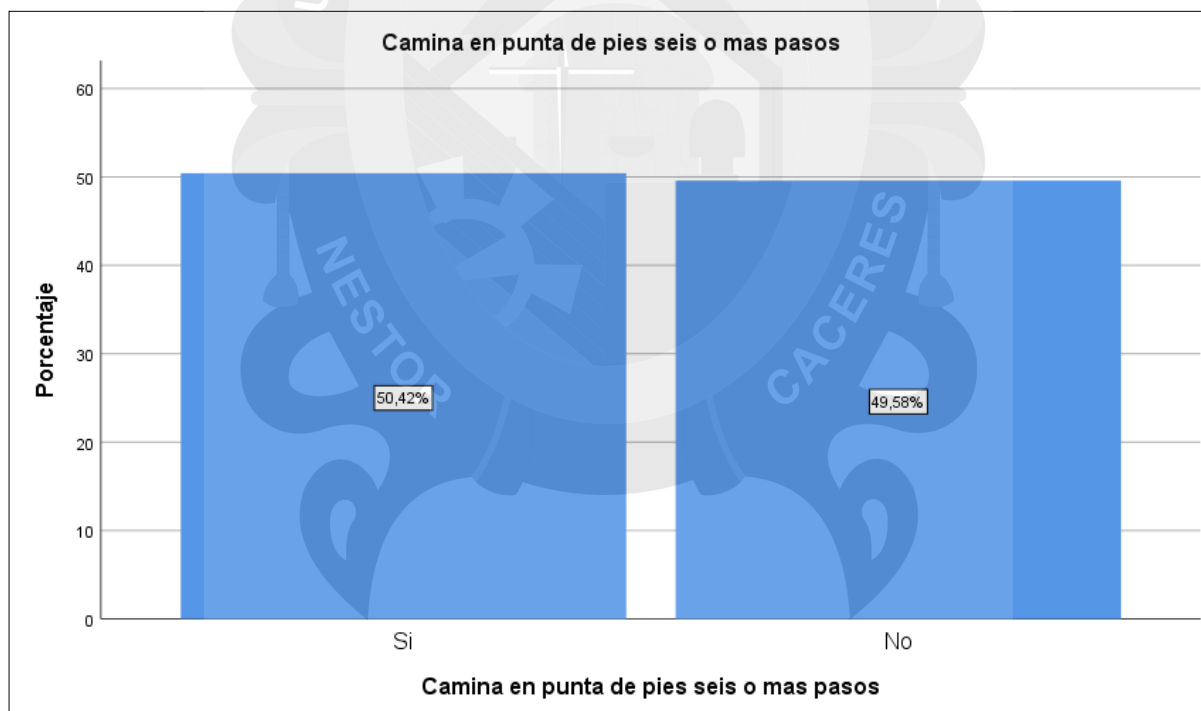
Camina en punta de pies seis o mas pasos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	60	50.4	50.4	50.4
No	59	49.6	49.6	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 58

Camina en punta de pies seis o mas pasos



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

La mitad de los niños, es decir, sesenta personas, son capaces de caminar de puntillas durante seis pasos o más, tal y como se indica en la tabla, mientras que el 49.6% (59 niños) no lo logra. La diferencia de apenas 0.8% evidencia que el grupo se encuentra prácticamente equilibrado en cuanto a esta habilidad, lo que indica un desarrollo incipiente de la fuerza en miembros inferiores, el equilibrio dinámico y la coordinación motora fina. Caminar en punta de pies requiere control postural, activación muscular específica y concentración, competencias esenciales para la motricidad integral. Sin embargo, el alto índice de niños que no alcanza esta destreza sugiere la necesidad de reforzar actividades pedagógicas y lúdicas que estimulen la fuerza, la estabilidad y la coordinación, mediante juegos de equilibrio, circuitos motrices y dinámicas guiadas, contribuyendo al desarrollo psicomotor completo en la educación inicial.

Tabla 63

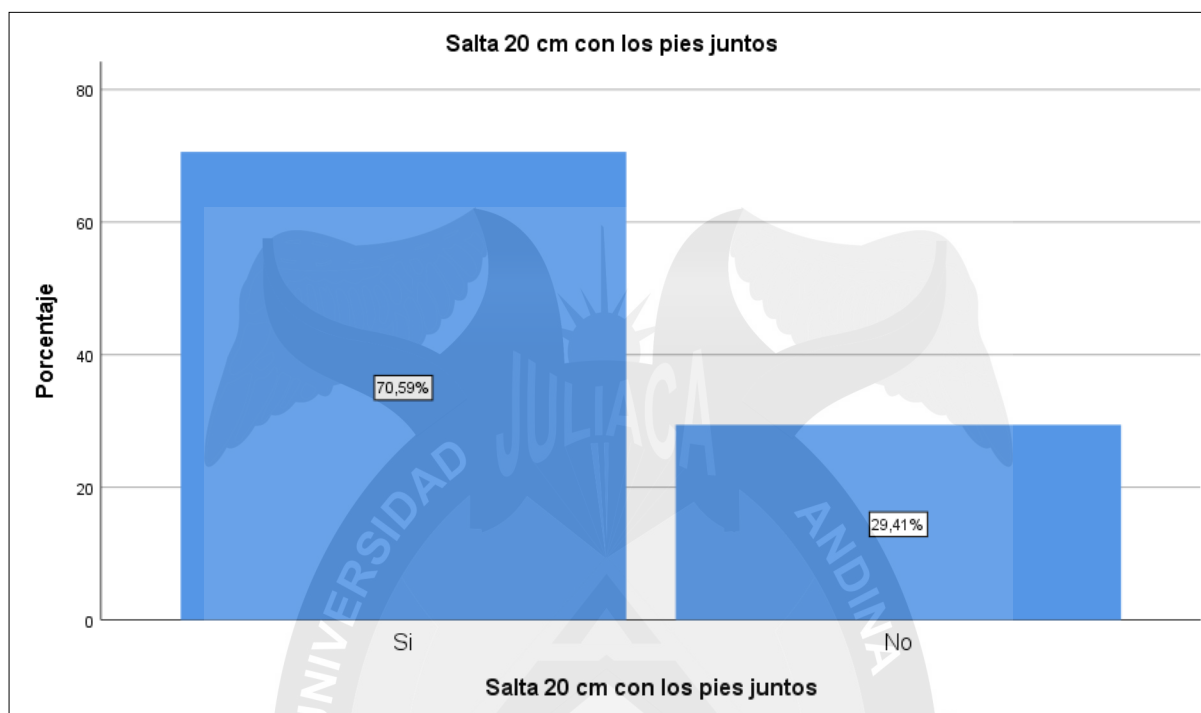
Salta 20 cm con los pies juntos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	84	70.6	70.6	70.6
No	35	29.4	29.4	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 59

Salta 20 cm con los pies juntos



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 70.6% de los niños, equivalente a 84 participantes, salta 20 cm con los pies juntos, mientras que el 29.4% (35 niños) no lo logra. La diferencia de 41.2% evidencia que la mayoría ha desarrollado habilidades de fuerza en miembros inferiores, coordinación motriz y control del cuerpo en el espacio, competencias esenciales para el desarrollo psicomotor integral. Saltar requiere precisión, equilibrio y activación muscular coordinada, aspectos que favorecen la autonomía motriz y la confianza en sus capacidades físicas. No obstante, el porcentaje de niños que no alcanza esta destreza sugiere la necesidad de implementar actividades lúdicas y ejercicios que fortalezcan la fuerza, el equilibrio y la coordinación, mediante juegos de salto, circuitos motrices y dinámicas de práctica

guiada, promoviendo el desarrollo físico, cognitivo y psicomotor completo en la educación inicial.

Tabla 64

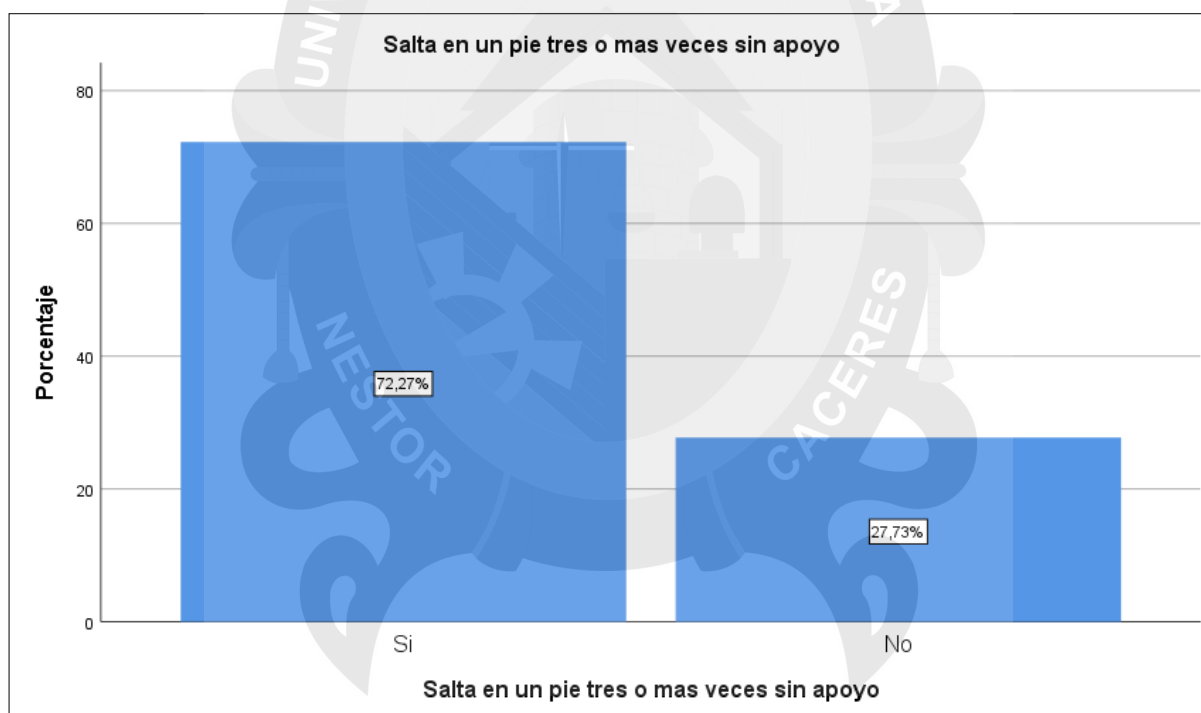
Salta en un pie tres o mas veces sin apoyo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	86	72.3	72.3	72.3
No	33	27.7	27.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 60

Salta en un pie tres o mas veces sin apoyo



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se observa que el 72.3% de los niños, equivalente a 86 participantes, salta en un pie tres o más veces sin apoyo, mientras que el 27.7% (33 niños) no lo logra. La diferencia de 44.6% evidencia que la mayoría ha desarrollado un adecuado control del equilibrio, fuerza en miembros inferiores y coordinación motriz, habilidades fundamentales para la motricidad gruesa y el desarrollo psicomotor integral. Esta capacidad permite ejecutar movimientos repetitivos y coordinados, fortaleciendo la estabilidad y la confianza en sus habilidades físicas. Sin embargo, el porcentaje de niños que no alcanza esta destreza sugiere la necesidad de reforzar actividades lúdicas y ejercicios que promuevan el equilibrio, la fuerza y la coordinación, mediante juegos de salto, circuitos motrices y dinámicas guiadas, contribuyendo al desarrollo físico, cognitivo y psicomotor integral en la educación inicial.

Tabla 65

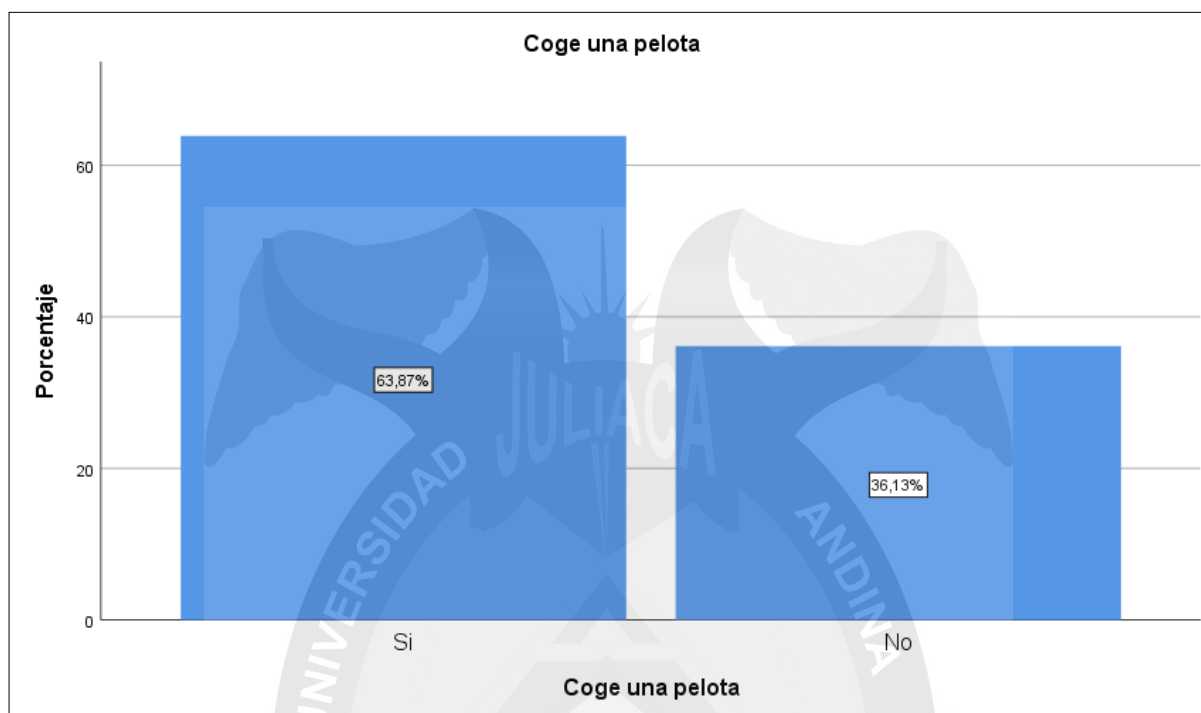
Coge una pelota

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	76	63.9	63.9	63.9
No	43	36.1	36.1	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 61

Coge una pelota



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 63.9% de los niños, equivalente a 76 participantes, coge una pelota, mientras que el 36.1% (43 niños) no lo logra. La diferencia de 27.8% evidencia que la mayoría ha desarrollado habilidades de coordinación visomotora, destreza manual y control corporal, competencias esenciales para la motricidad fina y gruesa en la educación inicial. Esta capacidad implica anticipación, precisión y fuerza controlada al tomar objetos, favoreciendo la integración sensorial y el desarrollo psicomotor integral.

Tabla 66

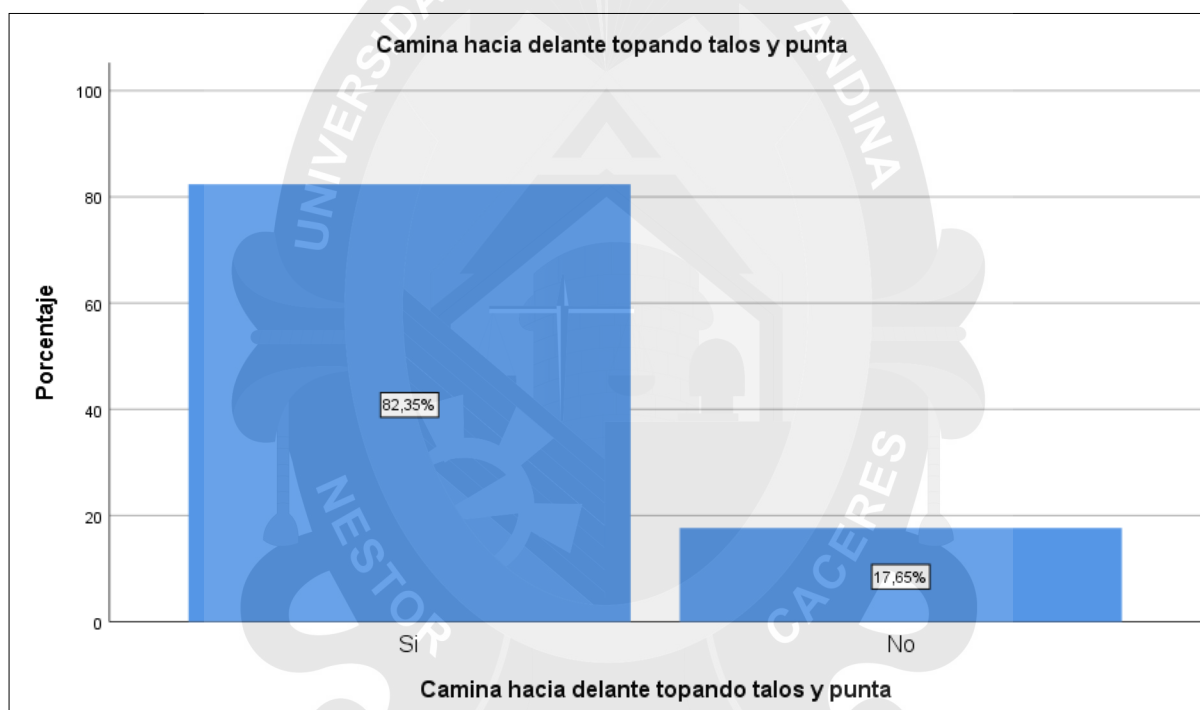
Camina hacia delante topando talos y punta

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	98	82.4	82.4	82.4
No	21	17.6	17.6	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 62

Camina hacia delante topando talos y punta



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla se aprecia que el 82.4% de los niños, equivalente a 98 participantes, camina hacia adelante tocando talones y punta, mientras que el 17.6% (21 niños) no lo logra. La diferencia de 64.8% evidencia que la mayoría ha desarrollado un buen

control postural, coordinación motriz y equilibrio dinámico, habilidades fundamentales para la motricidad gruesa y el desarrollo psicomotor integral.

Tabla 67

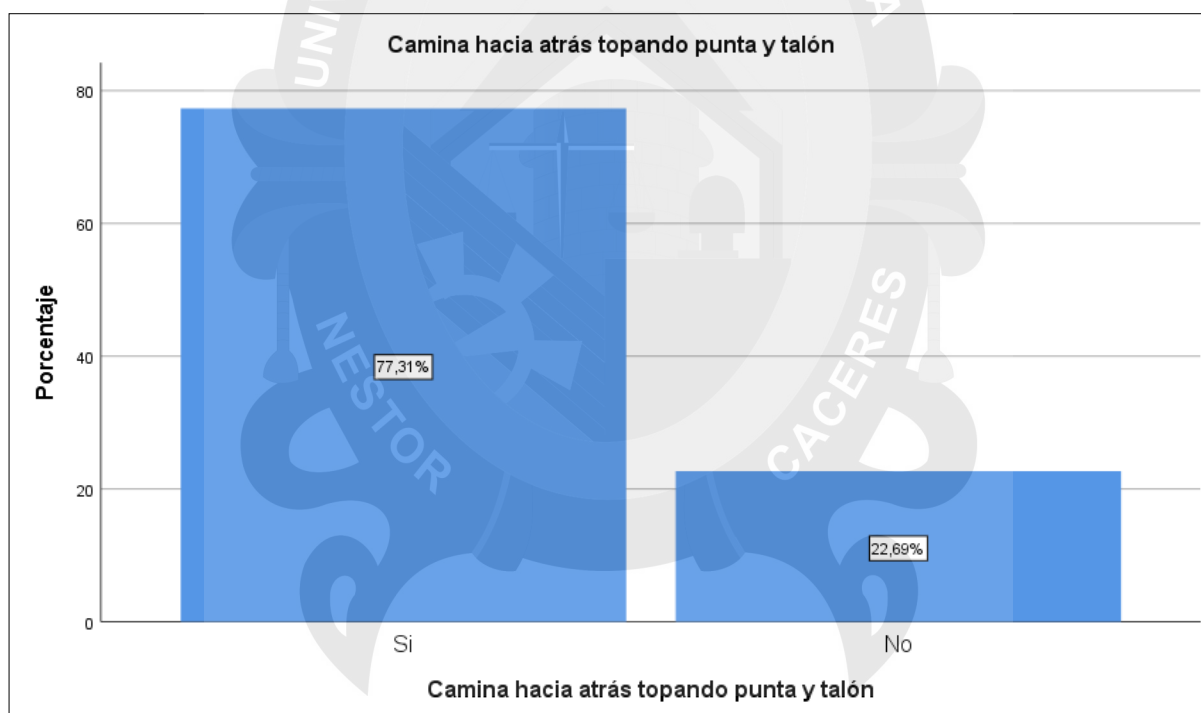
Camina hacia atrás topando punta y talón

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	92	77.3	77.3	77.3
No	27	22.7	22.7	100.0
Total	119	100.0	100.0	

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 63

Camina hacia atrás topando punta y talón



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:



En la tabla se aprecia que el 77.3% de los niños, equivalente a 92 participantes, camina hacia atrás tocando punta y talón, mientras que el 22.7% (27 niños) no lo logra. La diferencia de 54.6% evidencia que la mayoría ha desarrollado un adecuado control postural, equilibrio dinámico y coordinación motriz, competencias fundamentales para la motricidad gruesa y el desarrollo psicomotor integral. Caminar reverso con precisión requiere concentración, orientación espacial y fuerza en miembros inferiores, fortaleciendo la estabilidad y la conciencia corporal.

4.2. Proceso de la prueba de hipótesis

Hipótesis General

1. Formulación de hipótesis estadísticas

Ho: No existe relación significativa entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

Ha: Existe relación significativa entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

2. Elección del nivel de significancia

$\alpha=0,05$

3. Selección de la prueba estadística

Suponiendo que los miembros de la muestra fueron seleccionados al azar y que todos los procesos relevantes se completaron en su totalidad, se utilizó el análisis de correlación de Rho Spearman.

4. Lectura de P – valor

Cuando p – valor es inferior al umbral significativo aceptaríamos la H_a , cuando p – valor es superior al umbral significativo aceptaríamos la H_o .

Tabla 68

Existe relación significativa entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

		Niveles de juego en los niños	Desarrollo psicomotor
Niveles de juego en los niños	Coefficiente de correlación	1.000	,386**
	Sig. (bilateral)		0.000
Rho de Spearman	N	119	119
	Coefficiente de correlación	,386**	1.000
Desarrollo psicomotor	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	119	119

Nota: Elaboración propia.

Decisión estadística

Los siguientes estándares, fundamentados en hechos, permitirán determinar si se acepta o se rechaza estadísticamente la hipótesis alternativa (H_a).

Criterio: regla de decisión

P valor $> 0,05$: Aceptaríamos la H_o y rechazaríamos la H_a .

P valor $< 0,05$: Aceptaríamos la H_a y rechazaríamos la H_o .

Interpretación:



La tabla de datos muestra que, en relación con la cantidad de tiempo que los jóvenes dedican al juego, existe una correlación de Spearman (Rho) de 0,386 para el desarrollo psicomotor. Dado que el valor p es igual a 0,000, podemos concluir que las dos variables están significativamente correlacionadas a un nivel de 0,01 ($p < 0,05$). Según los resultados, el juego está asociado positivamente con el proceso de desarrollo de la capacidad psicomotora. La conclusión lógica que se puede extraer de esto es que, a medida que los niños alcanzan los cinco años y tienen más tiempo libre para jugar, su desarrollo psicomotor tiende a mejorar.

La asociación que se descubrió puede explicarse por el hecho de que el juego es una actividad integral que incorpora varios aspectos del desarrollo infantil, como el desarrollo de sus habilidades motoras finas y gruesas, el equilibrio, la coordinación, la percepción espacial y la fuerza muscular. Mediante el juego, los niños ejercitan movimientos controlados, manipulan objetos, resuelven problemas motrices y sociales, y fortalecen sus habilidades cognitivas y físicas. Por ello, El desarrollo de habilidades psicomotoras estables se ve favorecido por la inclusión regular del juego. Se incorpora a las lecciones que se imparten en el jardín de infancia y en la educación preescolar. Durante este periodo de desarrollo, el juego es una herramienta fundamental para promover el crecimiento general, más allá de su función como mero entretenimiento.

Prueba de Hipótesis específica 1

1. Formulación de hipótesis estadísticas

Ho: No existe relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

Ha: Existe relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

2. Criterio: regla de decisión

P valor > 0,05: Aceptaríamos la Ho y rechazaríamos la Ha.

P valor < 0,05: Aceptaríamos la Ha y rechazaríamos la Ho.

Tabla 69

Relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

		Juego libre	Desarrollo psicomotor
Juego libre	Coefficiente de correlación	1.000	,385**
	Sig. (bilateral)		0.000
Rho de Spearman	N	119	119
	Coefficiente de correlación	,385**	1.000
Desarrollo psicomotor	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	119	119

Nota: Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla cabe destacar que existe una correlación de Spearman (Rho) de 0,385 entre el juego no estructurado y la mejora de las habilidades psicomotoras. Además, la correlación tiene un valor p de 0,000, lo que sugiere una relación estadísticamente significativa a un nivel de 0,01 ($p < 0,05$). Esto demuestra que el



impacto está correlacionado positivamente con una intensidad moderada., lo que sugiere que a medida que los niños participan más en actividades de juego libre, su desarrollo psicomotor tiende a mejorar.

Esta correlación puede explicarse porque el juego libre permite a los niños explorar su entorno, manipular objetos, ejecutar movimientos variados y desarrollar la coordinación motora de manera autónoma. Además, fomenta la creatividad, el equilibrio, la fuerza muscular y la percepción espacial, aspectos fundamentales del desarrollo psicomotor. Por ello, incentivar el juego libre en la educación inicial no solo favorece la recreación, sino que también constituye un medio efectivo para fortalecer las habilidades físicas, cognitivas y sociales, promoviendo un desarrollo integral y equilibrado en los niños de cinco años.

Prueba de Hipótesis específica 2

1. Formulación de hipótesis estadísticas

Ho: No existe la relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

Ha: Existe la relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

2. Criterio: regla de decisión

P valor $> 0,05$: Aceptaríamos la H_0 y rechazaríamos la H_a .

P valor $< 0,05$: Aceptaríamos la H_a y rechazaríamos la H_0 .

Tabla 70

Relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

		Juego dirigido	Desarrollo psicomotor
Juego dirigido	Coefficiente de correlación	1.000	,478**
	Sig. (bilateral)		0.000
Rho de Spearman	N	119	119
	Coefficiente de correlación	,478**	1.000
Desarrollo psicomotor	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	119	119

Nota: Matriz de datos.

Interpretación:

Los datos de la tabla muestran que existe una correlación de Spearman (Rho) de 0,478 entre el juego dirigido y el desarrollo psicomotor. Además, en el nivel 0,01 ($p < 0,05$), un valor p de 0,000 sugiere que la asociación es estadísticamente significativa. Esto demuestra que la conexión es fuerte. De moderada a fuerte, esto sugiere una correlación positiva, lo que significa que la participación en actividades aumenta la probabilidad de que los niños puedan de juego dirigido, su desarrollo psicomotor tiende a mejorar de manera más notable.

Esta correlación se explica porque el juego dirigido implica la guía de un docente o adulto, estableciendo objetivos claros y actividades estructuradas que promueven habilidades específicas. Mediante estas dinámicas, los niños desarrollan



coordinación motriz, equilibrio, fuerza muscular, percepción espacial y planificación de movimientos, aspectos esenciales del desarrollo psicomotor integral. Por ello, el juego dirigido no solo facilita la diversión, sino que también constituye una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer competencias físicas, cognitivas y sociales, Programas de preescolar y jardín de infancia que favorecen el crecimiento saludable y equilibrado de los niños de hasta cinco años.

Prueba de Hipótesis específica 3

1. Formulación de hipótesis estadísticas

Ho: No existe relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

Ha: Existe relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

2. Criterio: regla de decisión

P valor > 0,05: Aceptaríamos la Ho y rechazaríamos la Ha.

P valor < 0,05: Aceptaríamos la Ha y rechazaríamos la Ho.

Tabla 71

Relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.

Juego de reglas	Desarrollo psicomotor
-----------------	-----------------------



Juego de reglas	Coefficiente de correlación	1.000	,345**
	Sig. (bilateral)		0.000
Rho de Spearman	N	119	119
	Coefficiente de correlación	,345**	1.000
Desarrollo psicomotor	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	119	119

Nota: Elaboración propia.

Interpretación:

Los datos de la tabla indican una correlación de Spearman (Rho) de 0,345 entre el juego basado en reglas y el desarrollo psicomotor. La asociación también es estadísticamente significativa a un nivel de 0,01 ($p < 0,05$), ya que el valor p es 0,000. Esto demuestra que existe una relación bastante satisfactoria, lo que sugiere que, a medida que los niños participan en juegos basados en reglas, su desarrollo psicomotor tiende a mejorar.

Esta correlación puede explicarse porque el juego de reglas requiere que los niños respeten normas, sigan instrucciones, coordinen sus movimientos con otros y desarrollen estrategias para alcanzar objetivos. La participación en estas actividades mejora las habilidades motoras finas y gruesas, así como el equilibrio y la coordinación visomotora y la planificación de movimientos, competencias esenciales para el desarrollo psicomotor integral. Por ello, el juego de reglas no solo contribuye al aprendizaje social y emocional, sino que también fortalece las habilidades físicas y cognitivas, promoviendo un desarrollo integral en los niños de cinco años en educación inicial.



4.3. Discusión de los resultados

La investigación pone de relieve los investigadores analizaron el desarrollo psicomotor de niños de cinco años basándose en el tipo de juegos a los que jugaban, con el fin de determinar la importancia de estas actividades de ocio para el crecimiento y el desarrollo general de los niños. En consonancia con Quirola et al. (2023), se observa que un porcentaje importante de niños presenta limitaciones en la motricidad gruesa, lo que puede atribuirse a la insuficiente estimulación y a la carencia de espacios adecuados para la práctica motriz. Este hallazgo es relevante, ya que evidencia que la simple inclusión de juegos como actividad recreativa no garantiza la adquisición de habilidades psicomotoras, sino que requiere un enfoque pedagógico planificado y con objetivos claros. Los resultados de nuestra investigación, donde se encontraron correlaciones significativas entre el juego y el desarrollo psicomotor (Rho de Spearman = 0.386, $p < 0.05$), confirman la necesidad de que las actividades lúdicas sean utilizadas con un propósito educativo definido, alineándose con las estrategias didácticas implementadas por las docentes mencionadas por Quirola et al. (2023).

García-Ramírez (2022) resalta que el uso del juego tradicional permite mejorar de manera efectiva la motricidad de los niños. Los métodos basados en juegos planificados y estructurados son útiles para el desarrollo de las habilidades motoras, especialmente cuando se siguen los procesos de diagnóstico, planificación y ejecución de actividades. Los resultados de estas investigaciones demuestran lo importante que es utilizar los juegos con fines educativos, y no solo para divertirse, corroborando los resultados de nuestra investigación, donde los niños que participaron activamente en juegos libres y dirigidos mostraron progresos significativos en coordinación, equilibrio y motricidad fina y gruesa. La correlación positiva observada en el juego dirigido ($Rho = 0.478$, $p < 0.05$) demuestra que la



orientación del docente y la planificación de actividades específicas potencian el desarrollo psicomotor más que la simple práctica libre.

Asimismo, los hallazgos de Maldonado-Cruz & Cuadrado-Vaca (2023) Es fundamental destacar la importancia del juego en el desarrollo de las capacidades emocionales y cognitivas, ya que el juego puede ayudar a los niños a ser más independientes, seguros de sí mismos y autónomos. Según nuestro estudio, el juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de los niños. No solo les ayudó a desarrollar sus habilidades motoras, sino que también mejoró su coordinación y su capacidad de atención sostenida. También hemos constatado que esto es cierto en nuestro estudio. Las pruebas revisadas sugieren que las habilidades físicas, cognitivas y socioemocionales pueden mejorarse mediante el uso de juegos organizados y orientados a objetivos. La investigación encontró una conexión sustancial entre el juego basado en reglas y el desarrollo psicomotor ($Rho = 0,345$, $p < 0,05$), y estos datos respaldan esa relación.

Cuesta (2025) proporciona información sobre los efectos del juego físico y la dinámica del juego en las habilidades motoras y el desarrollo cognitivo de los niños. Demuestra que estas actividades permiten a los niños ser niños, aprendiendo sobre el mundo que les rodea, interactuando con sus amigos y desarrollando habilidades importantes para la vida. Según el exhaustivo estudio de Cuesta, las actividades recreativas ayudan al desarrollo de las habilidades motoras, la coordinación y la atención. Nuestra investigación confirma estas características cuando observamos mejoras significativas en habilidades como caminar en línea recta, saltar en línea recta y lanzar pelotas. Según los resultados de esta investigación, los beneficios del juego van más allá de la mejora de las habilidades físicas y también influyen en el desarrollo de las habilidades cognitivas y socioemocionales, corroborando la



necesidad de integrar estrategias lúdicas dentro de los programas educativos de manera estructurada y continua.

Chérrez (2021) enfatiza la relevancia de la psicomotricidad infantil para un crecimiento integral, señalando que las acciones motoras están estrechamente relacionadas con aspectos emocionales y cognitivos. Esto coincide con nuestros hallazgos, donde se observó que los niños que participaron activamente en distintos tipos de juego mostraron mejoras en coordinación, equilibrio, motricidad fina y gruesa, así como en la capacidad de resolver tareas que requieren planificación y percepción visual. La evidencia sugiere que la práctica lúdica, acompañada de una guía pedagógica adecuada, constituye una herramienta efectiva para el fortalecimiento global de la motricidad y otras habilidades asociadas, lo que se refleja en la significancia estadística de nuestras correlaciones.

A nivel nacional, Torres (2023) reporta que los juegos motrices están correlacionados significativamente con los desarrollos psicomotores, observando avances en agilidad, precisión y velocidad en niños de cinco años. Los resultados de nuestra investigación muestran patrones similares, indicando que la exposición a juegos dirigidos y de reglas mejora las habilidades motoras finas y gruesas. La correlación positiva y significativa encontrada entre juego dirigido y desarrollo psicomotor refuerza la hipótesis de que la planificación y estructuración del juego incrementan el efecto sobre la motricidad y el aprendizaje, respaldando la validez de los métodos observacionales y cuantitativos aplicados en el ámbito nacional para evaluar la relación entre juego y psicomotricidad.

Estela (2019) y Faustino (2019) Además, destacan cómo los juegos organizados brindan a los niños la oportunidad de explorar, ser creativos y hacer más amigos. Todas estas características incluyen una combinación de habilidades físicas,



capacidad cognitiva e inteligencia social y emocional. Nuestra investigación muestra que los niños no solo se hicieron más fuertes, sino que también mejoraron en seguir instrucciones, encontrar soluciones a los problemas y cooperar con los demás. Los resultados de este estudio demuestran que el juego infantil tiene un impacto significativo en su crecimiento y desarrollo. Según los resultados, tanto el juego supervisado como el no supervisado son beneficiosos para los más pequeños y les ayudan a mejorar sus habilidades motoras. A través de este tipo de juego, los niños desarrollan una mayor independencia y habilidades de aprendizaje útiles.

Rocío et al. (2021) y Laveriano (2021) refuerzan que las estrategias lúdicas generan mejoras tangibles en las capacidades motoras de los niños, alcanzando niveles superiores a aquellos considerados deficientes antes de la intervención. En nuestra investigación, los datos recabados en las pruebas de motricidad gruesa y fina muestran un patrón congruente, donde los niños participantes que fueron expuestos a juegos planificados y estructurados mejoraron de manera significativa su desempeño psicomotor, confirmando la correlación positiva encontrada en todas las modalidades de juego evaluadas. Esto evidencia la necesidad de integrar estrategias pedagógicas basadas en juegos como parte esencial del currículo de educación inicial.

A nivel regional, Añamuro (2019) reporta que los juegos lúdicos inciden significativamente en el progreso psicomotor, mostrando mejoras en las dimensiones motriz, emocional-afectiva y práctico-cognitiva tras la intervención. De manera similar, Franco (2020) y Rivera (2022) señalan que las técnicas grafoplásticas y los juegos cooperativos contribuyen al fortalecimiento de habilidades motrices y cognitivas. Los hallazgos de nuestra investigación coinciden, evidenciando que la participación activa en juegos dirigidos, de reglas y libres permite a los niños consolidar habilidades



motrices, coordinación, equilibrio y control corporal, así como desarrollar capacidades de atención y percepción. La correlación significativa encontrada entre estas variables protege la efectividad de estas estrategias pedagógicas en el contexto educativo local.

Quispe (2020) enfatiza que programas de estimulación motriz, como el musicograma, producen mejoras significativas en las capacidades motoras de los niños, destacando la importancia de intervenciones estructuradas y metodológicamente planificadas. En consecuencia, los resultados de nuestro estudio muestran que la práctica regular de juegos diseñados mejora el equilibrio, la precisión y la coordinación. Este descubrimiento da credibilidad a la idea de que el mejor enfoque para fomentar el desarrollo psicomotor es incluir el movimiento, el juego y la preparación instructiva al mismo tiempo. Por su parte, Chura (2018) muestra que el juego está significativamente relacionado con el desarrollo psicomotor, como lo demuestra una correlación algo favorable entre las variables. La hipótesis presentada fue validada por la significación estadística obtenida en nuestra muestra, donde el Rho y el valor p.

En síntesis, la revisión de literatura y la comparación de resultados de estudios nacionales y locales muestran de manera consistente que el juego constituye un recurso pedagógico esencial para el desarrollo integral del niño. Las modalidades de juego evaluadas, ya sean libres, dirigidas o de reglas, provocan mejoras significativas en los ámbitos del control motor, el equilibrio, la coordinación, la concentración y la regulación emocional. Según los resultados, para aprovechar los beneficios de estas prácticas, es fundamental planificar las actividades lúdicas con antelación, contar con la ayuda de instructores y modificar las áreas de juego. Además, es evidente que los enfoques basados en el juego no solo promueven el desarrollo de las habilidades



psicomotoras, sino también, sino también fortalece la autonomía, confianza, creatividad y capacidades cognitivas de los niños.

Por último, nuestra investigación nos permite concluir que los juegos, cuando se emplean en la educación infantil con un propósito y cierta planificación, Han demostrado ser una herramienta muy útil para el desarrollo y crecimiento general de los niños. Es fundamental que los programas educativos incluyan actividades basadas en el juego, debido a la fuerte correlación que existe entre el juego infantil y el desarrollo de sus habilidades psicomotoras, considerando tanto los aspectos motores, cognitivos como socioemocionales. La evidencia revisada a nivel nacional y regional coincide en señalar que los juegos deben ser considerados como estrategias formativas, trascendiendo el ámbito recreativo, para asegurar la consolidación de competencias fundamentales para la vida futura de los niños. Se recomienda encarecidamente que los educadores y especialistas en educación física y habilidades psicomotoras colaboren para desarrollar, ejecutar y evaluar con éxito estas estrategias, garantizando su efectividad y pertinencia según las necesidades de los infantes.



CONCLUSIONES

PRIMERA. El estudio determinó una fuerte correlación entre el juego y la maduración de las habilidades psicomotoras. Un coeficiente de correlación de Spearman de $Rho = 0,386$ y un valor p de $0,000$, ambos inferiores al umbral previamente establecido de $0,05$, respaldaron este hallazgo. Siendo así, no podemos sino aceptar la hipótesis alternativa y descartar la nula. De ello mencionamos que, a mayor participación de los niños en actividades lúdicas, se evidencia un mejor desarrollo psicomotor, ya que el juego favorece la coordinación, equilibrio, fuerza muscular y percepción espacial, aspectos esenciales para su desarrollo integral.

SEGUNDA. Los investigadores encontraron una fuerte relación (coeficiente Rho de Spearman de $0,385$ y valor p de $0,000 < 0,05$) entre el juego no estructurado y el desarrollo psicomotor. Esta conclusión se extrajo a partir de los resultados del estudio. Siendo así, no podemos sino aceptar la hipótesis alternativa y descartar la nula. De ello mencionamos que cuando los niños participan en actividades de juego libre, se estimula su autonomía, coordinación motriz, equilibrio y creatividad, fortaleciendo su desarrollo psicomotor de manera integral.

TERCERA. Con un coeficiente de correlación Spearman Rho de $0,478$ y un valor p de $0,000 < 0,05$, se demostró que el juego dirigido está significativamente asociado con el desarrollo psicomotor. Esta conclusión se extrajo a partir de los resultados del estudio. Esto nos lleva a concluir que la hipótesis alternativa es correcta y que la hipótesis nula es incorrecta. En particular, destacamos que las actividades de juego dirigido pueden ayudar a los niños a desplegar destrezas como la planificación motora, la fuerza, el equilibrio y la coordinación, promoviendo un desarrollo psicomotor más estructurado y efectivo.



CUARTA. Existe una fuerte relación entre los juegos basados en reglas y el desarrollo psicomotor, como lo demuestra el coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0,345$ y un valor p de $0,000$, inferior al umbral de significación de $0,05$. Los resultados de la investigación sentaron las bases para llegar a esta conclusión. Por tanto, podemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa. Como resultado, concluimos que los niños de cinco años que juegan a juegos con reglas son más propensos a adquirir habilidades importantes para la vida, como el respeto por las reglas, la coordinación visomotora y las habilidades motoras finas y gruesas.





RECOMENDACIONES

PRIMERA. Se recomienda que los instructores promuevan una variedad de actividades a los niños a participar en actividades organizadas de juego libre diseñadas para mejorar su equilibrio, sus habilidades motoras y su conciencia espacial. En última instancia, nuestro objetivo es mejorar su calidad de vida. El objetivo principal es darles libertad para pensar de forma creativa y descubrir cosas a su propio ritmo.

SEGUNDA. Al docente, implementar diligencias de juego dirigido, con objetivos claros y seguimiento individualizado, para potenciar habilidades específicas de desarrollo psicomotor como la fuerza muscular, planificación de movimientos y coordinación.

TERCERA. Al docente, incorporar juegos de reglas en el aula, incentivando el respeto de normas, la cooperación y la coordinación entre pares, esto ayuda al progreso general de los niños y a la maduración de sus habilidades motoras, tanto finas como gruesas.

CUARTA. Al docente, las destrezas motoras generales y finas de los niños, junto con otros hitos de su desarrollo, se aceleran gracias a esto.



REFERENCIAS

- Añamuro, A. E. R. (2019). El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol Puno 2019. *Repositorio Institucional*, 1–57. <http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/14129>
- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica* (Sexta Ed.). Editorial Epísteme. http://www.formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/El Proyecto de Investigacion.pdf
- Chérrez, M. (2021). *El desarrollo integral a través del juego psicomotor en niños de 3 a 5 años*. 92. <http://201.159.222.99/bitstream/datos/10703/3/16250.pdf>
- Chura, Q. Y. (2018). Desarrollo psicomotor y su relación con el lenguaje oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Líder del distrito de Juliaca - Puno, año 2016. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 6.
- Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J., & Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio de Las Ciencias*, 8(1), 1165–1185. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>
- Clinica Universidad de Navarra. (2024). *Desarrollo psicomotor del niño*. <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/desarrollo-psicomotor#:~:text=Qué es el desarrollo psicomotor,nervios y músculos...>
- Coronado, V. S. R. (2023). Desarrollo Motor: Desde una perspectiva integral Motor Development: From a comprehensive perspective. *Edición Especial*, 3, 2745–2891.



- Cortez, Q. M., & Maria, S. M. (2019). Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación. *Cuadernillo Técnico de Evaluación Educativa*, 48. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356.pdf>
- Cuadros, D. C. J. A. (2022). *Metodología de la investigación y desarrollo de tesis*. 1, 1–82. <https://www.researchgate.net/publication/363584322>
- Cuesta, M. A. B. (2025). *El impacto del juego y el movimiento en el desarrollo infantil*. 2025(1), 24–33.
- Edutechnia. (2023). *Importancia del juego en la educación*. <https://edutechnia.com/es/blog-articulo/1003/Importancia-del-juego-en-la-educacin->
- Equipo. (2013). *Qué es el Juego*. <https://www.significados.com/juego/>
- Equipo editorial Etecé. (2025). *Juego*. <https://concepto.de/juego/>
- Estela, 2018. (2019). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca*. 1–97. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf
- Faustino, O. M. (2019). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía*. <http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/4115/2ED.DI051P19.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Feria, A. H., Matilla, G. M., & Mantecón, L. S. (2020). La entrevista y la encuesta ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *La Contratación Pública En América Latina*, 73–83. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1503jkb.6>
- Franco, J. M. K. (2020). Técnicas grafoplásticas y su influencia en el desarrollo



psicomotor de los niños de la institución educativa inicial privada San Juan Masías, Juliaca - Puno, 2020. In *Desarrollo Socioemocional Y Conciencia Fonológica En Niños De Cuatro a Cinco Años De La Institución Educativa Inicial* 229 Orurillo-Puno,2020.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/20319>

García-Ramírez, V. N. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Educare*, 27–51.

García, R. (2019). *¿Qué es el desarrollo psicomotor?*
https://www.mutuaterassa.com/blogs/es/blog_pediatria/desarrollo-psicomotor

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A.

Laveriano, A. E. C. (2021). El juego educativo y el desarrollo psicomotor en los niños del programa de intervención temprana "La Victoria", del distrito de Chimbote - 2019. In *Tesis*. <https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>

Maldonado-Cruz, M.-J., & Cuadrado-Vaca, J. G. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial. *Cienciamatria*, 9(1), 719–731. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i1.1095>

Medina, D. C. I. (2014). *Metodología de la investigación para estudiantes de contabilidad*. www.uprb.edu/profesor/dgonzalez/contabilidad/encuentro.

Ministerio de Educación - MINEDU. (2023). *La psicomotricidad*. <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-psicomotricidad.pdf>

Miralles, M. P., Begoña, A. G., & Rodríguez, P. R. A. (2014). *Investigación e*



innovación en Educación Infantil. file:///C:/Users/Amd/Downloads/Dialnet-
InvestigacionEInnovacionEnEducacionInfantil-684052.pdf

Montano, J. (2019). *Investigación Transversal: Características, Metodología, Ventajas.* 7.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749#:~:text=La>
investigación aplicada busca la,la teoría y el producto.

Muguirra, A. (2022). *¿Qué es la investigación descriptiva?*

[https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-
descriptiva/#:~:text=Entonces%2C](https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-descriptiva/#:~:text=Entonces%2C) la investigación descriptiva se,parte del
estudio está influenciada.

Narvaez, M. (2023). *¿Qué es la validez y confiabilidad en la investigación?*

[https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-validez-y-confiabilidad-en-la-
investigacion/](https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-validez-y-confiabilidad-en-la-investigacion/)

Ñaupas, P. H., Valdivia, D. M. R., Palacios, V. J. J., & Romero, D. H. E. (2018).

Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis.
In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Quinta Ed., Vol. 53, Issue
9).

[https://www.lopezgalvezasesores.com/descargas/metodologia_investigación
.pdf](https://www.lopezgalvezasesores.com/descargas/metodologia_investigacion.pdf)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura.

(2022). *La atención y educación de la primera infancia.*

<https://www.unesco.org/es/early-childhood-education>

Ortega, C. (2023). *Alfa de Cronbach: Qué es y cuál es su importancia.*

Ponce, R. O., Gómez-Galán, J., & Pagán-Maldonado, N. (2020). *Estrategias para*



generalizar a través de la investigación no experimental.

<https://rio.upo.es/entities/publication/c0ff7e00-9785-40a8-9949-ff5780f33ef7>

Quirola, Y. A. E., Sánchez, P. E. S., Maza, V. C. Y., Tambo, M. A. M., & Torres, N.

V. E. (2023). El Juego y la Motricidad Gruesa en los Niños de 4 a 5 Años. *Los*

Juegos Tradicionales En La Motricidad Gruesa En Niños de 4 a 5 Años.

<https://doi.org/10.33996/cide.ecuador.ju2636515>

Quispe, R. (2020). *Efectos del musicograma en el desarrollo motor grueso niños 5*

años I.E.I. 216 Juliaca - 2019. 1-114.

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/14816/Quispe_Cutipa

[_Ruth_Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/14816/Quispe_Cutipa_Ruth_Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rivera, M. M. (2022). Los juegos cooperativos desarrolla la motricidad gruesa, en

niños y niñas de 4 años, de la institución educativa inicial N° 757 Chilla, del

distrito de Juliaca, región Puno, 2022. *Universidad Cesar Vallejo, 0-2.*

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59628/Rios_SJ

[G-Salvador_BDS-](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59628/Rios_SJ)

[SD.pdf?sequence=1%0Ahttps://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59628/Rios_SJ)

[104849](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59628/Rios_SJ)

Rocío, Z., Chávez, M., Manuel, A., & Espino, E. (2021). El juego como estrategia

didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica*

Multidisciplinar, 5(4), 4937-4950. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668

Sefhor. (2020). *Desarrollo psicomotor: fases por edad.* [https://sefhor.com/desarrollo-](https://sefhor.com/desarrollo-psicomotor/)

[psicomotor/](https://sefhor.com/desarrollo-psicomotor/)

Suárez, E. (2023). *Método inductivo y deductivo.*

<https://expertouniversitario.es/blog/metodo-inductivo-y-deductivo/>



Torres, S. (2023). *Juegos motrices y desarrollo psicomotor en preescolares de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 379 –IMASA - Manantay – 2021.*

<https://api-repositorio.unia.edu.pe/server/api/core/bitstreams/30a71243-2a6b-4d5d-bb5a-cd7eff60b650/content>

Zapata, M. P. (2015). *El juego en la Educación Infantil.*

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/41473>





ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

PREGUNTAS PREGUNTA GENERAL	OBJETIVOS OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES E INDICADORES	
			VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO.	
¿Cuál es la relación entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025?	Determinar la relación entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025	Existe relación significativa entre el juego y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025	Dimensiones	Indicadores
			juego libre	<ul style="list-style-type: none"> • Articula movimientos libres • Relación lúdica motriz • Manifestación emotiva
PE1. ¿Cuál es la relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025?	O1. Determinar la relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025	H1. Existe relación entre el juego libre y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025	Juego dirigido	<ul style="list-style-type: none"> • Estructuración de ejercicios • Acción formal en reglas • Delimitación temporo-espacial
			Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta motriz • Actividad lúdica • Situación motriz
PE2. ¿Cuál es la relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025?	O2. Determinar la relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.	H2. Existe la relación entre el juego dirigido y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025.	VARIABLE DEPENDIENTE: desarrollo psicomotor	
			Dimensiones	Indicadores
PE3. ¿Cuál es la relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025?	O3. Determinar la relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025	H3. Existe relación entre el juego de reglas y desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa inicial san José de Juliaca, 2025	coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina. • Motricidad gruesa • Grafomotricidad • Coordinación óculo-manual
			Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral • Comprensión lingüística • Pensamiento abstracto.
			motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Coordinación dinámica • Fuerza y control corporal

Anexo 02. Matriz instrumental

METODOLOGÍA	UNIVERSO, POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA
<p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN Cuantitativo</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN No Experimental</p> <p>MÉTODO DE INVESTIGACIÓN deductivo</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN Descriptivo - correlacional</p> <p>TIPO DE INVESTIGACIÓN básica</p>	<p>Universo Niños de cinco años</p> <p>Población La población estará conformada por Niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San José de Juliaca.</p> <p>CRITERIOS DE INCLUSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edad: Los participantes deben tener 5 años al momento del estudio. - Matrícula activa: - Consentimiento informado: Los padres o tutores deben firmar un consentimiento informado para permitir la participación de sus hijos en el estudio. <p>CRITERIOS DE EXCLUSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Falta de consentimiento - Ausencia prolongada - Dificultades significativas para seguir instrucciones 	<p>TÉCNICAS De acuerdo a Ñaupas et al. (2018) son un conjunto de normas y procedimientos para regular un determinado proceso y alcanzar un determinado objetivo.</p> <p>LA RECOLECCIÓN DE DATOS</p> <p>Técnica de investigación según método: Encuestas</p> <p>INSTRUMENTOS Cuestionarios estructurados Medir el desarrollo psicomotor en niños de cinco años de educación inicial</p> <p>Pruebas estandarizadas</p>	<p>DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS El diseño de contrastación de hipótesis se basa en el análisis correlacional.</p> <p>DISEÑO ESTADÍSTICO El diseño estadístico se centrará en el análisis de correlación y regresión lineal para evaluar la relación entre las variables.</p> <p>DETERMINACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESTADÍSTICAS.</p> <p>Hipótesis nula (H_0): No existe una relación significativa. Hipótesis alternativa (H_a): Existe una relación significativa.</p> <p>NIVEL DE SIGNIFICANCIA.</p> <p>Se establece en $\alpha=0.05$ (5%). Esto significa que se acepta hasta un 5% de probabilidad de cometer un error al rechazar H_0</p> <p>REGLA DE DECISIÓN. Si $p \leq \alpha$, se rechaza Si $p > \alpha$, no se rechaza H_0</p>

Anexo 03. Instrumento(s) de la investigación

INSTRUMENTO DEL JUEGO

INSTRUCCIONES

ESTAS PREGUNTAS SON PARA CONOCER LOS NIVELES DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Sección 1: Datos Generales

PREGUNTA	Opciones de respuesta		
EDAD			
GENERO	MASCULINO	FEMENINO	OTRO
ESPECIALIDAD			

Sección 2: dimensión juego libre

		si	no
1	Realiza actividades de movimiento con el cuerpo		
2	Juega utilizando tu brazos y piernas		
3	Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula		
4	Comunica libremente sus emociones y sentimientos a través del juego		

Sección 3: dimensión juego dirigido

		1	2	3	4	5
5	Realiza juegos para reconocer las partes de tu cuerpo					
6	Con su cuerpo formas figuras geométricas					
7	Utiliza manos, pies y codo para realizar medidas de longitud					
8	Utiliza su cuerpo para formar números en clases de matemática					
9	utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.					

Sección 4: dimensión juego de reglas

		1	2	3	4	5
10	Respeta a sus compañeros al momento de jugar					
11	El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros de aula					
12	Utiliza la pelota para realizar movimientos con su cuerpo					
13	Sigue las reglas en los juegos establecidos					
14	Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento músculos y/o articulaciones.					



INSTRUMENTO: DESARROLLO PSICOMOTOR

Instrucciones

Estas preguntas son para conocer los niveles de desarrollo psicomotor en los niños de educación inicial.

DATOS GENERALES

PREGUNTA	Opciones de respuesta		
	EDAD	GENERO	
		MASCULINO	FEMENINO
			OTRO

Sección 1: DIMENSION CORDINACION

		SI	NO
1	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		
2	Construye un puente con tres cubos con modelo presente.		
3	Construye una torre de 8 o as cubos.		
4	Desabotona.		
5	Abotona.		
6	Enhebra una aguja.		
7	Desata Cordones.		
8	Copia una línea recta.		
9	Copia un círculo		
10	Copia una cruz		
11	Copia un triángulo.		
12	Copia un cuadrado.		
13	Dibuja 9 o más partes de una figura humana.		
14	Dibuja 6 o más partes de una figura humana. 1		
15	Dibuja 3 o más partes de una figura humana.		
16	Ordena por tamaño		

Sección 2: DIMENSION lenguaje

		SI	NO
17	Reconoce grande y chico.		
18	Reconoce más y menos.		
19	Nombra animales:		
20	Nombra Objetos:		
21	Reconoce largo y corto		
22	Verbaliza acciones:		
23	Reconoce la utilidad de objetos:		
24	Discrimina pesado y liviano		
25	Verbaliza su Nombre y Apellido:		
26	Identifica su sexo.		
27	Conoce el nombre de sus padres:		
28	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas		
29	Comprende preposiciones:		
30	Razona por analogías opuestas		
31	Nombra colores		
32	Señala colores		
33	Nombra figuras geométricas		
34	Señala figuras geométricas		
35	Describe escenas		
36	Reconoce absurdos		
37	Usa Plurales.		
38	Reconoce antes y después		
38	Define palabras.		



Dimensión motricidad

		SI	NO
39	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar		
40	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua.		
41	Lanza una pelota en una dirección determinada		
42	Se para en un pie sin apoyo 10 Seg. o más.		
43	Se para en un pie sin apoyo 5 Seg. o más.		
44	Se para en un pie 1 Seg. o más.		
45	Camina en punta de pies seis o más pasos.		
46	4Salta 20 Cm. con los pies juntos.		
47	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.		
48	Coge una pelota.		
49	Camina hacia adelante topando talón y punta.		
50	Camina hacia atrás topando punta y talón		





Anexo 04. Fichas de validez de instrumentos



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO OPINIÓN DEL EXPERTO



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Autor del instrumento: BLANCA... CAYA... MAMANI
- 1.2. Validado por: DR. LEOPOLDO WENCESLAO CANDORI CARI
- 1.3. Título de la investigación:
EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSE DE JULIACA, 2025
- 1.4. Nombre del instrumento: QUESTIONARIO

II. ASPECTOS A EVALUAR

Nº	INDICADORES		VALORACIÓN																								
			DEFICIENTE					BAJO					REGULAR					BUENA					EXCELENTE				
			1	9	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
1	CLARIDAD	Esta formado con lenguaje apropiado.																X									
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																X									
3	ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia.																X									
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																X									
5	SUFICIENCIA	El número de ítems propuesto es suficiente para medir la variable.																X									
6	ADECUACIÓN	Está adecuado para valorar la variable de estudio.																X									
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.																X									
8	COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos e hipótesis.																X									
9	METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.																X									
10	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.																X									

- III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENA
- IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 75%
- V. OBSERVACIONES:
- LUGAR Y FECHA: JULIACA, 14 DE SEPTIEMBRE DEL 2025

FIRMA DEL EXPERTO

D. Leopoldo Candori Cari

Anexo 05. Fichas de evidencias del proceso de recolección de datos

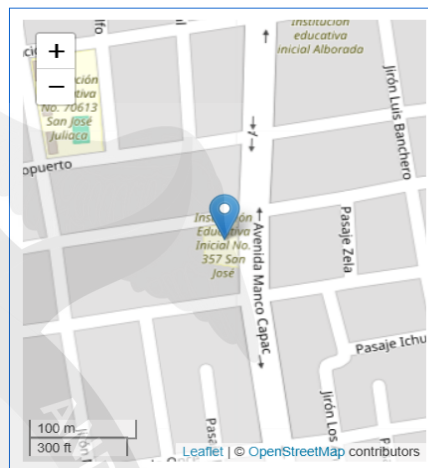


357

2024

FICHA DE DATOS

DATOS DE LA IE			
Nombre de la IE	357	Código de la IE	24570916
Nombre de la DRE o UGEL	UGEL San Román	Código de DRE o UGEL	210011
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Dependencia	Sector Educación
Teléfono		Correo electrónico	
Número de RUC		Página web	
Promotor o Propietario		Forma	Escolarizado
Razón social		Director(a)	Iriarte Quispe Liliana
DATOS DEL SERVICIO EDUCATIVO			
Código modular	0746016	Anexo	0
Nivel/Modalidad	Inicial - Cuna Jardín	Característica (Censo Educativo 2024)	No Aplica
Género	Mixto	Tipo de programa	No aplica
Turno	Continuo sólo en la mañana	Estado	Activo
DATOS DEL LOCAL EDUCATIVO			
Código de local	463217	Localidad	
Dirección	Avenida Manco Capac S/N	Centro Poblado	SAN JOSE
Departamento	Puno	Área geográfica	Urbana
Provincia	San Román	Latitud	-15.47583
Distrito	San Miguel	Longitud	-70.13133



Fuentes de información
Padrón de Servicios Educativos, Censo Educativo 2024, Carta Educativa del Ministerio de Educación- Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.



*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1 Realizaactiv...	Númérico	1	0	Realiza actividades de movimiento con el cuerpo	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
2 Juegautiliza...	Númérico	1	0	Juega utilizando su brazo y piernas	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
3 Losjuegosi...	Númérico	1	0	Los juegos le ayudan a conocer mas a sus compañeros en el aula	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
4 Comunicab...	Númérico	1	0	Comunica libremente sus emociones y sentimientos a traves del juego	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
5 Juegoibre	Númérico	1	0	Juego libre	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
6 Realizajueg...	Númérico	1	0	Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
7 Consucuerp...	Númérico	1	0	Con su cuerpo formas figuras geometricas	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
8 Utilizasucue...	Númérico	1	0	Utiliza su cuerpo para formar numeros en clases de matematica	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
9 Utilizajueg...	Númérico	1	0	Utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
10 Juegodirigido	Númérico	1	0	Juego dirigido	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
11 Respetaaus...	Númérico	1	0	Respeta a sus compañeros al momento de jugar	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
12 Elusedeljeu...	Númérico	1	0	El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros...	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
13 Utilizapelot...	Númérico	1	0	Utiliza la pelota para realizar movimiento con su cuerpo	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
14 Siguelasregl...	Númérico	1	0	Segue las reglas en los juegos establecidos	(1, Nunca)...	Ninguna	11	Derecha	Nominal	Entrada
15 Mueveunaov...	Númérico	1	0	Mueve una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento musculos y/o articulaciones	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
16 Juegoderegl...	Númérico	1	0	Juego de reglas	(1, Nunca)...	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
17 Nivelesdeju...	Númérico	1	0	Niveles de juego en los niños	(1, Nunca)...	Ninguna	16	Derecha	Escala	Entrada
18 Trasladaagu...	Númérico	1	0	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
19 Construyeu...	Númérico	1	0	Construye un puente con tres cubos con modelo presente	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
20 Construyeu...	Númérico	1	0	Construye una torre de 8 o mas cubos	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
21 Desabotona	Númérico	1	0	Desabotona	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
22 Abotona	Númérico	1	0	Abotona	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
23 Enhebrauna...	Númérico	1	0	Enhebra una aguja	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
24 Desatacord...	Númérico	1	0	Desata cordones	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
25 Copiainalin...	Númérico	1	0	Copia una linea recta	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
26 Copiauncirc...	Númérico	1	0	Copia un circulo	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
27 Copiauncruz	Númérico	1	0	Copia una cruz	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
28 Copiauntri...	Númérico	1	0	Copia un triangulo	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
29 Copiauncua...	Númérico	1	0	Copia un cuadrado	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON 10:53 14/08/2025

*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
31 Dibuja6oma...	Númérico	1	0	Dibuja 6 o mas partes de una figura humana	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
32 Dibuja3oma...	Númérico	1	0	Dibuja 3 o mas partes de una figura humana	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
33 Ordenaporta...	Númérico	1	0	Ordena por tamaño	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
34 Coordinación	Númérico	1	0	Coordinación	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
35 Reconocegr...	Númérico	1	0	Reconoce grande y chico	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
36 Reconocem...	Númérico	1	0	Reconoce mas y menos	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
37 Nombransi...	Númérico	1	0	Nombra animales	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
38 Nombraboje...	Númérico	1	0	Nombra objetos	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
39 Reconocela...	Númérico	1	0	Reconoce largo y corto	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
40 Verbalizac...	Númérico	1	0	Verbaliza acciones	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
41 Reconocela...	Númérico	1	0	Reconoce la utilidad de objetos	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
42 Discriminap...	Númérico	1	0	Discrimina pesado y liviano	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
43 Verbalizasu...	Númérico	1	0	Verbaliza su nombre y apellido	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
44 Identificasu...	Númérico	1	0	Identifica su sexo	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
45 Conoceelno...	Númérico	1	0	Conoce el nombre de sus padres	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
46 Darespuest...	Númérico	1	0	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
47 Comprende...	Númérico	1	0	Comprende preposiciones	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
48 Razonapora...	Númérico	1	0	Razona por analogias opuestas	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
49 Nombracolo...	Númérico	1	0	Nombra colores	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
50 Señalacolor...	Númérico	1	0	Señala colores	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
51 Nombrafgur...	Númérico	1	0	Nombra figuras geométricas	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
52 Describees...	Númérico	1	0	Describe escenas	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
53 Reconocela...	Númérico	1	0	Reconoce absurdos	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
54 Usaplurales	Númérico	1	0	Usa plurales	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
55 Reconocela...	Númérico	1	0	Reconoce antes y después	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
56 Definepalabr...	Númérico	1	0	Define palabras	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
57 Lenguaje	Númérico	1	0	Lenguaje	(1, S)...	Ninguna	16	Derecha	Escala	Entrada
58 Saltaconlos...	Númérico	1	0	Salta con los dedos de los pies juntos en el mismo lugar	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
59 Caminadiez...	Númérico	1	0	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua	(1, S)...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON 10:53 14/08/2025



*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol	
55	Reconoce...	Númérico	1	0	Reconoce antes y después	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
56	Definepalabr...	Númérico	1	0	Define palabras	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
57	Lenguaje	Númérico	1	0	Lenguaje	{1, S}...	Ninguna	16	Derecha	Escala	Entrada
58	Saltaconlos...	Númérico	1	0	Salta con los dedos de los pies juntos en el mismo lugar	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
59	Caminadiez...	Númérico	1	0	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
60	Lanzaunape...	Númérico	1	0	Lanza una pelota en una dirección determinada	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
61	Se para en un...	Númérico	1	0	Se para en un pie sin apoyo 10 seg o mas	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
62	Se para en un...	Númérico	1	0	Se para en un pie sin apoyo 5 seg o mas	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
63	Se para en un...	Númérico	1	0	Se para en un pie 1 seg o mas	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
64	Caminaenp...	Númérico	1	0	Camina en punta de pies seis o mas pasos	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
65	Salta20cmc...	Númérico	1	0	Salta 20 cm con los pies juntos	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
66	Saltaenunp...	Númérico	1	0	Salta en un pie tres o mas veces sin apoyo	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
67	Cogeunapel...	Númérico	1	0	Coge una pelota	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
68	Caminahaci...	Númérico	1	0	Camina hacia delante topando talos y punta	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
69	Caminahaci...	Númérico	1	0	Camina hacia atrás topando punta y talón	{1, S}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
70	Motricidad	Númérico	1	0	Motricidad	{1, S}...	Ninguna	16	Derecha	Escala	Entrada
71	Desarrollop...	Númérico	1	0	Desarrollo psicomotor	{1, S}...	Ninguna	16	Derecha	Escala	Entrada
72											
73											
74											
75											
76											
77											
78											
79											
80											
81											
82											
83											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

13°C Soleado 10:53 14/08/2025

*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Realiza actividad esdemovimiento conelcuerpo	Juegautilizando subrazoypiernas	Los juegosleay danaconocimient osasuscompañer	Comunicallibr enteseemocion nesentiment	Juegolibre	Realizajuegospar areconocerlas partesdeucuer.	Consucuerporo masfigurasgeom etricas	Utilizajuegosde paraformamume rosenclassesde...	Utilizajuegosde memoriarompe abezacasinoso	Juegodirigido	Respetasuscom pañerosalmo mentedojugar	Elusodeljuegodu cativeayudati aparticipargrupa
1	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
2	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
3	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
4	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
5	No	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
6	No	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
7	No	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
8	No	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
9	No	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
10	No	Si	No	Si	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
11	No	No	No	Si	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
12	No	No	No	Si	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
13	No	No	No	Si	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
14	No	No	No	Si	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
15	No	No	No	Si	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
16	No	No	No	Si	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
17	No	No	No	Si	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
18	No	No	No	Si	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
19	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
20	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
21	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
22	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
23	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
24	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
25	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
26	No	No	No	No	A veces	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

13°C Soleado 10:55 14/08/2025



*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 71 de 71 variables

	Realiza actividad de esdemovimiento conel cuerpo	Juega utilizando subrazoy piernas	Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros	Comunicar libremente sus sentimientos	Juega libre	Realiza juegos para reconocer las partes del cuerpo	Consueo por usar figuras geométricas	Utiliza cuerpos para formar números en las clases	Utiliza juegos de memoria para mejorar el aprendizaje	Juega dirigiendo	Respetamos el comportamiento de jugar	El uso de juegos educativos ayuda a participar en grupo
28	No	No	No	No	No	A veces	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
29	No	No	No	No	No	A veces	Casi nunca	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	Nunca
30	No	No	No	No	No	A veces	Casi nunca	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	Nunca
31	No	No	No	No	No	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca
32	Si	No	No	No	No	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Nunca
33	Si	No	No	No	No	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Nunca
34	Si	No	No	No	No	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Nunca
35	Si	No	No	No	No	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Nunca
36	Si	Si	No	No	No	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Nunca
37	Si	Si	No	No	No	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
38	Si	Si	Si	Si	Si	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
39	Si	Si	Si	Si	No	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
40	Si	Si	Si	Si	No	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
41	Si	Si	Si	Si	No	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
42	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
43	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
44	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
45	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
46	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
47	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
48	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
49	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
50	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
51	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
52	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
53	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

13°C Soleado 10:55 14/08/2025

*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 71 de 71 variables

	Realiza actividad de esdemovimiento conel cuerpo	Juega utilizando subrazoy piernas	Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros	Comunicar libremente sus sentimientos	Juega libre	Realiza juegos para reconocer las partes del cuerpo	Consueo por usar figuras geométricas	Utiliza cuerpos para formar números en las clases	Utiliza juegos de memoria para mejorar el aprendizaje	Juega dirigiendo	Respetamos el comportamiento de jugar	El uso de juegos educativos ayuda a participar en grupo
52	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
53	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
54	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
55	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca
56	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
57	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
58	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
59	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
60	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
61	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
62	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
63	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
64	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
65	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces
66	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces
67	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces
68	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces
69	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces
70	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces
71	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces
72	Si	Si	Si	Si	Si	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	A veces
73	Si	Si	No	Si	Si	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
74	Si	Si	No	Si	Si	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
75	Si	Si	No	Si	Si	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
76	Si	No	No	Si	No	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
77	Si	No	No	Si	No	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

13°C Soleado 10:55 14/08/2025



*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 71 de 71 variables

	Realiza actividad de esdemovimiento conel cuerpo	Juega utilizando subrazoy piamas	Los juegos le ayudan a conocer a sus compañeros	Comunicar libremente sus emociones y sentimientos	Juega libre	Realiza juegos para reconocer las partes del cuerpo	Construye figuras geométricas	Utiliza cuerpos para formar números en las esdes	Utiliza juegos de memoria para mejorar el aprendizaje	Juega dirigiendo	Respetamos el turno de jugar	El uso del juego ayuda a participar en grupo
76	Si	No	No	Si	No	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre
77	Si	No	No	Si	No	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre
78	Si	No	No	Si	No	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre
79	Si	No	No	Si	No	Casi siempre	A veces	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre
80	Si	No	No	No	No	Casi siempre	A veces	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre
81	Si	No	No	No	No	Casi siempre	A veces	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre
82	Si	No	No	No	No	Siempre	A veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre
83	Si	No	No	No	No	Siempre	A veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre
84	Si	No	No	No	No	Siempre	A veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre
85	Si	No	No	No	No	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre
86	No	No	No	No	No	Siempre	Casi siempre	Nunca	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
87	No	No	No	No	No	Siempre	Casi siempre	Nunca	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
88	No	No	No	No	No	Siempre	Casi siempre	Nunca	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
89	No	No	No	No	No	Siempre	Casi siempre	Nunca	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
90	No	No	No	No	No	Siempre	Casi siempre	Nunca	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
91	Si	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
92	Si	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
93	Si	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
94	Si	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
95	No	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
96	No	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
97	No	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
98	No	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
99	No	Si	Si	Si	Si	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
100	No	Si	No	Si	No	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca
101	No	No	No	Si	No	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

13°C Soledad 1055 14/08/2025

*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 71 de 71 variables

	Realiza actividad de esdemovimiento conel cuerpo	Juega utilizando subrazoy piamas	Los juegos le ayudan a conocer a sus compañeros	Comunicar libremente sus emociones y sentimientos	Juega libre	Realiza juegos para reconocer las partes del cuerpo	Construye figuras geométricas	Utiliza cuerpos para formar números en las esdes	Utiliza juegos de memoria para mejorar el aprendizaje	Juega dirigiendo	Respetamos el turno de jugar	El uso del juego ayuda a participar en grupo
100	No	Si	No	Si	No	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca
101	No	No	No	Si	No	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca
102	No	No	No	Si	No	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca
103	No	No	No	Si	No	Nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca
104	No	No	No	Si	No	Nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Nunca
105	No	No	No	Si	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
106	No	No	No	Si	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
107	No	No	No	Si	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
108	No	No	No	Si	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
109	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
110	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
111	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
112	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca
113	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
114	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
115	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
116	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
117	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
118	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
119	No	No	No	No	No	Casi nunca	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	Nunca
120												
121												
122												
123												
124												
125												

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

13°C Soledad 1055 14/08/2025



ANEXO 1 FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 20/10/2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: BLANCA CAYO MAMANI

Dirección: UR HABITAT 1 LA CAPILLA MZ. E8-C LT. 14

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 41203385

Teléfono: 971914329 email: blankittham20@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Título o Grado Académico a optar: MAESTRO EN EDUCACIÓN

Asesor: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: EL JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN

INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ DE JULIACA, 2025

Palabras claves, (3 a 5 términos): DESARROLLO, JUEGO, MOTRICIDAD.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

1,2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller
 Titulo
 2da Especialidad
 Maestría
 Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33

Firma de Autor



huella digital

20-10-2025

Fecha