

**UNIVERSIDAD NACIONAL
FEDERICO VILLARREAL**

**VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

TÍTULO:

**EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PADRE CARLOS – SAN
JUAN DE LURIGANCHO 2017**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR:

JENNY ROSARIO, FERNÁNDEZ PUQUIO

ASESOR:

MG. CESAR ALIAGA REATEGUI

JURADO

DR. JORGE EDUARDO BENDEZU HERNÁNDEZ

MG. NORMA ISABEL CABRERA BARRANTES.

MG. GLIDEN CASTRO VALVERDE

LIMA, PERÚ

2018

Título:

**EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PADRE CARLOS – SAN
JUAN DE LURIGANCHO 2017**

AUTOR:

JENNY ROSARIO, FERNÁNDEZ PUQUIO

RESUMEN

La presente investigación titulada el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial y el objetivo fue determinar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial.

La investigación fue cuantitativa, básica, nivel descriptivo correlacional y fue desarrollada con un diseño no experimental y transversal en una población de 56 estudiantes del nivel inicial. Se utilizaron dos instrumentos: dos listas de cotejo para medir el juego y el TEPSI para medir el desarrollo psicomotor; se le sometió al tratamiento estadístico mediante una prueba no paramétrica de correlación de Rho de Spearman

Los resultados descriptivos fueron que, de los 56 estudiantes, el 8.9% presentan un nivel bajo, el 73.2% tienen un nivel medio y el 17.9% presentan un nivel alto de juego y el 66.1% presentan un nivel inadecuado, el 7.1% presentan un nivel regular, el 26.8% presentan un nivel adecuado de la variable desarrollo psicomotor y para contrastar la hipótesis general: Al 5% del nivel de significancia, se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman = 0.599** lo que se interpreta como moderada relación positiva entre las variables, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$); por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Palabras clave: el juego, desarrollo psicomotor

ABSTRACT

The present investigation entitled the game and the psychomotor development in children of initial education and the goal is to establish the relationship psychomotor for children in kindergarten education.

The research was quantitative, basic, correlational descriptive level and was developed with a non-experimental and transversal design in a population of 56 students of the initial level. Two instruments were used: two checklists to measure the game and the TEPSI to measure psychomotor development; was subjected to statistical treatment using a nonparametric Spearman's Rho correlation test.

The descriptive results were that of the 56 students, 8.9% have a low level, 73.2% have a medium level and 17.9% have a high level of play and 66.1% have an inadequate level, 7.1% have a regular level, 26.8% present an adequate level of psychomotor development variable and to test the general hypothesis: At 5% of the level of significance, a Spearman's Rho correlation coefficient = 0.599 ** was obtained, which is interpreted as moderate positive relationship between the variables, with a $p=0.000$ ($p<0.05$); so reject the null hypothesis.

Keywords: Game, psychomotor development.

INTRODUCCIÓN

Señores Miembros del Jurado, en el presente análisis se realizó para optar el Título en Segunda Especialidad en Formación Inicial se titula: “el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial”

El indicado estudio se hizo en los siguientes capítulos, capítulo I se abordó la descripción de la situación problemática, formulándose los problemas de la investigación, las metas de este estudio objetivos de la investigación pertinente. En la parte II se encuentran los antecedentes, las consideraciones generales del tema que comprende la definición, evolución histórica, los momentos, grados de comprensión lectora y los antecedentes, hago referencia de los antecedentes encontrados para el trabajo de investigación en el ambiente estatal y del extranjero, se ha considerado la comprensión lectora según los caminos de la enseñanzas, las competencias, habilidades para lograr la comprensión lectora. Para finalmente ofrecer los resultados, los resultados, los aportes, las indicaciones de textos y etapas.

El objetivo de la investigación fue definir el vínculo con la diversión y el crecimiento psicomotor en menores de educación inicial.

Señores miembros del jurado, se espera que la presente investigación cuente con la aprobación esperada.

INDICE

	Página
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN	vi
ÍNDICE	vii
CAPITULO I: DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	9
1.1 Descripción	9
1.2 Formulación del problema	9
1.2.1 Problema general	9
1.2.2 Problemas específicos	10
1.3 Objetivos	10
1.3.1 Objetivo general	10
1.3.2 Objetivos específicos	10
1.4 Justificación de la investigación	10
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	12
2.1 Antecedentes a nivel internacional	12
2.2 Antecedentes a nivel nacional	15
2.3 Definiciones de términos	17
2.4 Bases teóricas	19
2.4.1 Variable independiente	19
2.4.1.1 Definición conceptual del juego	19
2.4.1.2. Características del juego	21
2.4.1.3 Teorías del juego	25
2.4.1.4 Teorías psicológicas del juego	27
2.4.1.5 Dimensiones del juego	28
2.4.2 Variable dependiente	30
2.4.2.1 Definición de desarrollo psicomotor	31
2.4.2.2. Escalas de ejecución de los esquemas corporales	31

2.4.2.3 Dimensiones de desarrollo psicomotor	35
2.4.2.4 Motricidad gruesa y fina	36
2.4.3 Relación de ambas variables en la I.E donde se va a realizar la investigación	37
2.5 Metodología	38
2.5.1 Tipo de investigación	38
2.5.2 Población	39
2.5.3 Muestra	39
2.5.4 Instrumentos	40
2.6 Resultados	40
CONCLUSIONES	59
RECOMENDACIONES	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS	66
Instrumentos	70

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

1.1 Descripción

En la actualidad se ha observado la poca importancia que se le da a los juegos en las Instituciones Educativas, la experiencia permite evidenciar que dichos juegos y los tradicionales se están dejando de lado olvidando la importancia que tiene en el crecimiento psicomotor de los menores de la formación primaria.

Es que si los docentes rescatan estos juegos posibilitan a los niños de introducirlos a un mundo mágico lleno de creatividad y fantasía donde un simple objeto se convertirá en un juguete preciado para ellos. Demás está decir que si se utiliza como estrategia de aprendizaje no sólo estará logrando en los niños un desarrollo integral si no también se estará transmitiendo costumbres, valores, estimulando sus capacidades y solidificando su identidad en el ámbito donde se desarrolla, situación que no se visualiza en las instituciones educativas.

Se puede percibir la gran importancia que tiene el juego en la educación, ya que a medida que se van realizando diferentes actividades lúdicas el estudiante va consolidando mejor sus aprendizajes, adquiriendo mayor seguridad en sí mismo, aprende a ser solidario, se comunica con mayor facilidad, reforzando así su lenguaje y aprende a ser más tolerante con los demás. De ahí la importancia de que el juego no debe ser exclusivo de la hora del recreo. Los niños están dejando de lado éstos juegos desaprovechando su importancia y su efectividad en el trabajo pedagógico.

Es por ello que los maestros debemos orientar actividades para la realización de estos juegos en nuestros colegios y transmitir en ellos historia, costumbres, cultura, logrando niños sanos para tener una generación joven con valores y sin vicios para el desarrollo de nuestro país.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es la relación entre el juego y la coordinación en niños de educación inicial?

¿Cuál es la relación entre el juego y el lenguaje en niños de educación inicial?

¿Cuál es la relación entre el juego y la motricidad en niños de educación inicial?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación entre el juego y la coordinación en niños de educación inicial.

Determinar la relación entre el juego y el lenguaje en niños de educación inicial.

Determinar la relación entre el juego y la motricidad en niños de educación inicial.

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica

Se justifica teóricamente en las teorías de Piaget (1986): Traduce que todos los jóvenes avanzan a través de una agrupación metódica de etapas. La traducción que hacen las personas con respecto al orbe es subjetivamente extraordinaria en los rangos de las etapas, logrando el grado más extremo de pre-adulthood y adulthood. De manera, el aprendizaje del mundo que tiene el tiquete cambia cuando se hace la estructura subjetiva que tiene dicha información. En otras palabras, el aprendizaje no asume una impresión de realidad hasta el punto en que el sujeto logra una idea formal. Cada suplente ordinario puede razonar científicamente bien si la consideración se coordina con ejercicios de intriga. Si se utiliza esta estrategia, se eliminan las entusiastas restricciones que una y otra vez causan una

mediocridad sentimental antes de las lecciones de este tema. (Tomas y Almenara, 2008).

Por otro lado, la variable desarrollo psicomotor se sustenta en una prueba de crecimiento mental y físico para menores, elaborado por Haeussler y Marchant (2014), quienes dimensionaron a la variable en motricidad, coordinación y lenguaje.

1.4.2 Justificación metodológica

La justificación metodológica radica en determinar el vínculo con las variables, el procedimiento de validez de los instrumentos, el haber aplicado la confiabilidad de las variantes de análisis.

1.4.3 Justificación social

El análisis es importante porque el tema revaloriza la actividad lúdica que proporciona la oportunidad de desarrollar un conjunto de destrezas y las habilidades es solucionar las dificultades del vivir cotidiano, reforzando así la capacidad de concentración e imaginación y la participación activa en equipo; por lo tanto los aportes de la investigación a la institución educativa y sociedad son significativos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes a nivel internacional

Pérez (2008), en la tesis de maestría titulada “*Los juegos didácticos recreativos y su influencia en el desarrollo del razonamiento lógico-matemático en niños del sexto y séptimo año de educación básica de la escuela fiscal mixta “amemos al niño” de la parroquia Eloy Alfaro de la ciudad de manta, en el período lectivo 2007-2008*”. Presentar como meta desarrollar el uso del pensamiento numérico sensible a través de diversiones instructivas recreativas que permitan la apreciación y determinación de actividades y cuestiones científicas en hijos de 6 y 7 años de Enseñanza normal en la institución de servicio mixto "Love the Child" del segmento 10 de agosto. Se utilizó la estrategia subjetiva cuantitativa, de campo, ilustrativa y mensurable. Las conclusiones que se acompañan fueron: Conocer la verdad del aula y los destinos de las clases de suplentes, tener la capacidad de establecer que no existe una forma real de crear y potenciar los límites de los incluidos, lo que les da la respuesta para las dificultades de enseñanza en la región de los números. Lo básico en instrucción de la ciencia es etapa indispensable del procedimiento de educación; sin embargo, para esto es esencial un compromiso con un aparato fundamental de alumnos e instructores que esté conectado para siempre. Se espera que este trabajo de examen brinde plausibilidad a los educadores de la escuela para aprender nuevas estrategias para instruir, la ciencia con el uso de diversiones instructivas, contribuyendo con el avance del pensamiento, la innovación y el razonamiento sensible.

Mora y Rojas (2006) realizó la siguiente investigación: *El juego como estrategia de enseñanza en el diseño de un proyecto pedagógico de aula*. Se propuso como objetivo de investigación determinar, evaluar y evaluar una tarea instructiva en el aula para el tercer grado de la fase primaria de la capacitación esencial de la Unidad Educativa Mercedes Limardo de Antimano-Venezuela, a la luz del enfoque de investigación mecánica. Enfatizan en sus decisiones, la importancia de la diversión como sistema de instrucción y aprendizaje, ya que pueden realizar desviaciones dentro del aula, el suplente, desde una perspectiva, para abordar un procedimiento instructivo que se ajusta a sus intereses y necesidades, por el otro, un avance, a

través de los encuentros de la diversión, el desarrollo autogobernante y la colaboración de su aprendizaje. En este sentido, la aludida mirada al trabajo a grado del presente examen a grado del acompañante con la utilización incesante y perpetua de los ejercicios convencionales en el avance de las formas educativas de aprendizaje que ocurre en el aula, como una formación que apoya la mejora del límite reflexivo e inventivo de los estudiantes.

Milian (2002), en la tesis de maestría titulada *El juego lógico es una posibilidad para la educación*, presentó como objetivo esbozar una guía pedante, de diversiones legítimas, para la instrucción de la aritmética en el grado esencial, de una manera dinámica y participativa. Se utilizó la hipótesis constructivista, con un procedimiento dinámico y un enfoque de uso curricular. El instrumento se convirtió en un resumen de códigos para estudiantes que llegaron a la conclusión de que los entretenimientos legítimos, permiten a los estudiantes perfeccionarlo, para llevar a cabo un razonamiento inteligente y guiar la inmensa ayuda para la educación de la aritmética en la escuela esencial y en el tema de la didáctica científica profesiones instructoras La presente prueba para el curso de acción legítimo, utilizando la filosofía dinámica con un fin específico al objetivo de influir en los niños para apreciar cada una de las diversiones introducidas en las sesiones de aprendizaje, conduciéndolos a la mejora del razonamiento inteligente, como los tipos de escrutinio y la inspiración de la búsqueda de respuestas para las circunstancias de riesgo distintivas que se muestran.

2.2 Antecedentes a grado nacional

Pacheco (2014) realizó la tesis titulada *Efectos del “Plan de juego lógico” en la habilidad de solucionar dificultades matemáticas de alumnos de primer año en nivel primario de la I.E N° 140 Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L-2014* y la meta principal determinar los síntomas de la utilización del “Plan de juego lógico” en la habilidad de solucionar dificultades en los alumnos de primer año del nivel primario en la I.E Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L 2014. Para comprobar su eficiencia, se realizó un muestreo de un programa de juegos lógicos de las variables solución de variantes de dificultades en números. El tipo de investigación es aplicada, pues busca modificar las características de la variable resolución de problemas incrementando su grado con el tratamiento sistemático de otra variable, programa

de juego lógico. Es una investigación de diseño cuasi práctica, en densidad con 74 menores y un muestreo de 37 menores; el tipo de instrumento que se aplicó, es una prueba objetiva a cuya validez se sometió el criterio de jueces quienes emitieron su opinión; y la confiabilidad se determinó por Kuder Richardson. Las conclusiones indican que La aplicación del Plan de juego lógico causó efectos significativos en la habilidad de solucionar dificultades en numeros en los escolares del primer año del nivel primario grado de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo San Juan de Lurigancho 2014. Se llega a esta conclusión a razón de la diferencia significativa en los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según el post test 40,5% en el grado logrado, 59,5% en proceso y 0% inicio frente a los puntajes del grupo control 0%en el grado logrado, 13,5 %en el grado Proceso y 86.5% en el grado inicio según el test de (U-Mann-Whitney= 125,000 z= 6,471 ***p=000<.05).

Ríos (2014), en la tesis de maestría titulada” *Efectos del programa de psicomotricidad jugando aprendo en la maduración* de los niños de 5 años de la I.E.I.P Nuestra señora de los Ángeles Rímac 2013 Presentó como objetivo Determinar los efectos del plan mental y físico”Jugando Aprendo” con el grado de maduración de los menores de cinco del grupo experimenta frente a los niños del grupo control de la I.E.I.P Nuestra señora de los Ángeles Rímac 2013. La metodología empleada es científico y experimental, corresponde al modelo de análisis utilizado práctico. La muestra empleada es 20 niños perteneciente al aula roja 2 013.El instrumento de aplicación es “Programa de sicomotricidad “Jugando aprendo” y el instrumento de recolección de datos. Llegando a diversos conceptos: La utilización sistemática del sistema de psicomotricidad “Jugando Aprendo” causa efectos significativos en el grado de la dimensión comprensión de los estudiantes de cinco del conjunto de experimento de la institución Nuestra señora de los Ángeles Rímac 2013. Esta investigación también corrobora la idea que la aplicación de un programa que involucra el juego tiene gran significatividad en la dimensión comprensión del estudiante, dimensión que se considera básica, al igual que las otras trabajadas en la presente investigación en la capacidad de resolución de problemas matemáticos. Si los estudiantes descubren la gran utilidad que tiene los

aprendizajes logrados en todo este proceso; irán descubriendo que la matemática es divertida y tiene gran significatividad para su vida.

Anicama (2014) realizó la tesis titulada *El juego y aprendizaje de matemáticas de los alumnos de 6to grado de primaria de la IE "Abraham Valdelomar", Santa Anita, 2014* tuvo como objetivo decide si la desviación se identifica con la ejecución escolar en la zona de matemática en los alumnos del Sexto año de nivel primario en IE. 106 "Abraham Valdelomar", Santa Anita 2014. El sistema de exámenes fue esencial, grado inequívoco y correlacional La exploración es una parte del esquema no exploratorio - transversal. El examen no fue una prueba ya que se esperaba que el factor libre "la diversión" a partir de ahora exista y actúe con respecto a la exploración. Nuestra población examinada fue de 120 suplentes de la Comunidad Educativa. Un ejemplo no probabilístico, con pruebas de escritura de estadísticas, es decir, el tamaño de ejemplo de 120 revisiones por alumnos. Los resultados adquiridos de la revisión según la opinión de los suplentes de entrenamiento esencial tiene una relación inmediata y crítica de 0.620 "conexión directa", como lo indica el coeficiente de Spearman, es decir, la diversión se identifica por completo con la ejecución escolar de la Institución Educativa Abraham Valdelomar. De las conclusiones ganados, se deduce que hay un vínculo en 0.620 "conexión directa", de esta forma, la diversión se identifica directamente con la ejecución escolar de la IE 106 "Abraham Valdelomar". Los resultados solicitan que los operadores instructivos, consideren la diversión desde la perspectiva instructiva pertinente dentro del campo instructivo, desarrollen mejores enfoques para instruir a los estudiantes para mejorar el grado de logro escolar en la zona de matemáticas de los alumnos de formación básica de la IE.

Calderón y Anaya (2011), la investigación con título ejercicio de diversión y enseñanza fundamentales en los escolares del grado primaria de la IE nº 56106 de Yanaoca en la provincia de canas de la región del Cusco presentó como objetivos: desarrollar la importancia del uso de las recreaciones para la realización de grandes aprendizajes, configurar la frecuencia con que los clientes utilizan las diversiones para mejorar las características de sus suplentes y decidir la circunstancia en la que el suplente alude al espacio de las diversiones y el además de ellos para el

aprendizaje importante. Es esclarecedor, esbozo gráfico causal directo, logró la conclusión que lo acompaña: es imperativo que el instructor coordine con precisión las actividades de jugar al niño para la ventaja de la actividad instructiva. Trate de no sofocarlo, sin embargo realice situaciones de seguridad en las que el joven pueda desarrollar sus aptitudes imaginativas sin reservas. La importancia de esta investigación está en la influencia del juego en los aprendizajes significativos del estudiante, y si hablamos de significatividad, notaremos es el método en determinar en la solución de dificultades dio para determinar vínculos entre la matemáticas y la actualidad. Esta propuesta contribuye además a la formación integral de cada uno de los estudiantes.

Lezama (2011) realizó la siguiente investigación: *Utilización de la diversión educativa en base a las indicaciones principales usando elementos reales, optimiza la meta de enseñanza en el nivel de matemáticas, en escolares de 3ro del nivel primario, en IE "República Federal Socialista de Yugoslavia", de Ancash*. En obtener el Grado de Maestría en Matemática en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Perú. Este examen se identifica con el uso de las diversiones instructivas en vista del material sólido, la realización del aprendizaje en la zona de Matemáticas de los escolares de una ronda exhaustiva de preguntas, área excepcional de Nivel primario, en IE "República Federalista Socialista de Yugoslavia". ", Ancash, en 2011. Este examen tuvo como objetivo general decidir el impacto de la utilización de las diversiones instructivas a la luz del enfoque crítico que utiliza el material sólido, el cambio de la realización en el territorio de las matemáticas de los suplentes del tercer grado uno de un área amable de Nivel Primario, de la IE "República Socialista de Gobierno de Yugoslavia", de New Chimbote, en el año 2011. Este examen se compara con un examen informativo, que se hizo para decidir el impacto de la variable en la variable necesitada, esta exploración se hizo con 12 escolares de la IE "República Socialista de Gobierno de Yugoslavia", de Nivel Primario, en 2011. Para la información que se preparó, se usaron percepciones interesantes e inferenciales para traducir los factores, como lo indican los objetivos de la exploración la prueba no paramétrica de Wilcoxon demuestra que los factores no presentan el típico priation, son de naturaleza ordinal y el punto es evaluar la relación razón - impacto de los factores. Para poner a

prueba la especulación de que la complejidad mensurable de la prueba de Wilcoxon en la que se puede estimar $P = 0,001 < 0,05$, es decir, hay un gran contraste de grado de meta en la educación en la región de las matemática.

2.3 Definiciones de términos

Coordinación

Las coordinaciones de términos se pueden comprender en un sentido expansivo que incorpora, entre otros, el contacto y el control de los objetos, la observación visual del motor, la imagen de la actividad, la suplantación y la figura realista. El propio Piage (1970, 1969, entre otros) no descuidó subrayar la parte central del control y la relación con las cosas de imagen, en la mejora psicológica. (Haeussler y Marchant 2014, p. 14).

Desarrollo psicomotor

Menciona Haeussler y Marchant (2009) el crecimiento desarrollo mental y físico: “la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p. 13).

Ficción

Según Garaigordobil (1992), considera que:

La ficción es considerada como elemento constitutivo del juego. Se puede afirmar que jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, y se identifica que la diversión no es una práctica sino un hecho de la persona en la práctica. (p.65).

Juego

Froebel (1984) fue definido:

El juego le suministrará para ello medios precisos, porque el niño no manifiesta entonces más que la vida de la naturaleza el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior mismo, según la significación propia de la voz del juego (Zavaleta, 2015, p. 31).

Juego de reglas

Las recreaciones de normas: son aquellas en las que existe una progresión de directrices o principios que los jugadores deben conocer y respetar para lograr el objetivo esperado.

Juego dirigido

Los juegos dirigidos: Son aquellos que son el significado de reafirmar una actividad y nuevamente para el deleite de las soluciones rápidas. Actividades repetidas, roer, tirar, rozar, controlar, parlotear, etc. Podrían considerarse desviaciones del ejercicio y deberían ser posibles con juguetes y además sin ellos.

Juego Libre

El juego es la acción por excelencia de los jóvenes. El niño se siente libre de restricciones, le permite andar como lo necesita, elige el tema de la diversión, el personaje con el que hablará, busca el camino para las actividades en comparación con la capacidad que tiene.

Juguetes-objetos no imprescindibles

Este factor indica “la presencia de un objeto como parte de un juego no es vital para que el desarrollo del juego se realice. Los juguetes son elementos complementarios, de apoyo, que condicionan la actividad pero en ningún caso la determinan” (Ortega, 1992, p. 39).

Lenguaje

Según Haeussler y Marchant (2009), es la habilidad de expresión a través de conductas tales como caracterizar palabras, verbalizar actividades retratar escenas hablar en imágenes nombre objetos, comprender palabras relacionales razonar por analogías (p.20).

Motricidad

Según Haeussler y Marchant (2009), es "la habilidad del niño para manejar su propio cuerpo a través de conductas como, coger una pelota, saltar en un pie, caminar en puntas de pies, pararse en n pie un cierto tiempo" (p.20).

Placer

Gutiérrez (2002), considera que "Los ejercicios de juego proporcionan a la persona deleite y diversión. "Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación". (pp. 52-53.)

Seriedad.

Para Gutiérrez (2002), fundamenta que:

Para el niño el juego es una actividad seria, porque en ella pone en juego todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, los jugadores ponen a prueba sus características y habilidades individuales y sociales, atrayéndolos y atrayéndolos en toda su globalidad (corporal, académica, apasionada, etc.) ". (pp. 52-53.).

2.4 Bases teóricas

2.4.1 Variable independiente

2.4.1.1 Definición conceptual del juego

Froebel (1984) definió:

La diversión se acomodará a los medios exactos, a la luz del hecho de que el joven no ve entonces que la vida de la naturaleza la diversión es el grado más asombroso de adelanto del menor de la época, la

indicación y sin restricciones del privado, el signo del privado en sí mismo, según la importancia de la voz de la diversión (Zavaleta, 2015, p. 31).

Caillois (1991) define el significado diversión: “una actividad que es esencialmente libre/voluntaria, separada en el tiempo y el espacio, incierta e improductiva que se rige por las reglas de la fantasía”. (p.32).

Para Berger y Thompson (2007), “el juego es uno de los medios más importantes que tiene el ser humano para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. El juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural” (p, 16).

Piaget (1968) estableció que la distracción no es solo un tipo de ayuda o emoción para gastar vitalidad, sino un improvisado que contribuye y mejora el progreso académico del joven. La diversión resulta ser más importante cuando el niño se acerca al control libre de los componentes y las circunstancias, donde uno sigue para recrear las preguntas y reevaluar las cosas, lo que sugiere un ajuste más desconcertante. (Tomas y Almenara, 2008).

La actividad lúdica, el juego, permite que el niño vaya construyendo su aprendizaje y comprenda la realidad del mundo que le rodea. Jugar con diferentes menores es mayor su habilidad de entender lo real en la comunidad en la que se desenvuelve, pues comprende mejor el mundo en que se va desarrollando. Hagamos pues del juego, una actividad verdaderamente satisfactoria, placentera para nuestros estudiantes, donde su imaginación es aceptada y respetada, porque es parte de él.

Según Huizinga (1998) estableció:

La diversión es una acción gratuita ejecutada "como si" y sintiera que el área actual de la vida estándar, sin embargo, que puede soportar todo, puede ingerir totalmente al jugador, sin; que se ha ejecutado dentro de un tiempo específico y un espacio decidido; que crea en una solicitud específica y que ofrece ascender a afiliaciones que tienden a encerrarse con un acertijo o máscara para echar un vistazo a la escena en curso.

La diversión es una actividad o ocupación libre, que crea dentro de ciertos confines mundanos y espaciales, por reglas totalmente obligatorias, aunque abiertamente reconocidas, actividad eso tiene su fin en sí mismo y se combina con una tensión apasionada y consideración por "ser algo más" que en la vida cotidiana. (p.68).

Calero (2005) sostuvo que: la diversión y la instrucción deben relacionarse a la luz del hecho de que el entrenamiento se origina en el latín educere, incluye moverse, fluir, irse, desplegar las posibilidades físicas, mentales, sociales y de otro mundo, desde dentro del individuo que se enseña. En esta circunstancia específica, la desviación como medio instructivo debe tener una introducción similar. La diversión y los diferentes encuentros son la ayuda de todo aprendizaje, flotan en la diferencia de conducta de la persona. (p.23)

Dentro de este contexto el juego por su misma naturaleza permite dinamizar los procesos de pensamiento de los estudiantes, pues van generando interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones a las diferentes situaciones problemáticas propuestas.

2.4.1.2 Características del juego

Según Huizinga (1998) establece los aspectos más destacados de la diversión que se han exhibido últimamente, estos se determinan en:

El juego es una actividad libre por lo tanto, no debe suponer ninguna obligación y es una actividad que se puede abandonar en cualquier momento.

El juego no es la vida «propiamente dicha». Es un escape de la vida corriente, donde todo es pura broma y se actúa «como sí». Siendo algo superfluo que no tiene una consecuencia práctica en sí mismo y es una actividad desinteresada. Movimiento que ocurre dentro de sí mismo y se ensaya a causa del cumplimiento de su propia capacitación.

Se juega dentro de los puntos de ruptura de tiempo y espacio. Mientras se juega, hay un desarrollo, un ir y venir, un cambio, una seriación, conexión y resultado. Se considera que una vez que se ha reproducido, ese movimiento permanece en la memoria como una creación o una fortuna profunda, y puede transmitirse como la convención es que es pronto o después de algún tiempo; una estructura auxiliar como marco social

El desvío solicita una solicitud directa. Todas las actividades son administradas y la desviación del transporte aéreo. Tengo las dos características más nobles que el hombre puede descubrir en las cosas; musicalidad y concordancia.

La diversión produce presión, sensación y adivinanza. Existe vulnerabilidad sobre lo que sucederá. Esta marca, junto con la solicitud, lo influencia para tener los estándares de la diversión. Los estándares de la diversión, de cada diversión, son obligatorios y no permiten ningún sentimiento.

(pp. 42-51)

En el punto donde hay atributos que fomentan la separación de prácticas y prácticas que son parte de la diversión, teniendo en cuenta el objetivo final para lograr una separación de las mismas. Entre los aspectos más destacados se pueden indicar:

Ausencia de finalidad (producto)

Martínez (1998) definió:

El juego es fin en sí mismo. Esto es para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma. (p. 39).

Juguetes-objetos no imprescindibles.

Estas señas nos indican que “la presencia de un objeto como parte de un juego no es vital para que el desarrollo del juego se realice. Los juguetes son elementos complementarios, de apoyo, que condicionan la actividad pero en ningún caso la determinan” (Ortega, 1992, p. 39).

Delval (1994) señala “Los juguetes, en algunos casos, pueden interferir con la función lúdica del juego debido bien a que su grado de complejidad excede las competencias del niño o porque no llegue a las mismas”. (p. 40)

Libertad y arbitrariedad

Para Garaigordobil (1995) estableció:

La diversión es un asunto de oportunidad y mediación, ya que la normal mental primaria para la diversión es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite (p. 60).

Diferentes grados de estructuración.

Según Martínez (2002), considera que el grado de prerrequisito de las pruebas y la organización de un grado accesible para el grado de calidad multifacética de los principios que lo deciden. “Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol” (p. 36).

Ficción

Según Garaigordobil (1995), considera que:

La ficción es considerada como elemento constitutivo del juego. Se puede afirmar que jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier

actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad (p.65).

Efecto catártico

Para Beltrán (1991), considera que estas definiciones indican: El menor puede, con la diversión, solucionar algunas propias disputas, de la diversión es un escape de las presiones producidas en el niño por algunas ocasiones genuinas. Desde un enfoque psicoanalítico, el juego es un escenario en el que el niño puede organizar y secuenciar los acontecimientos que le provocan malestar de forma que sean más manejables y que le resulten más placenteros (pp. 11-21)

Seriedad.

Para Gutiérrez (2002), fundamenta que:

Para el niño el juego es una actividad seria, porque en ella pone en juego todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, los jugadores ponen a prueba sus características y aptitudes individuales y sociales, absorbiéndolos y conectándolos en toda su globalidad (corporal, académica, apasionada, etc.) ". (pp. 52-53.).

Placer

Gutiérrez (2002), considera que "Los ejercicios de juego le dan deleite y diversión al individuo. "Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación". (pp. 52-53.)

Sin agotamientos: físicos y psicológicos.

Para Martínez (1998), fundamenta:

Otra marca que reconoce la diversión es que el tiempo que esta acción en su mayor parte incluye ser más prominente que el asociado con diferentes ejercicios. De esta manera, Martínez Criado toma nota de que "los jóvenes se encuentran en un momento tardío de movimiento amante de la diversión, en cualquier caso lo hacen por más tiempo que la acción, lo cual es incongruente con las condiciones de fatiga física y mental (p. 55)

Carácter innato

Según Gutiérrez (2002), que "una más de las características que marcan la sesión de diferentes ejercicios es lo que alude a la conducta innata en prácticas que lo hacen, "así el juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador". "El juego es siempre expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo" (pp. 52-53.).

"El juego es la primera expresión del niño, la más pura y espontánea, luego entonces la más natural" (Paredes, 2002, pp.12-13)

Asimismo, para Calero (2005) la diversión nunca deja de ser un control de importancia esencial en medio de la juventud. La naturaleza familiariza los sesgos sólidos o las afinidades con el juego en cada joven ordinario, para garantizar que se prueben los requisitos y las necesidades esenciales de avance. La forma de vida coordina, confina y desvía estas motivaciones lúdicas.

El juego preside las manifestaciones de la actividad infantil para el niño. Es de interés vital tan inmediato como el hambre y la sed. Los juegos impulsados por una necesidad que tiene su origen en el equipo de tendencias con que vienen al mundo.

Los jóvenes tienen el privilegio de entretenerse, y la diversión es, además, jugar. Niños por intuición, por un poder interno que los impulsa a moverse, controlar, arrastrarse, ponerse de pie, caminar; Esta circunstancia nos permite crear flexibilidad de desarrollo en el niño.

2.4.1.3 Teorías del juego

Según Moyles (1999) Hay algunas especulaciones que intentan aclarar el inicio de la diversión como la acción básica de la vida del hombre.

Teoría del excedente energético.

Sostenida, Herber Spence (1855) quien sugiere que el concepto de la diversión indica debido a la vitalidad de superabundancia que tiene el individuo.

Para descubrir esta articulación, es probable que antes de la edad adulta y la juventud sean los períodos de la vida en los que el niño no requiere ningún trabajo para sobrevivir, que las necesidades de sus necesidades están garantizadas por la intervención de los adultos la avalancha de su esencialidad a través de la diversión, lo que tiene esta actividad espacios de tiempo excepcional que permanecen (Zavaleta, 2015).

Teoría del pre ejercicio

Según, Grooss (1998), propone una explicación Indica que la juventud es una fase en la que el menor se prepara para ser un adulto, perfeccionando a través de la diversión las capacidades que se pueden jugar cuando llega ese estado. (Ortega, 1992, p.41).

Teoría de la recapitulación

Según Stanley Hall (1904) plantea que:

La desviación es normal para la conducta ontogenética, que incorpora el funcionamiento del avance filogenético de la especie. La diversión, desde este enfoque, repite los tipos de vivir de las etnias crudas. Por ejemplo, los niños en edad escolar aprecian las logias, que pueden reflejar el movimiento que, los nativos de la especie humana, significan en cualquier caso que tienen un asilo para asegurarse (Ortega, 1992, p. 63)

Teorías de la relajaciones. Según Lazarus (1904). "Indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias" (Ortega, 1992, p. 35).

2.4.1.4 Teorías psicológicas del juego

Según Calero (2005), sobre la teoría del placer funcional, afirma que:

La diversión tiene como imposible de perder incluir "alegría". Lange comprendió que el placer de la diversión radicaba en que la energía creativa podía desplegarse abiertamente, sin obstáculos, fuera de los imperativos de la realidad. Subrayan en esta hipótesis: la autonomía del cerebro con respecto a la realidad y su exteriorización o eficiencia (p.28).

Desde pequeños podemos observar el agrado que muestran por el juego, en esta actividad, el estudiante se siente libre, siente placer por lo que va disfrutando, es así como el niño ingresa a este mundo y se parte de este modo a la construcción de su aprendizaje.

Según Claparéde (1930) consideró:

He estado contemplando al niño para su entrenamiento, ya que ha tenido cualidades clarividentes que no son las mismas que las de los adultos. Él es el creador de la posibilidad de que el "método de enseñanza útil" se comprenda como la premisa de las necesidades e intereses del menor. Para él, la adolescencia es el período de juego adecuado, de pliegues, y poco a poco va a funcionar, que es el complemento habitual de la diversión. Por fin, destaqué entre las salvaguardias más vigorosas de la "escuela dinámica", a la luz de que el movimiento es constantemente comprado por una necesidad. Con respecto a su sistema, propone el supuesto enfoque de prueba y el error a través del cual, a través de una estimación progresiva, percibe la verdad que lo abarca; Realizar un puntaje místico y físico inmutable que obligue cada vez más en dicha realidad. Comprendo que la

escuela es la vida y, en consecuencia, es el arreglo para la vida individual y social, el último fin de la escuela como él. (p.90)

Es así como se considera que el juego es la primera actividad natural, en el que todo menor va descubriendo y desarrollando sus talentos e inteligencias, para el aprendizaje se potencializa consolidando los diferentes contenidos matemáticos. Mediante el juego los menores logran relacionarse con su ambiente y potencia su aprendizaje.

Según Vygotsky (1989) indicó: Su hipótesis es constructivista a la luz del hecho de que a través de la diversión ha reunido su aprendizaje y su presencia social y social. Jugar con otros jóvenes desarrolla la capacidad de comprender la realidad de su condición social regular incesantemente que llama la "zona de cambio proximal" (la partición entre el nivel del avance académico genuino, el punto de ruptura llegó a ese punto para tratar los problemas autónomamente sin la ayuda de otros, y el nivel de cambio potencial, o la capacidad de decidir con la conducta de un niño adulto u otros niños más capaces). Del mismo modo, diseccionó el avance transformador de la diversión en la Era de la Infancia, exhibiendo dos etapas básicas: Una primera etapa, desde hace un par de años, en la que los jóvenes juegan con los objetos según lo que sugiere su condición social más rápida. Un momento de tres a seis años, al que llama período de la diversión socioemocional. (Tomas y Almenara, 2008)

2.4.1.5 Dimensiones del juego

2.4.1.5.1 Dimensión: Juego Libre

La diversión es el movimiento de los menores. Los menores expresan libertad sin restricciones, le permite hacer lo que necesita, elige el tema de la diversión, el personaje con el que hablará, busca las actividades relacionadas con la capacidad que tiene.

En el Juego, el niño puede otorgar un sentido nuevo, un nuevo significado a los objetos: el palo se puede convertir en caballo en el Juego, la silla, un coche, etc. El niño puede Jugar a adulto

precisamente porque está jugando, porqué en el mundo creado por él, el adulto no interviene como aquel adulto que está omnipresente en todas las actividades no lúdicas. Aquí el niño ya no se compara con el adulto, por el hecho de que "él es adulto", y ya no existen las descompensaciones que se presentaban ante comparaciones similares en el mundo real. (Rojas, 2009, p. 69)

En realidad, el joven siente la realización de sí mismo, de defenderse a sí mismo, de superar la independencia, encontrarse con el deleite de los logros, del triunfo, y esto afectará sustancialmente su desarrollo mental, en su disposición como hombre. (Tenga en cuenta que los sistemas mentales de la diversión subrayan estos elementos sutiles de manera poco común).

La diversión en cada edad, para cada etapa de esta obra, será retratada por todos los aspectos destacados separados. Ofreciendo una visión que incorpora, diversa y combina los compromisos de los creadores, presentaremos los aspectos más destacados que son más ilustrativos del desarrollo del individuo. Dadas estas percepciones, podemos abstenernos de creer que el individuo tendrá un avance particular para la edad de los individuos de su grupo, ya que la diversión se vive de una manera extremadamente precisa. (Rojas, 2009, p. 66)

En esta línea, los atributos que se introducen deben tomarse como un control de introducción que nos hace tener una visión de este alegre avance

2.4.1.5.2 Dimensión: Juego dirigido

Los juegos dirigidos: En esta línea, los atributos que se introducen deben tomarse como un control de introducción que nos hace tener una visión de este alegre avance

Algunos casos de este tipo de recreaciones son diversiones, juegos

de control, den móviles, andadores, velocistas, triciclos, remolques, vehículos de batería, puentes, inflables, pelotas y cada una de esas diversiones en las que la acción es aburrida y en la reiteración de esta actividad radica en el atractivo de la acción en sí misma. (Rojas, 2009, p. 65)

Son los principales entretenimientos que realiza un bebé y, a pesar de que la edad de magnificencia para este tipo de recreaciones son los primeros tres años, también puede descubrir diversiones de práctica, desarrollos de desarrollo. Por ejemplo, de recreaciones a los menores de tres de edad, en contraste con la bicicleta, patineta, patines en línea, hazlo con yoyos, con blusas o tops, pellets, etc.

Las recreaciones coordinadas son importantes, ya que se suman a la mejora de las facultades y apoyan la coordinación de tipos de desarrollos y reubicaciones. Además, se suman a la realización de la relación de impacto de la razón, el reconocimiento de las ideas principales, el cambio de habilidades específicas y el avance del ajuste. (Rojas, 2009, p. 74)

2.4.1.5.3 Dimensión: Juego de reglas

Las recreaciones de las pautas: son aquellas en las que hay una progresión de indicaciones o reglas que los participantes conocen y respetan y obtienen las metas programadas.

Alrededor de los 4 años de edad al inicio de las diversiones de plomo. Hacia el comienzo, en general son divertidos, de afiliación, consideración o memoria y con la posibilidad de utilizar el interés de un joven adulto o más experimentado. En edades más avanzadas, el surtido y la imprevisibilidad de este tipo de entretenimientos es más prominente; recreaciones de preguntas y respuestas, desvíos de PC, diversiones de metodología, derivación, etc. (Rojas, 2009, p. 87)

La mayor parte de ellos son juegos de tablero o preempaquetados, pero también hay diferentes principios y diversiones que se pueden jugar en diferentes circunstancias, por ejemplo, golf, recreaciones de puntería, fútbol de mesa, fanegas, etc. Este tipo de recreaciones generalmente se realizan con el interés de unos pocos jugadores, sin embargo, también es concebible que la sesión de entretenimientos individuales en la que el jugador tiene la necesidad de alcanzar el objetivo propuesto.

Las diversiones del gobierno son esenciales como los componentes sociales que muestran a los niños / cómo ganar y perder, tener en cuenta los principios y estándares y los sentimientos o actividades de los compañeros. Además del niño básico, igualmente en la captación de diferentes tipos de información y talentos. (Rojas, 2009, p. 88).

2.4.2 Variable dependiente desarrollo psicomotor

2.4.2.1 Definición de desarrollo psicomotor

Según Haeussle y Marchan (2009) determinan el crecimiento mental es: “la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p. 13).

2.4.2.2 Escalas de ejecución de los esquemas corporales según Pierre Vayer

Primera etapa: Desde que nace el niño hasta los dos años.

Para comenzar con la organización: desde que nace a los dos años (período materno).

Comienzan a arreglar y movimiento de alguna extremidad.

Arregle el compartimento de almacenamiento.

Tocan la base en la posición sentada con ayuda y luego sin ayuda

La individualización y el uso de individuos dinámicos para deslizarse y después de ese deslizamiento

La utilización de apéndices tiene en cuenta la calidad sólida, ajuste el control y esto le permite:

Reparando la posición recta.

El ajuste y la posición de pie con ayuda y luego sin ella. La marcha.

Segunda etapa: De los dos a los cinco años

La principal coordinación mundial relacionada con la retención de la actividad, la planificación resulta ser cada vez más precisa, asociarse en una velocidad innegablemente organizada.

Las aptitudes del motor y la cinestesia (sensación por la cual se ve el desarrollo fuerte, la posición de nuestros individuos) le permite al niño el aprendizaje y la utilización en lugar de su cuerpo entero. (Vayer, 1985)

La asociación con los adultos es un factor fundamental de este avance que permite al joven desconectarse del mundo exterior y percibirse a sí mismo como una persona autosuficiente.

Terceras etapas: De los 5 a los 7 años (Periodos de transiciones)

La mejora de los resultados concebibles de control sólido y manejo de respiración.

La insistencia completa de la lateralidades (prevalencia de un lado de nuestro cuerpo).

El aprendizaje del privilegio y la izquierda.

La libertad de los brazos en conexión con el cuerpo. (Vayer, 1985)

Cuarta etapa: De los 7 a los 11-12 años (elaboración definitiva del esquema corporal)

Desde que llega un ser consciente de las diversas partes del cuerpo y el control de la mejora hace:

La probabilidad de un aflojamiento mundial o segmentario (de su total o de partes particulares del cuerpo).

El autogobierno de los brazos y el tronco en relación con el compartimento de capacidad.

La autonomía del privilegio en conexión con un lado.

La libertad práctica de diferentes partes y componentes del cuerpo.

La transposición de la autoinformación al aprendizaje de los demás. (Vayer, 1985)

Desde esta etapa, el simplemente ha derrotado su autonomía. Para medir eso toma la voz interna de las partes de su cuerpo y de su totalidad, puede visualizarse a sí misma o hacer una imagen psicológica de los desarrollos que reconocen con su cuerpo, esto permite diseñar sus actividades previamente reconociéndolas.

En un sentido general, el plan corporal se constituye como una maravilla de carácter perspicaz que tiene su etapa inicial en las sensaciones tomadas desde el interior y el exterior del cuerpo. La asociación del plano del cuerpo sugiere: Reconocimiento y control del propio cuerpo, ajuste postural

Lateralidad caracterizada y confirmada,

Autonomía de las partes con respecto al compartimento de almacenamiento y cierta consideración de los demás. Dominio de las unidades y obstáculos conectados a los componentes mencionados anteriormente y el espacio de la respiración. (Vayer, 1985)

Que el diagrama del cuerpo se puede caracterizar como la experiencia de las partes, los puntos de confinamiento y la versatilidad de nuestro cuerpo; encuentro continuamente obtenido de numerosas impresiones sensoriales, propioceptivas y exteroceptivas (cutáneas, visuales, relacionadas con el sonido).

Para Lora (2004) Que el contorno del cuerpo puede retratarse como la experiencia de las partes, el encierro se enfoca y la adaptabilidad de nuestro cuerpo; encuentro continuamente ganado de diferentes impresiones sustanciales, propioceptivas y exteroceptivas (cutáneas, visuales, identificadas con el sonido).

- (Vayer, 1985)

La construcción del cuerpo se explica por el avance y el aprehensivo desarrollo, el cambio sensoriomotor y la asociación con el universo de los demás.

La mejora de la construcción del cuerpo (Vayer, 1985, p.58) concuerda con dos leyes psicofisiológicas, legítimas al nacer:

Ley céfalo-caudal: la mejora se extiende a través del cuerpo desde la marca hasta los pies, es decir, los desarrollos en las estructuras y límites en el distrito de la cabeza, llegando al compartimiento de almacenamiento, para terminar en las piernas. Por ejemplo: el control del cuello (3 meses) va antes que el del compartimiento de almacenamiento (medio año). Ley siguiente-distal: la mejoría continúa desde la mitad hasta la franja, es decir, una parte del centro focal del cuerpo hasta los cierres de los apéndices. Por ejemplo: el control del compartimiento de almacenamiento va antes del manual de la habilidad.

Firmemente conectado con la idea del mapeo corporal es la autopercepción, que es la consecuencia de toda la actividad de sensación y avance que vive el individuo, constituyendo una representación psicológica que es la combinación de una cantidad considerable de mensajes, impulsos y actividades que permiten el niño se separa del mundo exterior y reclame usted mismo.

De lo anterior se afirma que la autoobservación tiene su motivación en la experiencia de ser tocado o acariciado y luego en cada una de las sensaciones (avance), las experiencias materiales y visuales que emergen de las diversas actividades de examen del exterior mundo. Dale al tigre la oportunidad de jugar. Intenta en la medida en que el tigre pueda lograr los tipos de una unidad sobre sus ejercicios e implicar su cuerpo. En esta línea, el auto-discernimiento está asociado con el aprendizaje del mundo exterior, mientras tanto, en el ínterin, con el cambio de reconocimiento.

2.4.2.3 Dimensiones de desarrollo psicomotor

2.4.2.3.1 Dimensión coordinación

Varios creadores (Piaget, 1970, 1969, Wallon, 1976, Gesell, 1958, Hurlock, 1967, Mussen, 1983) coinciden en señalar lo esencial pretendido por la coordinación del motor visual en el avance clarividente juvenil. El término puede ser comprendido en un sentido de largo alcance que une, entre otros, el contacto y control de los componentes, el reconocimiento del motor visual, la representación del movimiento, la pantomima y la figuración razonable. El mismo Piaget (1970, 1969, entre otros) no dejó de subrayar la pieza clave de control y contacto con los objetos, de la representación, en el cambio mental. (Haeussler y Marchant 2014, p. 14).

2.4.2.3.2 Dimensión Lenguaje

El dialecto es una de las capacidades mentales que asume la mayor parte del avance místico de la persona. El dialecto permite a las personas transmitir datos, implicaciones, expectativas, reflexiones y expresar sus sentimientos (Musen, 1983). El dialecto también intercede, cuando todo está dicho en hechos, en procedimientos subjetivos: al considerar, memoria, pensamiento, pensamiento crítico y el planteamiento (Piaget 1972; Vygotsky, 1962; Sinclair De Zwart, 1970; Richelle, 1971).

Según Haeussler y Marchant (2009), es la habilidad de expresión a través de conductas tales como caracterizar palabras, verbalizar actividades retratar escenas

hablar en imágenes nombre objetos, comprender palabras relacionales analizar leyendo (p.20).

2.4.2.3.3 Dimensión Motricidad

Existe una prueba experimental adecuada que demuestra la importancia de las aptitudes del motor en la mejora mística temprana (Wallo, 1968, 1976, 1980). El sensor sensorimotor (Piaget, 1970, 1969) incluso ha sido vulgarizado para delinear la mejora mental en los primeros años de vida. Una gran parte de la realidad y luego, cuando está bajo el control predominante de un conocimiento, pueden en la actualidad comprometerse con los modos mediante los cuales se exterioriza mi acción. (Wallo, 1976, p. 47).

“El acto motor es la infinita integración recíproca del movimiento y del espacio que se proyecta sobre todos los planos de la vida mental” (Wallo, 1976 p.155).

Según Haeussler y Marchant (2009), es “la habilidad del niño para manejar su propio cuerpo a través de conductas como, coger una pelota, saltar en un pie, caminar en puntas de pies, pararse en n pie un cierto tiempo” (p.20).

Maganto y Cruz (s/f) indicaron:

El desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Estos logros de los niños tienen una influencia importante en las relaciones sociales, ya que las expresiones de afecto y juego se incrementan cuando los niños se mueven autónomamente y los guardianes esperan intercambiar bienvenida, abrazos y emoción. (pp. 6-7).

2.4.2.4 Motricidad gruesa y fina

Para Magento y Cruz (s/f) en el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías: 1) motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural), y 2) motricidad fina (prensión).

El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar. Las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, asir, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir, virar, abrir, torcer, garabatear. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños y entre ojo y mano. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos. (p. 9).

2.4.3 Relación de ambas variables en la I.E donde se va a realizar la investigación

Calero (2005) afirma que:

En educación Inicial, Primaria y secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Piaget dice que “el juego constituye una forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. En estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. Cuanto más sentidos ponga en el juego, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice (p.25)

En nuestra labor docente cotidiana ingresamos al mundo infantil a través del juego, utilizamos diversas estrategias lúdicas para desarrollar y fortalecer el logro de sus capacidades y habilidades.

Según Huizinga (1972) el juego es un componente antropológico clave en el entrenamiento, ya que mejora el carácter de la reunión social, aumenta el apego y la colaboración de la reunión y, por lo tanto, favorece los sentimientos de grupo, por

lo que la diversión termina siendo un sistema de prueba distintiva de la persona y la reunión. Divertirse se considera, ni trabajar, pero jugar, el joven descubre cómo saber y entender el sentido de vivir de lo que rodea (Paredes, 2002, p.12).

El niño juega para reír, divertirse, entretenerse, distraerse, recrearse, explorar, investigar, inventar, crear, expresarse, evolucionar, integrarse y desarrollarse. Por medio del juego el niño se descubre a sí mismo y es reconocido por los otros, además de conocer su entorno y dominar su mundo. Especialmente el juego le presenta enormes posibilidades para su desarrollo físico, social, intelectual y emocional.

2.5 Metodología

2.5.1 Tipo de investigación

La presente investigación de acuerdo con Sánchez y Reyes (2015) considerada de tipo sustantiva porque la investigación está orientada a describir, explicar hechos reales como el juego y el desarrollo psicomotor, en este caso concreto se pretendía describir y explicar la relación entre las variables estudiadas.

Método

Bernal (2010) indicó: El tipo utilizado en esta investigación es de hipótesis y lógico y centrado en cantidades. “El método hipotético deductivo consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos”. (p.60.).

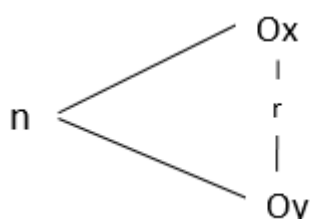
Alcance de la investigación

El alcance de la investigación fue descriptivo correlacional ya que “buscan especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández, et al., 2014, p. 92).

Los estudios correlacionales tienen “como propósito conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular” (Hernández, et al., 2014, p. 94).

Diseño de investigación

Como diseño para el presente estudio fue no experimental, pues no se manipularon variables ni se alteró ninguna condición del contexto, transversal por cuanto los datos fueron obtenidos por única vez y la escala de correlacional según lo descrito por Sánchez y Reyes (2015), por cuanto se buscó:



n = 56 estudiantes de inicial

Ox= Observación del juego

Oy= Observación de desarrollo psicomotor

r = Relación entre variables. Coeficiente de correlación.

2.5.2 Población

“Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”. (Hernández, et al., 2014, p. 174). La población estuvo conformada por 56 estudiantes del nivel inicial 5 años.

Tabla 1

Población de estudio

Institución Educativa	Población
Aula A	28
Aula B	28
Total	56

2.5.4 Instrumentos

Técnicas

Sánchez y Reyes (2015) dijo que “Las técnicas son los medios por los cuales se procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función a los objetivos de la investigación” (p.163). La técnica utilizada fue la observación.

La Encuesta

Sánchez y Reyes (2015) mencionan que los instrumentos “Son las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos” (p.166). En este estudio se usó las herramientas lista de cotejo para la variable juego y desarrollo psicomotor .

2.6 Resultados

Análisis descriptivo de los resultados

Tabla 2

Grado es de la variable el juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	5	8,9	8,9	8,9
	Medio	41	73,2	73,2	82,1
	Alto	10	17,9	17,9	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

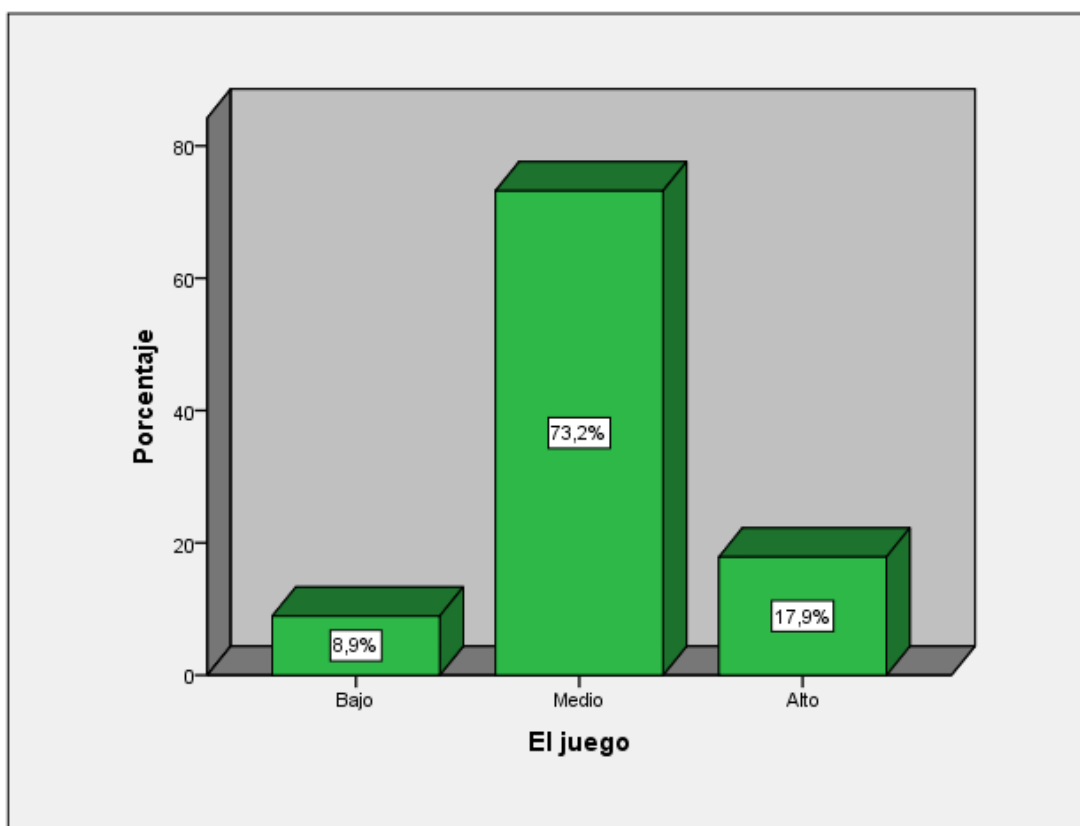


Figura 1. Nivel de la variable el juego

En la tabla 2 y figura 1, 56 estudiantes, el 8.9% presentan un grado bajo, el 73.2% tienen un grado medio y el 17.9% presentan un grado alto de juego.

Tabla 3

Niveles de la dimensión Juego libre

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	4	7,1	7,1	7,1
	Medio	16	28,6	28,6	35,7
	Alto	36	64,3	64,3	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

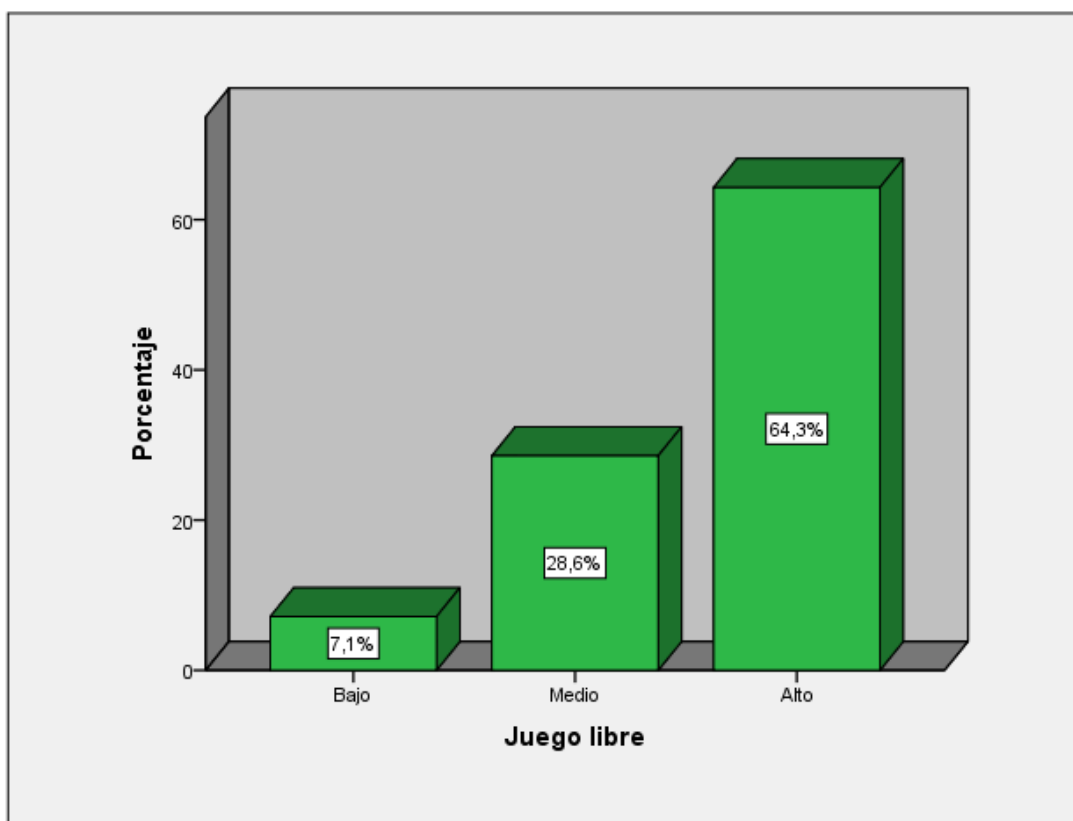


Figura 2. Nivel de la dimensión juego libre

Con 56 estudiantes, el 7.1% presentan un grado bajo, el 28.6% tienen un grado medio y el 64.3% presentan un grado alto de juego libre.

Tabla 4

Medidas de frecuencia de la dimensión Juego dirigido

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	18	32,1	32,1	32,1
	Medio	25	44,6	44,6	76,8
	Alto	13	23,2	23,2	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

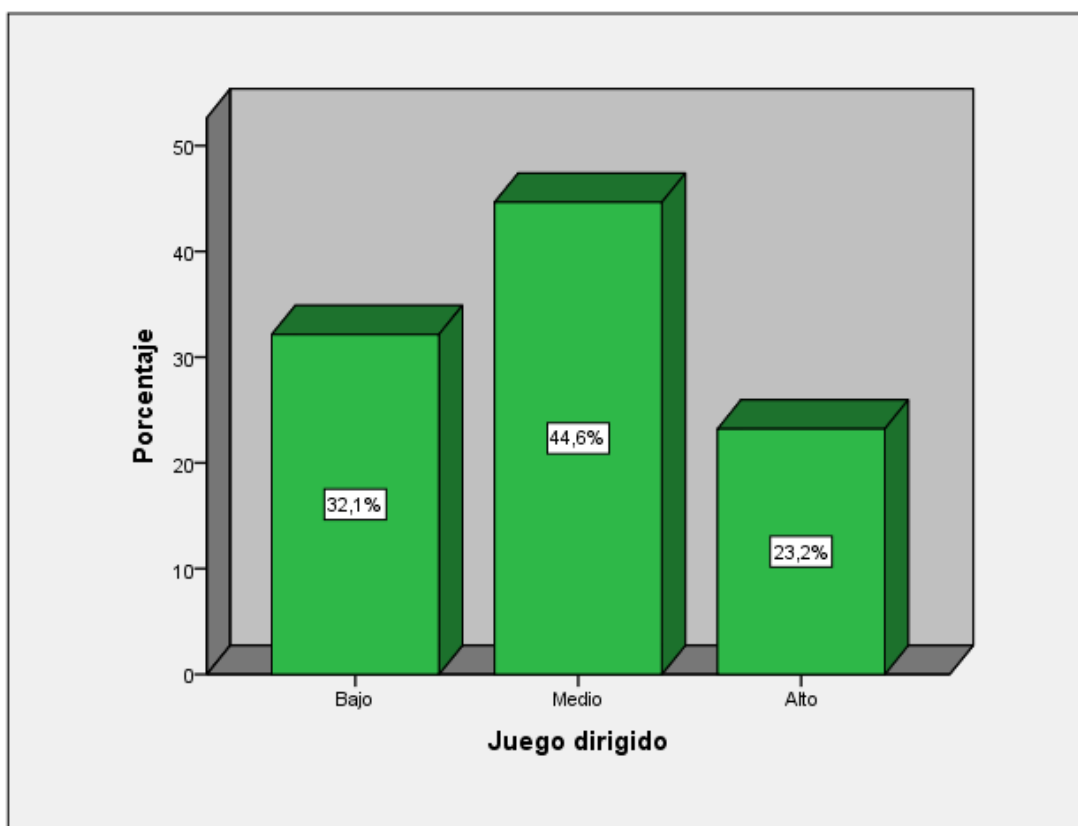


Figura 3. Medidas de frecuencia de la dimensión de juego dirigido

En la tabla 4 y figura 3, 56 estudiantes, el 32.1% presentan un grado bajo, el 44.6% tienen un grado medio y el 23.2% presentan un grado alto de juego dirigido.

Tabla 5

Niveles de la dimensión Juego de reglas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	22	39,3	39,3	39,3
	Medio	28	50,0	50,0	89,3
	Alto	6	10,7	10,7	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

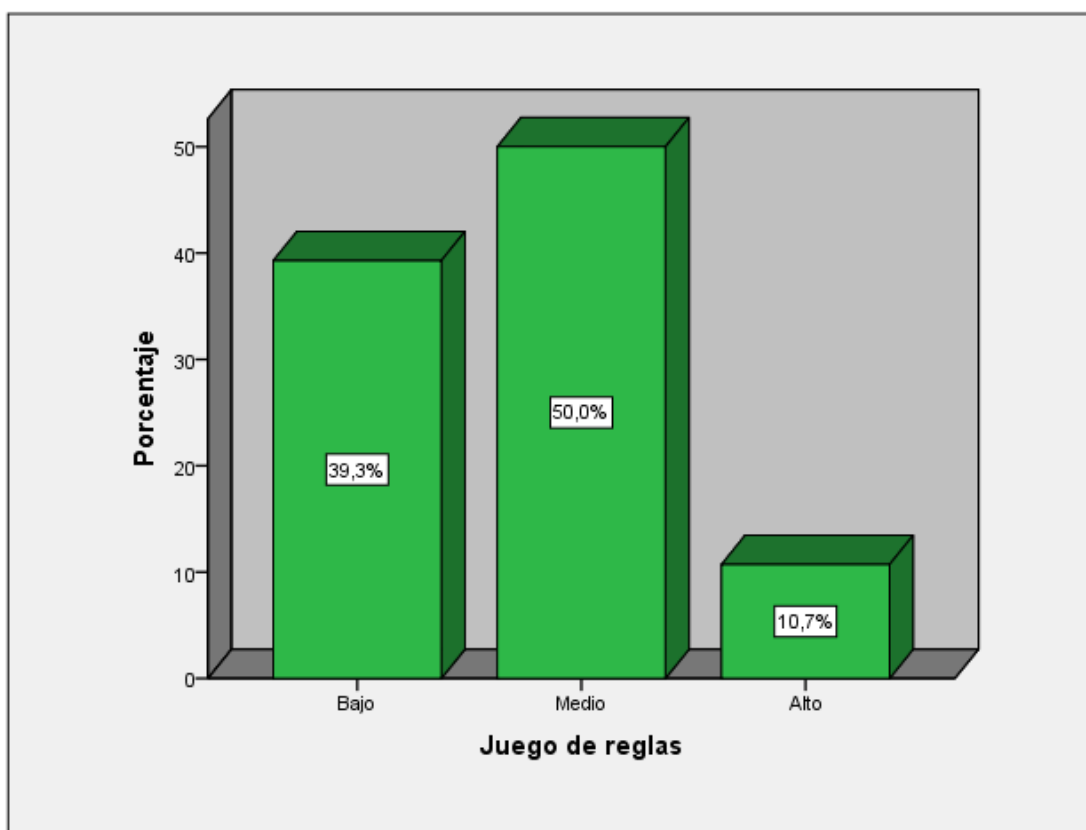


Figura 4. Nivel de la dimensión juego de reglas

Tabla 5 y figura 4, 56 estudiantes, el 39.3% presentan un grado bajo, el 50% tienen un grado medio y el 10.7% presenta un grado alto de juegos de reglas.

Tabla 6

Niveles de la variable desarrollo psicomotor

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inadecuado	37	66,1	66,1	66,1
	Regular	4	7,1	7,1	73,2
	Adecuado	15	26,8	26,8	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

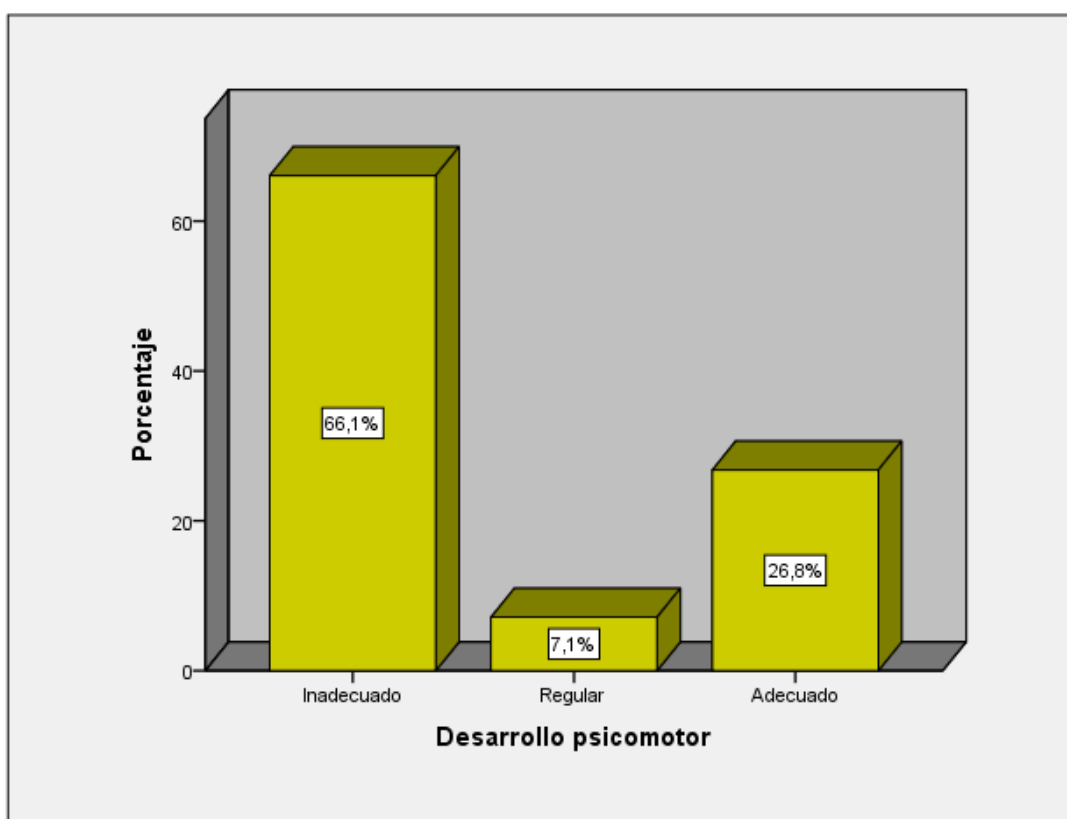


Figura 5. Nivel de la variable desarrollo psicomotor

Con 56 estudiantes, el 66.1% presentan un grado inadecuado, el 7.1% presentan un grado regular, el 26.8% presentan un grado adecuado de la variable desarrollo psicomotor.

Tabla 7

Niveles de la dimensión coordinación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inadecuado	36	64,3	64,3	64,3
	Regular	18	32,1	32,1	96,4
	Adecuado	2	3,6	3,6	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

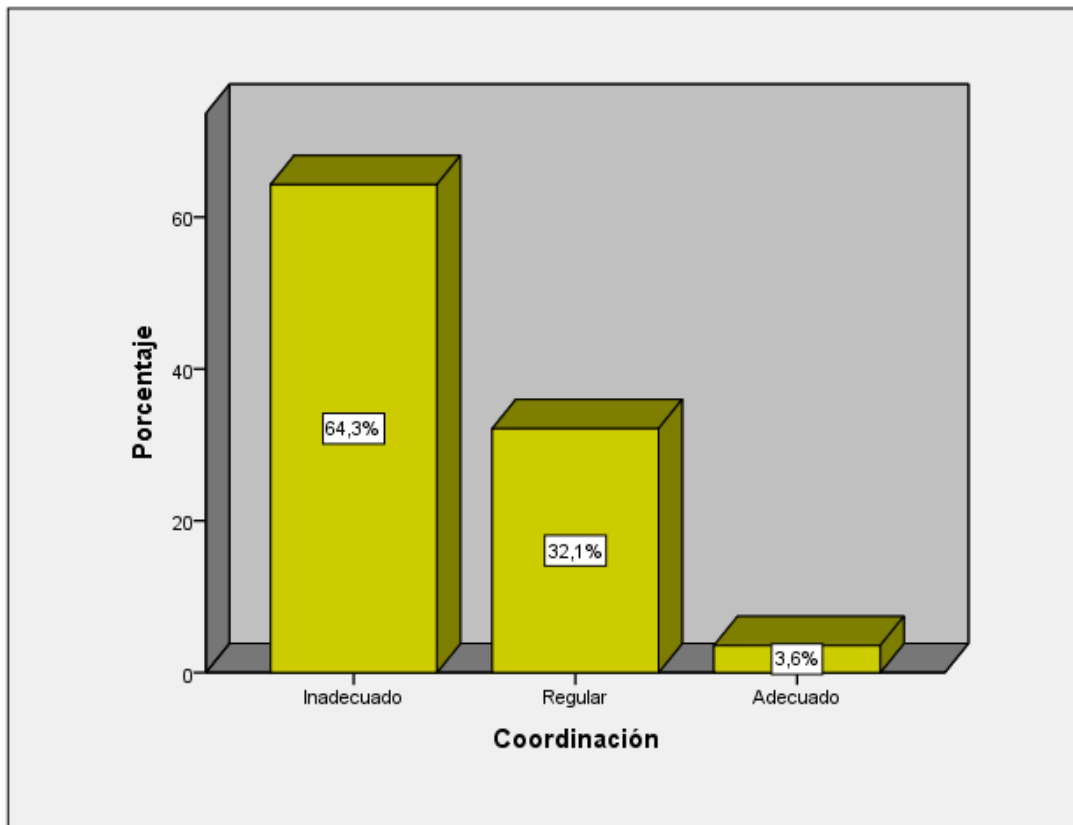


Figura 6. Nivel de las dimensiones coordinación

Con 56 estudiantes, el 64.3% presentan un grado inadecuado, el 32.1% presentan un grado regular, el 3.6% presentan un grado adecuado de la coordinación.

Tabla 8

Niveles de la dimensión lenguaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Inadecuado	37	66,1	66,1	66,1
Regular	3	5,4	5,4	71,4
Adecuado	16	28,6	28,6	100,0
Total	56	100,0	100,0	

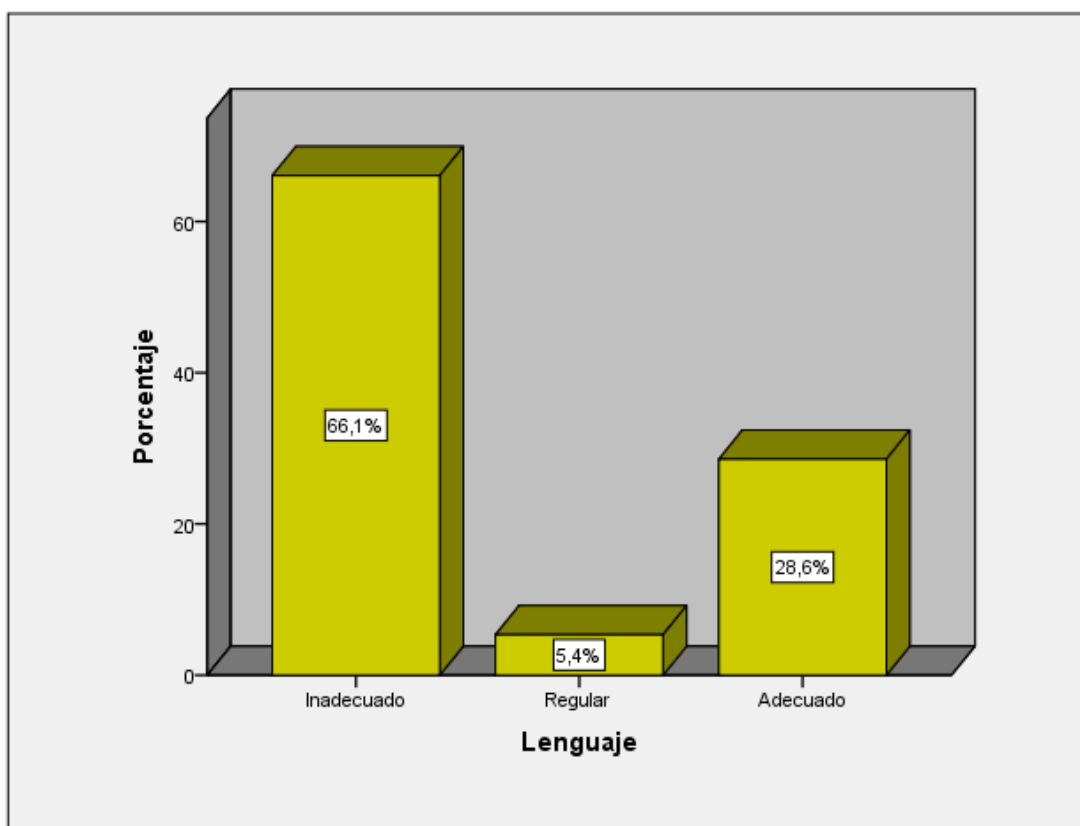


Figura 7. Niveles de la dimensión lenguaje

En la tabla 8 y figura 7, 56 estudiantes, el 66.1% presentan un grado inadecuado, el 5.4% presentan un grado regular, el 28.6% presentan un grado adecuado de lenguaje

Tabla 9

Niveles de la dimensión motricidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inadecuado	36	64,3	64,3	64,3
	Regular	7	12,5	12,5	76,8
	Adecuado	13	23,2	23,2	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

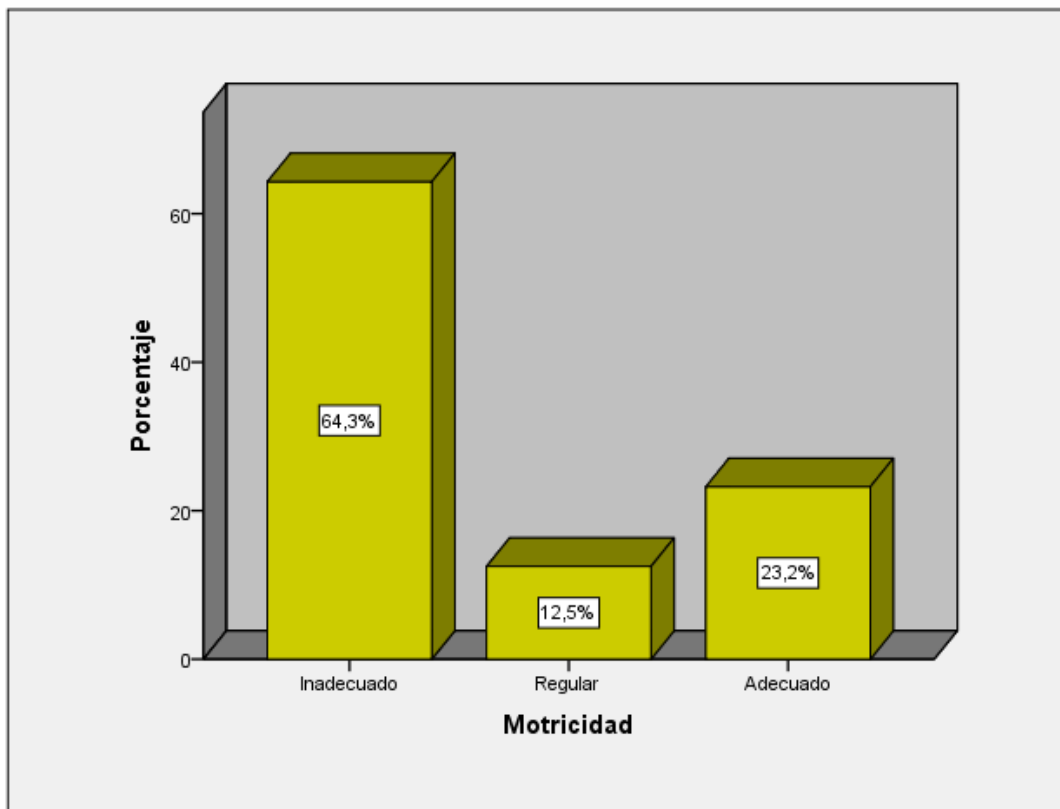


Figura 8. Grado es de la dimensión motricidad

Con 56 estudiantes, el 64.3% presentan un grado inadecuado, el 12.5% presentan un grado regular, el 23.2% presentan un grado adecuado de la motricidad.

Contrastación de hipótesis

En la contrastación de las hipótesis, se usó la correlación de Rho de Spearman y esta prueba estadística es adecuada para ver las relaciones entre variables cualitativas.

Prueba de hipótesis general

Ho: No existe relación significativa entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial.

Ha: Existe relación significativa entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial.

Elección de nivel de significancia: $\alpha = ,05$

Prueba estadística

Correlación de Rho de Spearman

Regla de decisión: Si $\rho < 05$ entonces se rechaza la hipótesis nula

Tabla 10

Correlación del juego y desarrollo psicomotor en niños de educación inicial

		Correlaciones	
		El juego	Desarrollo psicomotor
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,599**
		N	56
	Desarrollo psicomotor	Coeficiente de correlación	,599**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	56

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la tabla 10, se presentan los resultados para contrastar la hipótesis general: Al 5% del nivel de significancia, se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman = 0.599** lo que se interpreta como moderada relación positiva entre las variables, con una $\rho = 0.000$ ($\rho < 0.05$); por lo que se rechaza la hipótesis nula.

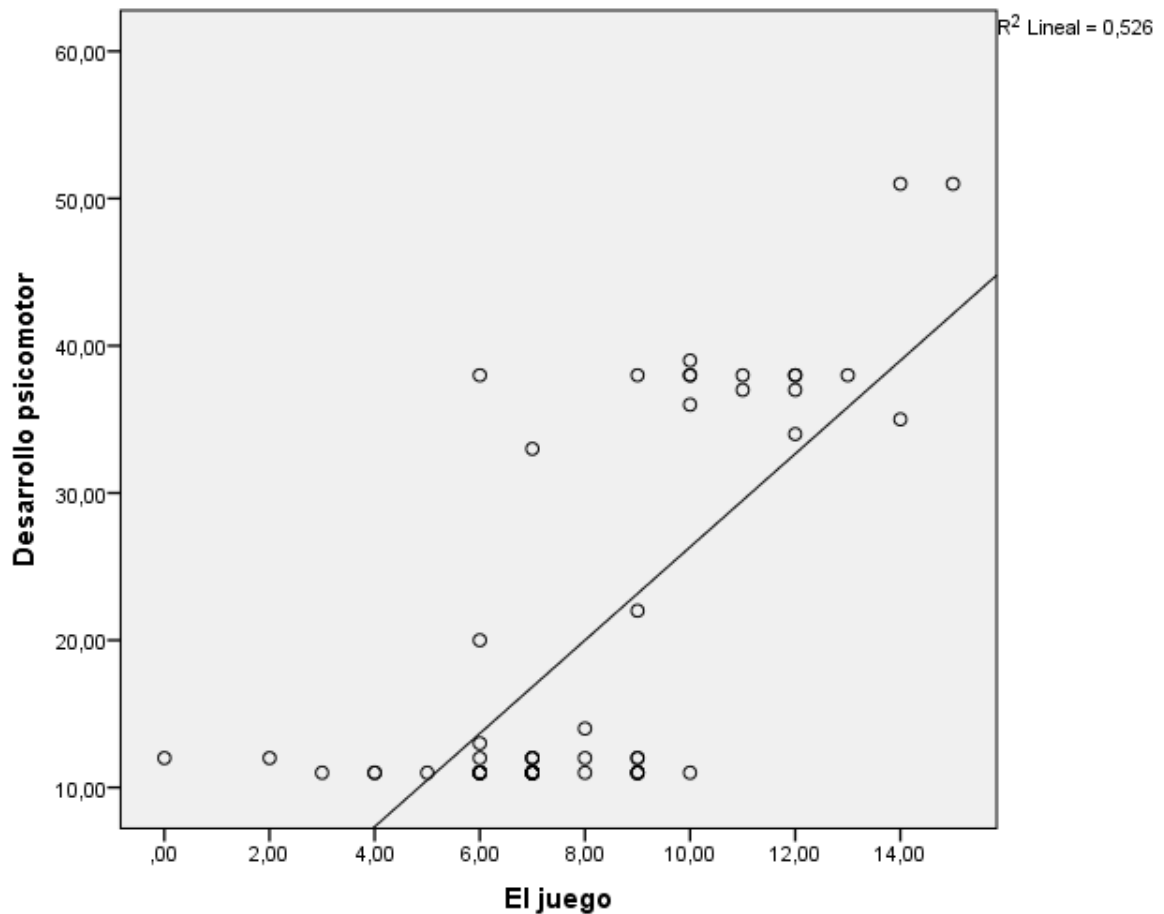


Figura 9. Dispersión del juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial

Hipótesis específicas

Primera hipótesis específica

Ho: No existe relación significativa entre el juego y la coordinación en niños de educación inicial.

Ha: Existe relación significativa entre el juego y la coordinación en niños de educación inicial.

Elección de nivel de significancia: $\alpha = ,05$

Prueba estadística

Correlación de Rho de Spearman

Regla de decisión: Si $\rho < 05$ entonces se rechaza la hipótesis nula

Tabla 11

Correlación del juego y coordinación en niños de educación inicial.

Correlaciones				
		El juego		Coordinación
Rho de Spearman	El juego	Coefficiente de correlación	1,000	,660**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	56	56
	Coordinación	Coefficiente de correlación	,660**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	56	56

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la tabla 11, se presentan los resultados para contrastar la primera hipótesis específica: Al 5% del nivel de significancia, se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman = 0.660** lo que se interpreta como moderada relación positiva entre las variables, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$); por lo que se rechaza la hipótesis nula.

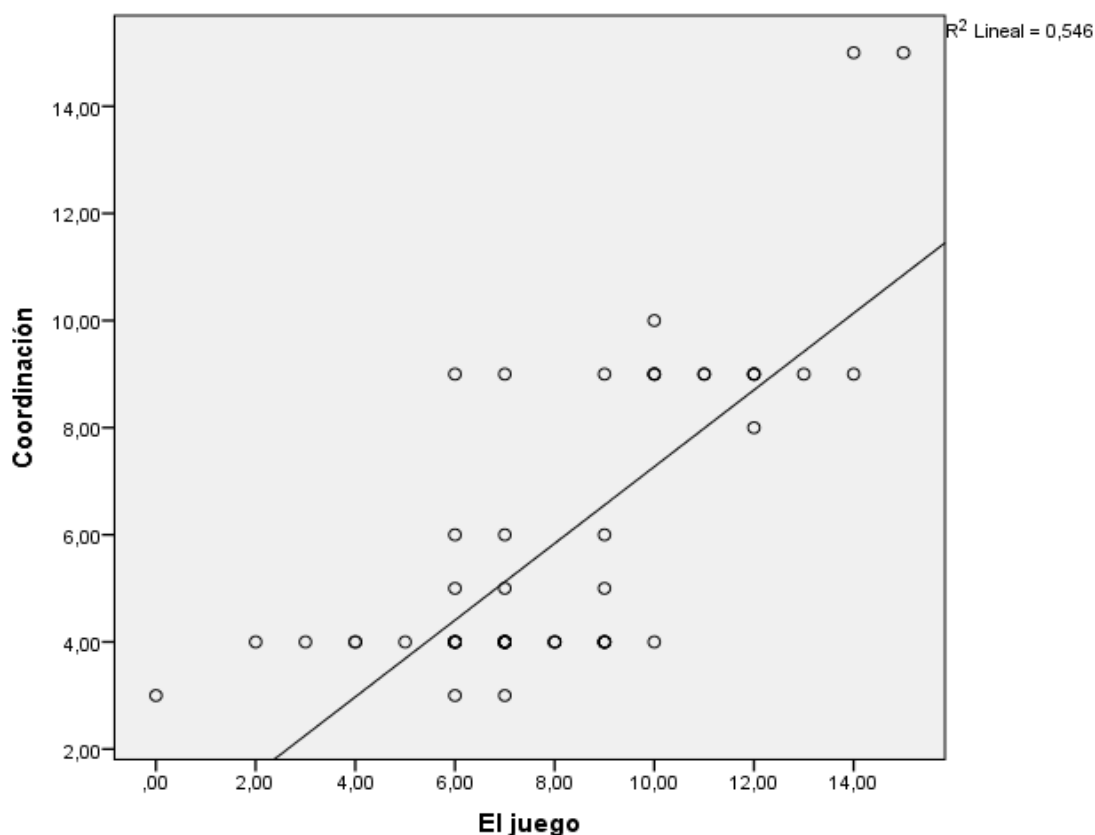


Figura 10. Dispersión del juego y la coordinación en niños de educación inicial.

Segunda hipótesis específica

Formulación de la hipótesis

Ho: No existe relación significativa entre el juego y el lenguaje en niños de educación inicial.

Ha: Existe relación significativa entre el juego y el lenguaje en niños de educación inicial.

Elección de nivel de significancia: $\alpha = ,05$

Prueba estadística

Correlación de Rho de Spearman

Regla de decisión: Si $\rho < 05$ entonces se rechaza la hipótesis nula

Tabla 12

Correlación entre el juego y el lenguaje en niños de educación inicial.

Correlaciones				
			El juego	Lenguaje
Rho de Spearman	El juego	Coefficiente de correlación	1,000	,610**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	56	56
	Lenguaje	Coefficiente de correlación	,610**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	56	56

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la tabla 12, se presentan los resultados para contrastar la segunda hipótesis específica: Al 5% del nivel de significancia, se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman = 0.610** lo que se interpreta como moderada relación positiva entre las variables, con una $\rho = 0.000$ ($\rho < 0.05$); por lo que se rechaza la hipótesis nula.

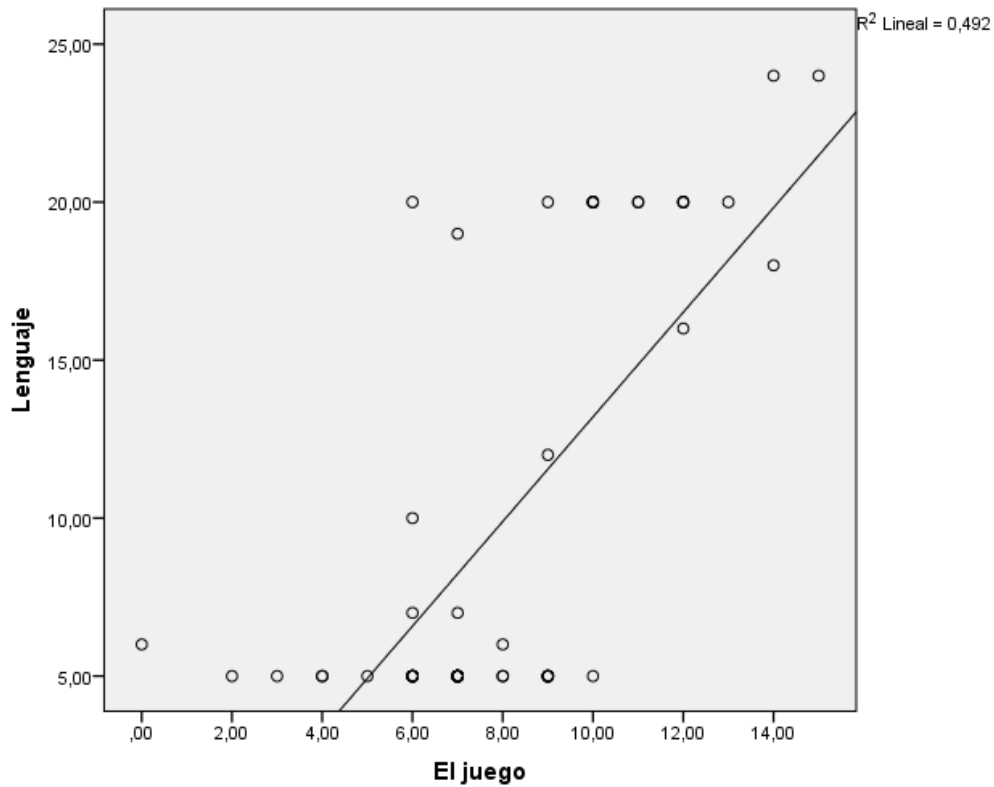


Figura 11. Dispersión del juego y el lenguaje en niños de educación inicial.

Tercera hipótesis específica

Ho: No existe relación significativa entre el juego y la motricidad en niños de educación inicial

Ha: Existe relación significativa entre el juego y la motricidad en niños de educación inicial

Elección de nivel de significancia: $\alpha = ,05$

Prueba estadística

Correlación de Rho de Spearman

Regla de decisión: Si $p < 05$ entonces se rechaza la hipótesis nula

Tabla 14

Correlación del juego y la motricidad en niños de educación inicial

Correlaciones				
			El juego	Motricidad
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente de correlación	1,000	,596**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	56	56
	Motricidad	Coeficiente de correlación	,596**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	56	56

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la tabla 14, se presentan los resultados para contrastar la tercera hipótesis específica: Al 5% del nivel de significancia, se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman = 0.596** lo que se interpreta como moderada relación positiva entre las variables, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$); por lo que se rechaza la hipótesis nula.

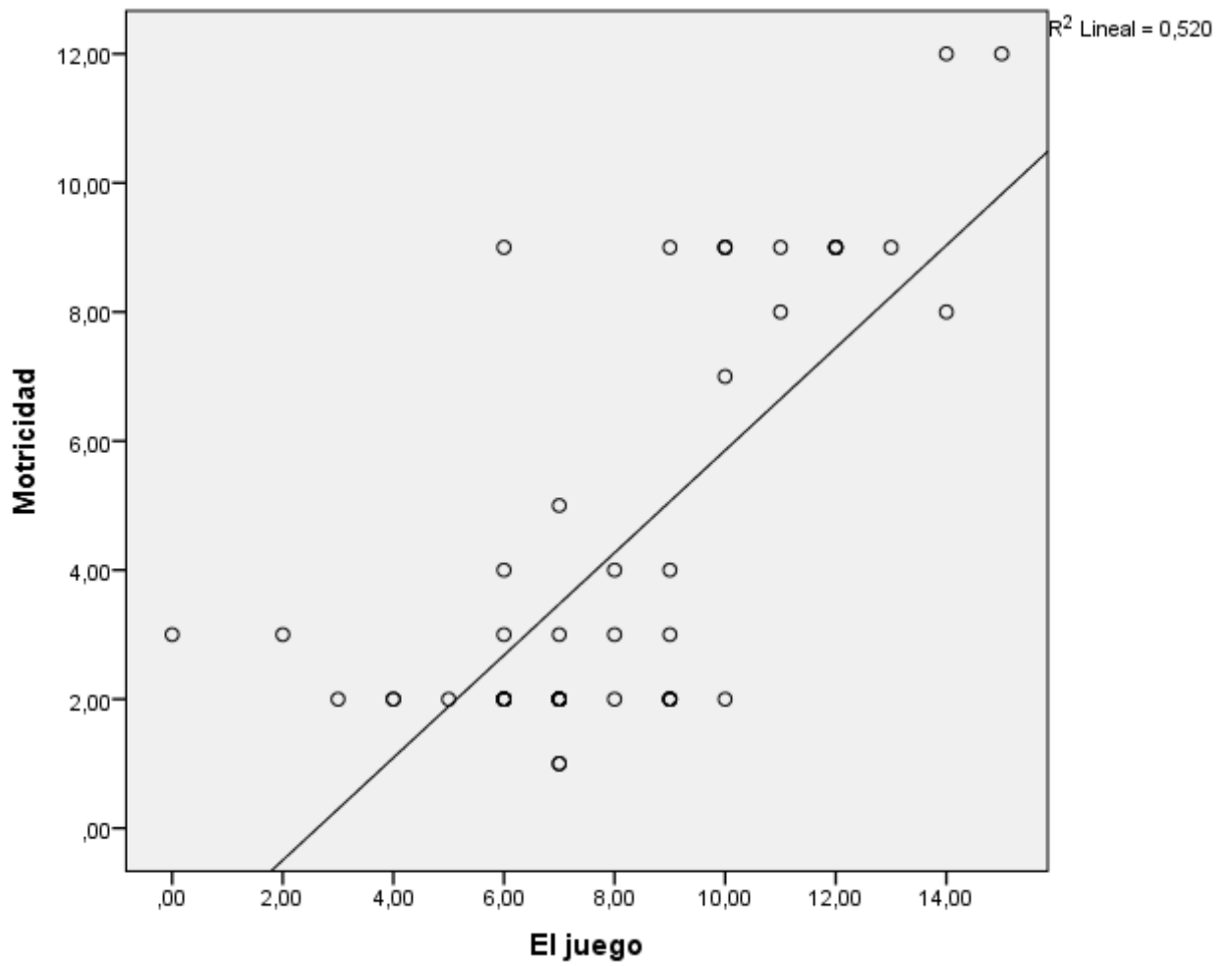


Figura 12. Dispersión del juego y la motricidad en niños de educación inicial

Discusión

La investigación estableció la relación entre las variables el juego y desarrollo psicomotor en niños de educación inicial

En relación a la hipótesis general se encontró que el Valor $**p < .05$, podemos afirmar que existe correlación significativa del juego y motricidad en la muestra seleccionada de educación inicial, coincidiendo con Pérez (2008), concluyó que Conocer la verdad del aula y los destinos de las clases de suplentes, tener la capacidad de establecer que no existe una forma real de crear y potenciar los límites de los incluidos, lo que les da la respuesta para sus dificultades de comprensión en la región de la matemática. Además, Mora y Rojas (2006) encontraron la importancia del juego como sistema de instrucción y aprendizaje, ya que pueden realizar desviaciones dentro del aula, el suplente, desde una perspectiva, para abordar un procedimiento instructivo que se ajusta a sus intereses y necesidades, por el otro, un avance, a través de los encuentros de la diversión, el desarrollo autogobernante y la colaboración de su aprendizaje.

Es así como se considera que el juego es la primera actividad natural, en el que todo menor va descubriendo y desarrollando sus talentos e inteligencias, para el aprendizaje se potencializa consolidando los diferentes contenidos matemáticos. Mediante el juego los menores logran relacionarse con su ambiente y potencia su aprendizaje.

A grado nacional, Pacheco (2014) realizó juegos lógicos sobre la variable resolución de problemas matemáticos y tuvo efectos significativos.

Recordar que el juego, permite que el niño vaya construyendo su aprendizaje y comprenda la realidad del mundo que le rodea. Divirtiéndose con los menores crece su inteligencia de entender lo real de la actualidad en la que se desenvuelve, pues comprende mejor el mundo en que se va desarrollando. Hagamos pues del juego, una actividad verdaderamente satisfactoria, placentera para nuestros estudiantes, donde su imaginación es aceptada y respetada, porque es parte de él.

En relación a la primera hipótesis específica fue que el Valor $**p < .05$, podemos afirmar que existe correlación significativo con lo divertido y relación con los menores de educación inicial, coincidiendo con Ríos (2014), corrobora la idea que la aplicación de un programa que involucra el juego tiene gran significatividad en la dimensión comprensión del estudiante, dimensión que se considera básica.

Calero (2005) sostuvo que: la diversión o el juego y la instrucción deben relacionarse a la luz del hecho de que el entrenamiento se origina en el latín educere, incluye moverse, fluir, irse, desplegar las posibilidades físicas, mentales, sociales y de otro mundo, desde dentro del individuo que se enseña. En esta circunstancia específica, la desviación como medio instructivo debe tener una introducción similar. La diversión y los diferentes encuentros son la ayuda de todo aprendizaje, flotan en la diferencia de conducta de la persona.

En relación a la segunda hipótesis específica fue que el Valor $**p < .05$, podemos afirmar que existe correlación significativo con el juego y el lenguaje en menores de educación inicial coincidiendo con Milian (2002), definiendo la diversión lógicos, entretenimientos legítimos, permiten a los estudiantes perfeccionarlo, para llevar a cabo un razonamiento inteligente y guiar la inmensa ayuda para la educación de la aritmética en la escuela esencial y en el tema de la didáctica científica profesiones instructoras La presente prueba para el curso de acción lógica.

Además, Anicama (2014) encontró el juego se correlaciona de forma significativa con rendimiento académico de la Institución Educativa Abraham Valdelomar. De las conclusiones logrados se determinan que hay una correlación de 0,620 “correlación moderada”, por lo tanto, el juego se relaciona directa y significativamente con el rendimiento académico de la IE N° 106 “Abraham Valdelomar”. Los resultados exigen que los agentes educativos, consideren a la diversión con un fin de aprendizaje un aporte significativo dentro del ámbito educativo, con el fin de desarrollar nuevas formas de enseñanza para que los estudiantes mejoren el grado de rendimiento académico

Haeussler y Marchant (2009), indicaron que es la habilidad de expresión a través de conductas tales como caracterizar palabras, verbalizar las actividades

representadas, hablar en imágenes, nombrar cosas, entender palabras relacionales, análisis por prácticas.

En relación a la tercera hipótesis específica fue que el Valor $**p < .05$, podemos afirmar que existe relación significativa entre el juego y la motricidad en niños de educación inicial, coincidiendo con Calderón y Anaya (2011), indicaron que es importante de que es imperativo que el instructor coordine con precisión las actividades de jugar al niño para la ventaja de la actividad instructiva. Trate de no sofocarlo, sin embargo realice situaciones de seguridad en las que el joven pueda desarrollar sus aptitudes imaginativas sin reservas. La importancia de esta investigación está en la influencia del juego en los aprendizajes significativos del estudiante, y si hablamos de significatividad, notaremos que la resolución de problemas es el método de indicar vínculos entre las matemáticas y lo real. Esta propuesta contribuye además a la formación integral de cada uno de los estudiantes. Coincidiendo con la definición de Haeussler y Marchant (2009), es la habilidad de los niños para el manejo de su cuerpo particular a través de prácticas como, obtener una pelota, saltar en un pastel, caminar sobre sus pies, permanecer en una sartén de un tiempo específico

Las recreaciones coordinadas son importantes, ya que se suman a la mejora de las facultades y apoyan la coordinación de tipos de desarrollos y reubicaciones. Además, se suman a la realización de la relación de impacto de la razón, el reconocimiento de las ideas principales, el cambio de habilidades específicas y el avance del ajuste. (Rojas, 2009, p. 74)

CONCLUSIONES

PRIMERA:

De acuerdo a las evidencias estadísticas, existe relación significativa entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial; puesto que el nivel de significancia calculada es $p < .05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman tiene un valor de ,599.

SEGUNDA:

De acuerdo a las evidencias estadísticas, existe relación significativa entre el juego y la coordinación en niños de educación inicial; puesto que el nivel de significancia calculada es $p < .05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman tiene un valor de ,660.

TERCERA:

De acuerdo a las evidencias estadísticas, existe relación significativa entre el juego y el lenguaje en niños de educación inicial; puesto que el nivel de significancia calculada es $p < .05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman tiene un valor de ,610.

CUARTA

De acuerdo a las evidencias estadísticas, existe relación significativa entre el juego y la motricidad en niños de educación inicial; puesto que el nivel de significancia calculada es $p < .05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman tiene un valor de ,596.

RECOMENDACIONES

PRIMERA

A las autoridades Municipales desarrollar programas gratuitos para incentivar a los niños a practicar éstos juegos en los diversos parques de nuestro distrito para su rescate y así evitar su desaparición.

SEGUNDA

A los directivos de las Instituciones desarrollar capacitaciones ó talleres donde se informe, experimente acerca de los Juegos y la importancia de esta actividad en el proceso Educativo con la participación de padres.

TERCERA

Capacitar a los docentes para mejorar la utilización de los juegos debido a que se encuentra relacionado con el desarrollo psicomotor y deben ser adecuados a la necesidad de una Educación en valores y hacerse presente en las diferentes áreas de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anicama, L. (2014). *El juego y el rendimiento académico en el área de matemática en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa “Abraham Valdelomar”, Santa Anita, 2014*
- Beltrán, J. (1991). *Sentido psicológico del juego*. Madrid: Publicaciones Pablo Montesino.
- Berger, S. y Thompson, K. (2007). *Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia*. (7ma. Ed.). España: Panamericana
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. (3ª.ed). Colombia: Pearson educación
- Caillois, R. (1991). *Les jeux et les hommes*. (7º Ed). Paris: Gallimard Editions
- Calero, M. (1998). *Educar jugando*. Lima .Perú: San Marcos.
- Calero, M. (2005). *Colección para Educadores*. Lima, Perú: Editorial San Marcos, Lima-Perú
- Calderón, T, y Anaya, U. (2011). *Practica de juegos y aprendizaje significativos en los alumnos del nivel primario de la institución educativa nº 56106 del distrito de Yanaoca, provincia de canas*. Tesis para optar el grado de magister. Universidad Nacional de San Antonio Abad, Cuzco, Perú
- Claparedé, E. (1930). *Textos pedagógicos*. Madrid, España
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Froebel, F. (1984). *La educación del hombre*. España: Trillas.

- Garaigordobil, L. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Madrid, España: Editorial Decleé de Brouwer S.A.,
- Gross, J. J. (1998). The Emerging Field of Emotion Regulation: An Integrative Review. *Review of General Psychology*, 2(1), 271-299. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1037/1089-2680.2.3.271>
- Gutiérrez, M. (2002). *Aprendizaje de valores sociales a través del juego*. España: Aljibe
- Haeussler, I. M., y Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años TEPSI*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Haeussler, I. y Marchant, O. (2014). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años*. (10ª ed.). Recuperado de <https://coquilogopedia.files.wordpress.com/2014/04/test-tepsi.pdf>
- Hall, G. (1904). *Adolescence: Its psychology and its relations to physiology, anthropology, sociology, sex, crime, religion, and education*. New York: D. Appleton & Co.
- Herber Spencer, D. (1855). *The Doctrine of Evolution*. The New York Times: The author
- Huizinga, J. (1972). *Entre las sombras del mañana*. España: Alianza Editorial.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. (Edición original de 1954).
- Lezama, A. (2011). *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la Institución Educativa "República Federal Socialista de Yugoslavia", de Nuevo Chimbote, en el año 2011*
- Lora, J. (2004). *La educación corporal*. España: Ed. Paidotribo.

- Maganto, C. y Cruz, S. (s/f). *Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil*. Recuperado de http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf
- Martínez, M. (2002). *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital*. España, Aljibe, 2002. pp. 33-50.
- Martínez, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona. Octaedro
- Milian, C. (2002). *Los juegos lógicos una alternativa para la enseñanza de la matemática*. Tesis para optar el grado de Magister. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala
- Mora, A. y Rojas (2006). El juego como estrategia de enseñanza en el diseño de un proyecto pedagógico de aula.
- Moyles, P. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: España: Ediciones Morata
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Ediciones Alfar.
- Pacheco, T. (2014). *Efectos del "Plan de juego lógico" en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la I.E N° 140 Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L-2014*.
- Paredes, J. (2002). *Aproximación Teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. España: Aljibe.
- Pérez, E. (2008). *Los juegos didácticos recreativos y su influencia en el desarrollo del razonamiento lógico-matemático en niños del sexto y séptimo año de educación básica de la escuela fiscal mixta "amemos al niño" de la parroquia*

Eloy Alfaro de la ciudad de manta, en el período lectivo 2007-2008". Tesis para optar el Grado de Magíster en Desarrollo Social y Educación. Universidad Tecnológica Equinoccial UTE, Colombia.

Piaget, J. (1968). *Biología y conocimiento*. México. Editorial SIGLO XXI.

Rojas, I. R. (2009). *Aplicación de juegos lógicos en Juventud Salesiana*. UNIÓN

Ríos, F. (2014). *Efectos del programa de sicomotricidad jugando aprendo en la maduración de los niños de 5 años de la I.E.I.P Nuestra señora de los Ángeles Rímac 2013*. Tesis para obtener el grado de magister en Educación con mención en docencia y gestión educativa. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú

Sánchez, H y Reyes, C. (2015). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Visión universitaria.

Tomas, J. y Almenara, J. (2008). *Master en Paidopsiquiatría*. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Wallon, H. (1976). *Psicología de la evolución*. Paris, Francia: Collin

Vayer, P. (1985). *El niño frente al mundo*. Barcelona: Científico Médica

Vigotsky, L. S. (1989): *Fundamentos de Defectología, Obras Completas*, Tomo V, Ed. Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana, Cuba

Vigotski (1991). *La formación social de la mente*. Sao Paulo: Brasil: Editorial Brasileira

Zavaleta, E. (2015). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 3 años de la I.E. Manuel Scorza*

– *Trujillo 2015*. Recuperado de <http://absta.info/universidad-catlica-los-ngeles-chimbote-facultad-de-educacin-y.html>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES																			
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego y la coordinación en niños de educación inicial?</p> <p>Cuál es la relación entre el juego y el lenguaje en niños de educación inicial?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego y la motricidad en niños de educación inicial?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>Determinar la relación entre el juego y la coordinación en niños de educación inicial.</p> <p>Determinar la relación entre el juego y el lenguaje en niños de educación inicial</p> <p>Determinar la relación entre el juego y la motricidad en niños de educación inicial?</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Existe relación significativa entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Existe relación significativa entre el juego y la coordinación en niños de educación inicial.</p> <p>Existe relación significativa entre el juego y el lenguaje en niños de educación inicial.</p> <p>Existe relación significativa entre el juego y la motricidad en niños de educación inicial?</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1240 309 1464 373">Dimensiones</th> <th data-bbox="1464 309 1715 373">Indicadores</th> <th data-bbox="1715 309 1904 373">Items</th> <th data-bbox="1904 309 2038 373">Escala</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1240 373 1464 708">Juego libre</td> <td data-bbox="1464 373 1715 708">Articula movimientos libres Relación lúdica motriz Manifestación emotiva</td> <td data-bbox="1715 373 1904 708">1,2,3,4,5</td> <td data-bbox="1904 373 2038 708">Dicotómica Si=1 NO= 0</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1240 708 1464 916">Juego dirigido</td> <td data-bbox="1464 708 1715 916">Estructuración de ejercicios Acción formal en reglas</td> <td data-bbox="1715 708 1904 916">6,7,8,9,10</td> <td data-bbox="1904 708 2038 916"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1240 916 1464 1155">Juego de reglas</td> <td data-bbox="1464 916 1715 1155">Delimitación temporo-espacial Conducta motriz Actividad lúdica Situación motriz</td> <td data-bbox="1715 916 1904 1155">11,12,13,14 15</td> <td data-bbox="1904 916 2038 1155"></td> </tr> </tbody> </table>				Dimensiones	Indicadores	Items	Escala	Juego libre	Articula movimientos libres Relación lúdica motriz Manifestación emotiva	1,2,3,4,5	Dicotómica Si=1 NO= 0	Juego dirigido	Estructuración de ejercicios Acción formal en reglas	6,7,8,9,10		Juego de reglas	Delimitación temporo-espacial Conducta motriz Actividad lúdica Situación motriz	11,12,13,14 15	
Dimensiones	Indicadores	Items	Escala																			
Juego libre	Articula movimientos libres Relación lúdica motriz Manifestación emotiva	1,2,3,4,5	Dicotómica Si=1 NO= 0																			
Juego dirigido	Estructuración de ejercicios Acción formal en reglas	6,7,8,9,10																				
Juego de reglas	Delimitación temporo-espacial Conducta motriz Actividad lúdica Situación motriz	11,12,13,14 15																				

			Dimensiones	Indicadores	Items	Escala
			COORDINACIÓN	coger manipular objetos Dibujar, Construir Enhebrar agujas, Reconocer figuras geométricas, Dibujar figura humana	1-16	DICOTÓMICA Correcto= 1 Incorrecto=0
			LENGUAJE	Definir palabras, Verbalizar acciones, Describir Nombrar objetos Comprender preposiciones Razonar por analogías	17-40	
			MOTRICIDAD	Coger una pelota saltar con un pie, Caminar en punta de pies, pararse en un pie.	41-52	

METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTOS	METODO DE ANALISIS DE DATOS
<p>METODO: Hipotético deductivo</p> <p>TIPO: Sustantiva</p> <p>ENFOQUE: Según su naturaleza es investigación Cuantitativa</p> <p>DISEÑO El presente es un estudio descriptivo correlacional transversal (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)</p>	<p>La población está constituida por 56 estudiantes de educación inicial.</p>	<p>FICHA TECNICA DE LAS VARIABLES</p> <p>Variable El juego Autores: Año : 2017 Aplicación : Individual o colectiva Duración : Entre 45 y 60 minutos</p> <p>Variable nivel de Desarrollo psicomotor Nombre: Haeussler y Marchant Aplicación : Individual o colectiva Duración : 45 Minutos aproximadamente</p>	<p>Estadística descriptiva Tablas de Frecuencias, porcentajes y figuras</p> <p>Estadística inferencial Prueba no paramétrica Correlación de Rho de Spearman</p>

Anexo 2: Instrumentos

Instrumento del juego

Instrucciones

Estas preguntas son para conocer los niveles del juego en los niños de educación inicial

N°	Preguntas	Si	No
	D1: Juego libre		
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		
5	Ayuda de manera solidaria a sus compañeros en el momento de utilizar los juegos educativos.		
	D2: Juego dirigido		
6	Realiza juegos para reconocer las partes de tu cuerpo		
7	Con su cuerpo formas figuras geométricas		
8	Utiliza manos, pies y codo para realizar medidas de longitud		
9	Utiliza su cuerpo para formar números en clases de matemática		
10	Utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.		
	D3: Juego de reglas		
11	Respeto a sus compañeros al momento de jugar		
12	El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros de aula		
13	Utiliza la pelota para realizar movimientos con su cuerpo		
14	Sigue las reglas en los juegos establecidos		
15	Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento músculos y/o articulaciones.		

Instrumento de desarrollo psicomotor

Instrucciones

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

N°	Preguntas	Si	No
	D1: Coordinación		
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.		
15	Dibuja 3 o más partes de una figura humana.		
16	Ordena por tamaño		
	D2: Lenguaje		
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		
39	Define palabras.		
40	Nombra características de objetos		
	D3: Motricidad		
41	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar		
42	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua.		
43	Lanza una pelota en una dirección determinada		
44	Se para en un pie sin apoyo 10 Seg. o más.		
45	Se para en un pie sin apoyo 5 Seg. o más.		
46	Se para en un pie 1 Seg. o más.		
47	Camina en punta de pies seis o más pasos.		
48	Salta 20 Cm. con los pies juntos.		
49	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.		
50	Coge una pelota.		
51	Camina hacia adelante topando talón y punta.		
52	Camina hacia atrás topando punta y talón		

Anexo 3: Confiabilidad de la variable el juego

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	7
4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	9
5	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	11
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	9
8	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	9
9	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	8
10	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	9
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
12	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	10
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
14	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
16	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	4
17	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	10
18	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	6
19	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	10
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	12
22	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	10
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2
25	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	7
26	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	8
27	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	7
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	13
29	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
30	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	10
TOTAL	18	26	20	24	20	19	25	14	19	12	23	19	16	11	21	287
p	0.6	0.87	0.67	0.8	0.67	0.63	0.83	0.47	0.63	0.4	0.77	0.63	0.53	0.37	0.7	9.57
q	0.4	0.13	0.33	0.2	0.33	0.37	0.17	0.53	0.37	0.6	0.23	0.37	0.47	0.63	0.3	
p*q	0.24	0.12	0.22	0.16	0.22	0.23	0.14	0.25	0.23	0.24	0.18	0.23	0.25	0.23	0.21	3.15
varianza																12.5

Se aplicó KR- 20:
$$Confiabilidad = \frac{15}{15-1} \left[1 - \frac{3.15}{12.5} \right] = (15/14) (1 - 0.3) = (1.07) (0.8) = 0,856$$

El resultado nos indica que el instrumento de la variable el juegos altamente confiable con una puntuación de 0,856 puntos.

Confiabilidad de las variables psicomotricidad

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26
1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
9	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
10	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
16	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1
17	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
18	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
24	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1
25	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1
26	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
27	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1
28	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
29	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0
30	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
TOTAL	24	18	13	26	25	18	11	18	20	22	18	19	12	17	25	14	17	19	21	13	26	13	14	16	21	20
p	0.8	0.6	0.43	0.87	0.83	0.6	0.37	0.6	0.67	0.73	0.6	0.63	0.4	0.57	0.83	0.47	0.57	0.63	0.7	0.43	0.87	0.43	0.47	0.53	0.7	0.67
q	0.2	0.4	0.57	0.13	0.17	0.4	0.63	0.4	0.33	0.27	0.4	0.37	0.6	0.43	0.17	0.53	0.43	0.37	0.3	0.57	0.13	0.57	0.53	0.47	0.3	0.33
p*q	0.16	0.24	0.25	0.12	0.14	0.24	0.23	0.24	0.22	0.2	0.24	0.23	0.24	0.25	0.14	0.25	0.25	0.23	0.21	0.25	0.12	0.25	0.25	0.25	0.21	0.22
varian																										

P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	P42	P43	P44	P45	P46	P47	P48	P49	P50	P51	P52	TOTAL	
1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	13	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	49	
0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	14	
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	38	
0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	47	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	50	
1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	28	
0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47	
0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	30	
1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	32
0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	29	
0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11	
0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	
0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	35	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	47	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	47	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	47	
0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	26	
0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	39	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	35	
0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	26	
1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	22	
0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	16	
13	23	14	17	19	18	13	19	16	19	11	12	23	17	23	13	14	17	22	24	17	24	18	24	18	22	950	
0.43	0.77	0.47	0.57	0.63	0.6	0.43	0.63	0.53	0.63	0.37	0.4	0.77	0.57	0.77	0.43	0.47	0.57	0.73	0.8	0.57	0.8	0.6	0.8	0.6	0.73	31.7	
0.57	0.23	0.53	0.43	0.37	0.4	0.57	0.37	0.47	0.37	0.63	0.6	0.23	0.43	0.23	0.57	0.53	0.43	0.27	0.2	0.43	0.2	0.4	0.2	0.4	0.27		
0.25	0.18	0.25	0.25	0.23	0.24	0.25	0.23	0.25	0.23	0.23	0.24	0.18	0.25	0.18	0.25	0.25	0.25	0.2	0.16	0.25	0.16	0.24	0.16	0.24	0.2	11.4	
																										211	

Se aplicó KR- 20: $Confiabilidad = \frac{52}{52-1} \left[1 - \frac{11.4}{211} \right] = (52/51) (1 - 0,05) =$
 $(1,02) (0,95) = 0,969$

El resultado nos indica que el instrumento de la variable psicomotricidad es altamente confiable con una puntuación de 0,969 puntos.

Anexo 4: Base de datos del estudio

	p1	p2	p3	p4	p5	D1	p6	p7	p8	p9	p10	D2	p11	p12	p13	p14	p15	D3	Total
1	1	1	0	0	1	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4
2	1	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	4	9
3	1	1	0	1	0	3	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	6
4	1	1	1	1	0	4	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	6
5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	14
6	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	7
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
8	1	1	0	1	1	4	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	1	7
9	1	1	0	1	1	4	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	1	2	9
10	1	1	0	1	1	4	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0	1	7
11	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	6
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	1	1	0	1	1	4	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	7
14	1	1	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	6
15	1	0	0	0	1	2	1	0	1	0	1	3	1	1	0	0	0	2	7
16	1	1	1	1	0	4	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	6
17	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	0	3	11
18	1	1	0	0	1	3	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	7
19	1	1	0	0	1	3	1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	0	4	9
20	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	0	3	0	0	0	0	1	1	8
21	1	1	0	0	1	3	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	7
22	1	1	1	0	1	4	0	1	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1	7
23	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	1	3	0	0	0	0	1	1	9
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	1	4	13
25	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	0	2	9
26	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	0	3	12
27	1	1	0	0	1	3	1	0	0	0	1	2	1	0	1	0	0	2	7
28	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	10

29	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	0	1	0	2	11
30	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	0	1	8
31	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	0	1	0	0	0	1	9
32	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	14
33	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	1	4	1	0	0	1	0	2	10
34	1	1	0	0	1	3	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	7
35	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	0	1	0	1	3	12
36	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	0	1	0	1	3	12
37	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	1	4	1	0	0	0	1	2	10
38	1	1	0	0	1	3	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	7
39	0	1	0	0	1	2	1	0	1	0	0	2	1	0	1	0	0	2	6
40	1	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	5
41	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	0	3	10
42	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	0	0	0	0	1	10
43	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	0	2	12
44	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	7
45	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	3	1	0	0	1	0	2	6
46	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	0	1	0	0	0	1	9
47	1	1	0	0	1	3	1	0	0	0	1	2	1	0	1	1	0	3	8
48	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2
49	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	1	1	3
50	1	1	0	0	1	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4
51	1	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	6
52	1	1	0	1	0	3	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	6
53	1	1	0	1	1	4	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	1	7
54	1	1	0	1	1	4	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	1	2	9
55	1	1	0	1	1	4	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0	1	7
56	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	6

Variable 2 Desarrollo psicomotor

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	D1
1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
2	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	6
3	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
4	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	5
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
6	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
9	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	5
10	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	6
11	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
12	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3
13	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
14	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
15	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
16	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
17	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
18	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
19	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
20	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
21	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
22	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
23	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
24	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
25	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
26	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
27	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
28	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9

29	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
30	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
31	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
32	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
33	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
34	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
35	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
36	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
37	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
38	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
39	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
40	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
41	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10
42	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
43	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	8
44	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
45	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
46	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
47	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
48	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
49	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
50	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
51	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	6
52	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
53	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	5
54	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
55	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	3
56	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4

p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38	p39	p40	D2
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	12
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	6
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	19
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5

1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	18
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	16
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	7
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	6
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	10
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	7
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	5

p41	p42	p43	p44	p45	p46	p47	p48	p49	p50	p51	p52	D3	total
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	4	22
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	12
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	51
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	51
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	12
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	12
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	12
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	5	33
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3	12
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38

1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	8	37
1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3	12
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	8	35
1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	7	36
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	34
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	39
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	38
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	37
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	13
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	4	14
1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	12
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	4	20
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11
1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	12
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	12
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	11

