

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA: EDUCACIÓN INICIAL

**“ACTIVIDADES RECREATIVAS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS, DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA INICIAL N°204 MARÍA MONTESSORI CUSCO, 2023”**

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. Sonia, QUISPE LOVATON

Bach. Floor Susanvic, YBARRA HUILLCA

Asesor:

Lic. Jesús Alberto Castillo Leyva

N° ORCID:

0009-0004-2166-9405

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

CUSCO-PERÚ

2024




19% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

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

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 12%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

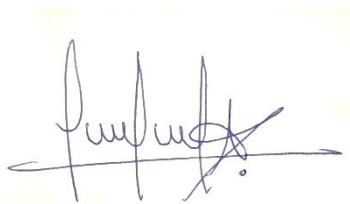
DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Sonia Quispe Lovaton con Documento Nacional de Identidad No. 77437875 y Floor Susanvic Ybarra Huillca, identificado con Documento Nacional de Identidad No. 76639231, del Programa Académico Educación Inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Público ESPP SANTA ROSA, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: "ACTIVIDADES RECREATIVAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°204 MARÍA MONTESSORI CUSCO, 2023", es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de Educación Inicial
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

14 de 10 de 2024.



Sonia Quispe Lovaton

77437875



Flor Susanvic Ybarra Huillca

76639231

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi familia quienes por ellos soy lo que soy. Parta mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

Sonia

Esta tesis se la dedico a mi madre, es un tributo a tu influencia y apoyo en mi educación. Tu amor y consejos han sido fundamentales en mi búsqueda de conocimiento. Cada sacrificio que hiciste por mi educación es invaluable. Mi éxito académico es un reflejo de tu amor y guía madre mía.

A mi querida hija, te dedico todo mi amor y cariño. Eres mi principal fuente de motivación e inspiración. Me impulsas a superarme día a día y a luchar por un futuro mejor.

Floor Susanvic



AGRADECIMIENTO

Gracias a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Santa Rosa", por haberme permitido formarme en ella, así mismo darle las gracias a mis docentes de aula que me brindaron una buena enseñanza a lo largo de este periodo de mi formación.

Gracias a mis padres, a mis hermanos, que fueron mis mayores promotores durante este proceso, motivándome a salir adelante.

Gracias a Dios, que fue mi principal apoyo y motivador para cada día continuar este proceso, sin tirar la toalla.

No ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a sus aportes, a su amor, a su inmensa bondad y apoyo, lo complicado de lograr esta meta se ha notado menos. Les agradezco y hago presente mi gran afecto hacia ustedes, mi hermosa familia.

Sonia

A Dios por la vida de mis padres, también porque cada día bendice mi vida con la hermosa oportunidad de estar y disfrutar al lado de las personas que sé que más me aman, y a las que yo sé que más amo en mi vida, gracias a Dios por permitirme amar a mis padres, gracias a mis padres por permitirme conocer de Dios y de su infinito amor, y por darme la sabiduría y fuerza para culminar esta etapa académica.

A mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, gracias a ellos por cada día confiar y creer en mí y en mis expectativas, gracias a mi madre por estar dispuesta a acompañarme y apoyarme incondicionalmente en esta etapa académica; gracias a mi padre por siempre desear y anhelar siempre lo mejor para mi vida, gracias por cada consejo y por cada una de sus palabras que me guiaron durante mi vida.

Gracias a los docentes de la Escuela de educación superior pedagógico público "Santa Rosa" por la formación académica.

Floor Susanvic



RESUMEN

El presente trabajo titulado: "Actividades recreativas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años, de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023". El objetivo ha sido determinar cómo influyen las actividades recreativas en la motricidad gruesa de los niños de 3 años en la mencionada institución. Se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación aplicada, nivel explicativo y diseño experimental. La población estuvo constituida por 28 niños, siendo esta también la muestra final, seleccionada mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación y un instrumento de lista de verificación. Los resultados mostraron una mejora significativa en los niveles de motricidad gruesa después de la intervención. En el pretest, el 50% de los niños se encontraban en niveles de inicio y en proceso, sin registros en los niveles de logro esperado ni destacado. Tras la aplicación de los juegos recreativos, el 64% alcanzó el nivel de logro esperado, y el 11% destacó en su motricidad gruesa. Este hallazgo respalda la hipótesis planteada, que afirmaba que las actividades lúdicas tendrían un impacto positivo en el desarrollo motor de los participantes. En conclusión, se estableció que la aplicación de actividades recreativas favoreció significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori. La prueba de hipótesis general mostró una significancia de 0.000, inferior a 0.05, lo que se demostró que las actividades recreativas tuvieron un impacto positivo en el desarrollo motor, evidenciando mejoras en el equilibrio, el ritmo y la coordinación.

Palabras claves: Actividades recreativas, motricidad gruesa, equilibrio, ritmo, coordinación viso motriz, educación inicial.



ABSTRACT

This work titled: "Recreational Activities to Develop Gross Motor Skills in 3-Year-Old Students at the Initial Educational Institution No. 204 María Montessori Cusco, 2023" aimed to determine how recreational activities influence gross motor skills in 3-year-old children at the mentioned institution. A quantitative methodology was employed, with an applied research type, explanatory level, and experimental design. The population consisted of 28 children, which was also the final sample, selected using a non-probabilistic sampling method. Data collection utilized the observation technique and a checklist instrument. The results showed a significant improvement in gross motor skill levels after the intervention. In the pretest, 50% of the children were at the beginning and process levels, with no records at the expected or outstanding achievement levels. Following the implementation of recreational games, 64% reached the expected achievement level, and 11% excelled in their gross motor skills. This finding supports the hypothesis that playful activities would positively impact the motor development of the participants. In conclusion, it was established that the application of recreational activities significantly developed gross motor skills in 3-year-old children at the Initial Educational Institution No. 204 María Montessori. The general hypothesis test showed a significance of 0.000, below 0.05, demonstrating that recreational activities had a positive impact on motor development, evidencing improvements in balance, rhythm, and coordination.

Keywords: Recreational activities, gross motor skills, balance, rhythm, visual motor coordination, initial education.



INDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
RESUMEN	6
ABSTRACT.....	7
INDICE GENERAL	8
INDICE DE TABLAS	11
INDICE DE FIGURAS	12
CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Descripción del problema	13
1.2. Formulación del problema	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.2.3. Objetivos de la investigación.....	15
1.2.4. Objetivo general	15
1.2.5. Objetivos específicos	15
1.2.6. Justificación e importancia del estudio.....	15
1.2.7. Conveniencia	15
1.2.8. Relevancia social	16
1.2.9. Valor teórico	16
1.2.10. Implicancias prácticas.....	16
1.2.11. Valor metodológico	16
1.3. Delimitación de la investigación.....	17
1.4. Limitaciones de la investigación.....	17
CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	19
2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.1.1. Antecedentes Internacionales	19

2.1.2.	Antecedentes Nacionales	20
2.2.	Bases teórico-científicas	22
2.2.1.	Juegos recreativos.....	22
2.2.2.	Motricidad gruesa	29
2.3.	Definición de términos.....	35
CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO		37
3.1.	Hipótesis de la Investigación	37
3.1.1.	Hipótesis General	37
3.1.2.	Hipótesis Especificas	37
3.2.	Variables de la investigación	37
3.2.1.	Variable independiente	37
3.2.2.	Variable dependiente	37
3.2.3.	Operacionalización de variables	38
3.3.	Método de investigación	40
3.3.1.	Enfoque de investigación.....	40
3.3.2.	Tipo de investigación	40
3.3.3.	Alcance o nivel de investigación	41
3.3.4.	Diseño de investigación.....	41
3.4.	Población y muestra del estudio	42
3.4.1.	Población	42
3.4.2.	Muestra	42
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
3.5.1.	Técnica de recolección de datos	43
3.5.2.	Instrumento de recolección de datos	43
3.6.	Validación y confiabilidad de los instrumentos.....	44
3.6.1.	Validación.....	44
3.6.2.	Confiabilidad	44

3.7. Procesamiento de datos.....	44
3.8. Aspectos éticos	45
CAPÍTULO IV RESULTADOS	46
4.1. Resultados respecto a los objetivos específicos.....	46
4.2. Resultados respecto al objetivo general.....	52
4.3. Discusión	54
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS	67
Matriz de consistencia	68
Matriz de instrumento.....	70
Instrumento de investigación.....	75
Carta de presentación.....	78
Validación de instrumentos aprobados	79
Sesiones de Aprendizaje	83
Evidencias fotográficas.....	121



INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de Operacionalización.....	38
Tabla 2 Muestra de estudio.....	43
Tabla 3 Respecto a la dimensión equilibrio.....	46
Tabla 4 Contrastación de la hipótesis específica 1	47
Tabla 5 Respecto a la dimensión Ritmo	48
Tabla 6 Contrastación de la hipótesis específica 2	49
Tabla 7 Respecto a la dimensión Coordinación	50
Tabla 8 Contrastación de la hipótesis específica 3	51
Tabla 9 Respecto al objetivo general.....	52
Tabla 10 Prueba de normalidad	53
Tabla 11 Contrastación de la hipótesis general	54



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Respecto a la dimensión equilibrio	46
Figura 2 Respecto a la dimensión Ritmo.....	48
Figura 3 Respecto a la dimensión Coordinación.....	50
Figura 4 Respecto al objetivo general	52



CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

El desarrollo de las habilidades motoras gruesas es esencial en la primera infancia, ya que estas habilidades permiten a los niños interactuar de manera efectiva con su entorno. Las habilidades motoras gruesas involucran el uso de grandes grupos musculares para realizar actividades como correr, saltar y lanzar. Estas capacidades son fundamentales no solo para el desarrollo físico, sino también para el bienestar emocional y social de los niños (Bonilla, 2024). Por otro lado, los juegos recreativos se presentan como una estrategia clave para promover este desarrollo, ya que a través del juego, los niños exploran, aprenden y expresan sus emociones y pensamientos. Así, el vínculo entre las actividades recreativas y el desarrollo de la motricidad gruesa se convierte en un aspecto crucial para asegurar un crecimiento integral en los infantes (Posso, 2023).

A nivel internacional, la pandemia de COVID-19 ha exacerbado las dificultades en el desarrollo infantil, especialmente en América Latina, donde el acceso a servicios educativos y de salud ha sido limitado. Según un informe de la UNESCO (2020), más de 1.200 millones de estudiantes en todo el mundo se vieron afectados por el cierre de escuelas, con un impacto desproporcionado en los países de bajos y medianos ingresos. En América Latina, se estima que aproximadamente el 70% de los estudiantes de educación básica se vieron interrumpidos en su proceso educativo (UNICEF, 2024). Este contexto ha llevado a una disminución significativa en el desarrollo de habilidades motoras en niños de edad preescolar, quienes han estado limitados en sus interacciones físicas y oportunidades de juego.

Por otro lado, según la Organización Mundial de la Salud señaló que la falta de actividad física en la infancia puede tener efectos negativos a largo plazo en el desarrollo motor y cognitivo, contribuyendo a problemas de salud física y mental (Pirozzi, 2021). Así, el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de América Latina se ha visto comprometido, lo que destaca la urgencia de implementar estrategias educativas que promuevan el juego y la actividad física en estos contextos desafiantes.

A nivel nacional, el desarrollo de habilidades motoras en la infancia ha sido un tema de preocupación creciente, especialmente en el contexto de la educación inicial. Según el Ministerio de Educación - MINEDU (2023), muchos niños y niñas enfrentan dificultades significativas en el desarrollo de la motricidad gruesa, que incluye habilidades fundamentales como correr, saltar y lanzar. Estos déficits se ven exacerbados por la falta de programas educativos que integren actividades recreativas y físicas en el currículo.

Un estudio del Instituto Nacional de Estadística e Informática – INEI (2021) reveló que aproximadamente el 30% de los niños en edad preescolar no alcanzan los niveles adecuados de desarrollo psicomotor, lo que repercute negativamente en su capacidad para interactuar con su entorno. Asimismo, la falta de espacios seguros y accesibles para el juego y la actividad física limita aún más las oportunidades para que los niños

desarrollen estas habilidades esenciales. Por lo tanto, es crucial implementar estrategias educativas que promuevan el desarrollo motor integral desde una edad temprana.

Una comparativa realizada entre escuelas urbanas y rurales revela que los niños en áreas rurales tienen un 25% más de probabilidades de presentar retrasos en su desarrollo motor en comparación con sus pares urbanos (Ministerio de Educación del Perú, 2023). Esto se atribuye a la falta de infraestructura adecuada y de recursos educativos que promuevan actividades físicas y recreativas. Asimismo, el MINEDU (2023) ha recomendado la implementación de estrategias pedagógicas que integren el juego y la actividad física como pilares fundamentales en el currículo de educación inicial, buscando cerrar esta brecha y asegurar un desarrollo equitativo entre todos los niños del país.

A nivel regional, el desarrollo de habilidades motoras en la infancia en Cusco enfrenta importantes desafíos. Según un estudio de la Gerencia Regional de Educación Cusco (2021), aproximadamente el 35% de los niños en edad preescolar presenta deficiencias en motricidad gruesa, lo que afecta su desarrollo integral. Este problema se ve exacerbado por la falta de infraestructura adecuada y recursos para actividades recreativas en muchas instituciones educativas, especialmente en zonas rurales. La investigación también destaca que la escasez de programas específicos para fomentar el juego y la actividad física limita las oportunidades de los niños para desarrollar habilidades motoras esenciales durante sus primeros años de vida.

En la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori, se ha diagnosticado una clara dificultad en el desarrollo de habilidades motoras gruesas entre los niños no sólo de 3 años. Las observaciones realizadas durante talleres de psicomotricidad revelan que un alto porcentaje de estudiantes presenta limitaciones en movimientos fundamentales, como correr, saltar y lanzar. Este diagnóstico indica que la falta de actividades recreativas estructuradas y un entorno adecuado para el juego han contribuido al rezago en el desarrollo psicomotor.

A futuro, se prevé que, si no se implementan estrategias efectivas para fomentar las habilidades motoras gruesas, los niños continuarán enfrentando obstáculos en su desarrollo integral. Esto podría afectar no solo su desempeño académico, sino también su interacción social y emocional, dificultando su capacidad para participar en actividades grupales y desarrollar relaciones interpersonales.

Para mitigar este problema, es fundamental observar continuamente el desarrollo motor de los niños de 3 años. Esta observación permitirá identificar las áreas en las que requieren más apoyo y ajustar las actividades recreativas a sus necesidades específicas. Al realizar un seguimiento regular de su progreso en motricidad gruesa, se podrá asegurar que cada niño tenga la oportunidad de alcanzar sus metas de desarrollo, fomentando así un crecimiento más integral y equilibrado en esta etapa crucial de su vida.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori Cusco 2023?

1.2.2. Problemas específicos

1º ¿Cómo la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo del equilibrio en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023?

2º ¿Cómo la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo del ritmo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023?

3º ¿Cómo la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo de la coordinación en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023?

1.2.3. Objetivos de la investigación

1.2.4. Objetivo general

Evaluar si la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori Cusco, 2023.

1.2.5. Objetivos específicos

1º Determinar si la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo del equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023.

2º Determinar si la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo del ritmo en los niños de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023.

3º Determinar si la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer la coordinación en los niños de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023.

1.2.6. Justificación e importancia del estudio

1.2.7. Conveniencia

El desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años es crucial para su bienestar físico y emocional, ya que estas habilidades son fundamentales para su independencia y autoeficacia. La implementación de actividades recreativas se presenta como una estrategia conveniente y accesible para abordar las deficiencias en esta área, especialmente en un contexto donde el juego es una herramienta pedagógica esencial para el aprendizaje y la socialización. Este estudio propone un enfoque práctico que facilita la inclusión de juegos diseñados específicamente para estimular la coordinación, el equilibrio y la fuerza, permitiendo a los niños explorar su entorno de manera segura y divertida. Al hacerlo, no solo se promueve el

desarrollo físico, sino que también se fomenta la curiosidad y la confianza en los pequeños.

1.2.8. Relevancia social

La relevancia social de esta investigación radica en su potencial para impactar positivamente el desarrollo integral de los niños, quienes son el futuro de nuestra sociedad. La motricidad gruesa no solo influye en la salud física de los infantes, sino que también afecta aspectos emocionales y sociales, como la autoestima y la capacidad de relacionarse con sus pares. Al abordar las limitaciones en estas habilidades, se contribuye a crear un ambiente más inclusivo y equitativo, donde todos los niños tengan la oportunidad de desarrollarse plenamente. Además, este estudio busca sensibilizar a docentes, padres y cuidadores sobre la importancia del juego en el desarrollo de habilidades motoras, promoviendo un enfoque más colaborativo en la educación infantil que involucre a la comunidad en su conjunto

1.2.9. Valor teórico

El valor teórico de esta investigación se sustenta en la integración de conceptos clave de psicomotricidad y desarrollo infantil, proporcionando un marco sólido para el análisis de los resultados. Autores como Durivage (2007) enfatizan la interrelación entre movimiento y procesos cognitivos, emocionales y sociales, lo que demuestra la necesidad de considerar el desarrollo motor como un componente integral del aprendizaje. Este estudio se basa en estos principios teóricos para validar la necesidad de implementar juegos recreativos en el currículo, contribuyendo así al conocimiento existente sobre el desarrollo motor en la primera infancia y su relación con el aprendizaje y la interacción social.

1.2.10. Implicancias prácticas

Las implicancias prácticas de esta investigación son significativas para la educación inicial, ya que ofrecen un enfoque renovado en la enseñanza de habilidades motoras. Al proporcionar a los docentes herramientas y estrategias específicas para fomentar la motricidad gruesa a través del juego, se espera que las prácticas pedagógicas se enriquezcan y se diversifiquen. La implementación de actividades recreativas no solo beneficiará a los niños al mejorar sus habilidades motoras, sino que también capacitará a los educadores en el uso de metodologías más dinámicas y efectivas. Este enfoque busca transformar la manera en que se aborda el desarrollo motor en el aula, haciendo del juego una parte central e indispensable del proceso educativo, lo que favorecerá el aprendizaje y el desarrollo integral de los infantes

1.2.11. Valor metodológico

El valor metodológico de esta investigación radica en su enfoque práctico y en la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. El estudio se enfoca en el uso de actividades recreativas como herramienta para mejorar las habilidades motoras, lo cual permite obtener datos objetivos y medibles sobre su efectividad. Esta metodología, centrada en la intervención directa, facilita la observación de los

efectos de las actividades en el desarrollo físico de los niños, contribuyendo a generar evidencia empírica que puede ser replicada en otras instituciones educativas. Además, el estudio proporciona una base sólida para enriquecer las prácticas pedagógicas de los docentes, al ofrecer estrategias claras y aplicables que responden a las necesidades de desarrollo motor de los niños en la etapa inicial. Este enfoque también abre posibilidades para futuras investigaciones que exploren otras intervenciones o metodologías orientadas a potenciar el desarrollo integral de los niños.

1.3. Delimitación de la investigación

- **Espacial**

La aplicación de la prueba de ingreso se llevó a cabo del 11 al 13 de julio de 2023 en la Institución Educativa Inicial N.º 204 "María Montessori", ubicada en Wanchaq, Cusco. Durante este periodo, se identificaron tres problemas fundamentales en las clases de psicomotricidad: equilibrio, coordinación y ritmo en niños de 3 años. Esta localización permitió un análisis contextualizado de las dificultades presentes en el desarrollo motor grueso de los estudiantes, brindando una base sólida para la intervención.

- **Temporal**

Este estudio se centró en las actividades recreativas diseñadas para niños y niñas del Institución Educativa Inicial N.º 204 "María Montessori" durante el curso académico 2023. La investigación se desarrolló a lo largo de este año escolar, permitiendo la participación activa de los estudiantes en las actividades implementadas, así como la evaluación de sus progresos en el desarrollo de habilidades motoras gruesas.

- **Social**

Este estudio se contextualizó en el entorno social de la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial N.º 204 "María Montessori". Se consideró la importancia de la colaboración entre docentes, padres y estudiantes en el proceso de aprendizaje. La investigación buscó no solo identificar las carencias en la motricidad gruesa, sino también fomentar un ambiente de apoyo social que permita a los niños desarrollar sus habilidades en un contexto seguro y motivador. La participación activa de las familias y su compromiso con el proceso educativo fue fundamental para garantizar el éxito de las actividades recreativas implementadas.

1.4. Limitaciones de la investigación

Durante el proceso de desarrollo del tema de investigación, se reveló una serie de limitaciones, algunas de las cuales han sido superadas por los autores, las más importantes son:

Bibliografía: Se constató una escasez de información relevante sobre el tema en estudio, mientras que la E.S.P.P. y las universidades nacionales y privadas tienen acceso limitado, por lo que no nos queda más remedio que buscar información en Internet y utilizar materiales adquiridos por nosotros mismos.

De tiempo: La práctica preprofesional impuso restricciones en cuanto a la duración y el alcance de la participación en el proyecto de investigación. Esto limitó la posibilidad de realizar un seguimiento más exhaustivo de los resultados a lo largo del tiempo, impactando la recolección de datos y el análisis de la información.

Económicas: La financiación de la investigación fue asumida completamente por las autoras. Esta limitación económica influyó en el diseño y la ejecución de algunas actividades planificadas.



CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Tigre y Yascaribay (2022) en el trabajo intitulado “Estimulación de la motricidad gruesa mediante una cartilla de actividades lúdicas basadas en los tipos de teatro con infantes de 3 a 4 años”, Azogues-Ecuador 2022, tuvo como propósito estimular la motricidad gruesa mediante actividades lúdicas basadas en los tres tipos de teatro. En cuanto a lo metodológico fue un trabajo de tipo básico, de enfoque cualitativo, con fundamentación teórica. Dando como resultado que la cartilla si contribuyo en la estimulación de la motricidad gruesa con ejercicios corporales. Incluso conocieron los tres tipos de teatro. En conclusión, el uso de los tres tipos de teatro fueron un soporte para diversificar las actividades y se consiguió contribuir en la estimulación de los dominios de la motricidad gruesa de manera lúdica.

López (2018) en el trabajo intitulado “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”, en el que se tuvo como objetivo determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. La metodología incluye el nivel descriptivo, de tipo básico, de enfoque cuantitativo, donde se utilizó la observación. En los resultados, Se encontró que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa, es decir, cuanto más tradicionales son los juegos mayores es el desarrollo de la motricidad gruesa, considerando que la estimulación temprana es fundamental en la infancia. para evitar algún inconveniente en el futuro. En conclusión porque la mayoría de los niños Tienen problemas leves de desarrollo motor grueso y lo entienden. Por este motivo, los profesores no utilizan juegos tradicionales en el aula. Se puede decir que los niños pueden ser estimulados en todos los ámbitos de actividad. Manténgase activo a través del juego. ayudando así a los niños a desarrollarse mejor.

Tamay (2022) en el trabajo intitulado “Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad educativa del milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020”, donde el obeitivo fue proponer estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 y 5 años de la Unidad Educativa en mención. En la metodología, fue diseñada bajo el enfoque mixto, en el que se empelaron encuestas y fichas de observación. Como resultados se pbtuvo que los menores de edad poseen dificultades en su desarrollo motriz, dado que se muestra insuficiente interés en dichas área y afecta en el desarrollo de los menores. Concluyéndose que es necesario implementar actividades que favorezcan los desarrollos motrices, fomentándose actividades lo que desarrolla habilidades y capacidades que favorezcan sus crecimientos.

Rodriguez et al. (2023) cuyo objetivo fue determinar el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los alumnos del nivel primario en las clases de Educación Física. La metodología aplicada fue un enfoque mixto, se utilizó

como técnica e instrumento un test motor mediante juegos recreativos para el desarrollo motor de los estudiantes. Se consideró una población de 71 estudiantes y la muestra fue de 39 discentes, todos del nivel primario. Los resultados demuestran que la realización de los juegos resulta una herramienta efectiva. Se concluyó que, los estudiantes mediante los juegos recreativos mejoran su desarrollo motor y al mismo tiempo disfrutaban las actividades realizadas

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Coronado (2024) en el trabajo intitulado “Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de tres años de una Institución Educativa de Tumbes 2023” ha dado por objetivo demostró que el juego recreativo mejoraría la motricidad de niños de tres años de un recinto educativo de Tumbes en el año 2023. Este estudio fue experimental y pretest. Se trabajó con una población de 25 niños, con una muestra no aleatoria por conveniencia de 25 niños; Se utilizó una técnica observacional y como herramienta se utilizó una lista de cotejo; Los datos fueron procesados mediante el software estadístico SPSS v; 25. Después de recopilar y analizar datos, saque la siguiente conclusión: el 60% de los niños se encuentran en el nivel inicial y el 40% en el nivel de proceso, antes de utilizar juegos de entretenimiento, después de utilizar juegos de entretenimiento, el 96% de los niños y niñas estaban en el nivel completado. ; Finalmente, los juegos divertidos tendrán un efecto beneficioso en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años que cursan estudios en una institución educativa de la ciudad de Tumbes hasta el año 2023.

Sinchi (2024) en el trabajo intitulado “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa de Satipo, 2023” donde se tuvo como objetivo determinar el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023. Se utilizó el método aplicado, nivel de interpretación y diseño preexperimental. La población estuvo compuesta por 14 niños de 3, 4 y 5 años, y la muestra incluyó 30 niños de 5 años. El método utilizado fue una lista de verificación observacional validada por revisión por pares, y su confiabilidad se determinó mediante la escala Richardson KR 20. En cuanto a los resultados, los evaluados antes de la presentación demostraron un 67% del aprendizaje continuo logrado por el juego. El programa aplicó las habilidades motrices, logrando una mejora según se observa después de la aplicación del programa, demostrando que el 60% había alcanzado el nivel de logro esperado. en la siguiente prueba. Se encontró que el impacto de los juegos físicos en el campo psicomotor de los niños de 5 años estimula efectivamente el desarrollo de la motricidad gruesa.

Armas (2020) en el trabajo intitulado “Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa Arco Iris Cartavio 2018”, en el que el objetivo fue determinar la influencia de la aplicación de un taller de actividades lúdicas en la motricidad gruesa de los niños de tres años.

Este estudio fue previo al juicio e incluyó a 71 niños de una muestra de 21 niños. Se utilizaron observaciones y escalas de calificación para determinar las habilidades motoras gruesas y evaluar su validez y confiabilidad. Para procesar los

datos se utilizó estadística descriptiva e inferencial. Los resultados previos a la prueba mostraron que el 9% eran A, el 29% B y el 67% C; En la prueba final, el 71% recibió una A, el 29% recibió una B y el 0% recibió una C. Se utilizó estadística de contraste para probar la hipótesis, estimando $t = -10,007 < 1,683$; Finalmente se determinó la motricidad gruesa en un pretest, se desarrolló un taller de actividades recreativas que se utilizó en 12 sesiones de entrenamiento y finalmente se evaluaron y compararon los resultados. Se aceptó otra hipótesis: el uso de una clase magistral de juegos entretenidos mejoró significativamente la motricidad gruesa de niños de tres años del plantel educativo Arco Iris Cartavio 2018.

Tello et al. (2022) en el trabajo intitulado “Los juegos “al aire libre” para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial José Carlos Mariátegui N° 088 Castillo Grande -Tingo María”, en el que el objetivo ha sido determinar en qué medida los juegos “al aire libre” desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial José Carlos Mariátegui N° 088 Castillo Grande. Este estudio fue de naturaleza cuantitativa y cuasiexperimental, e incluyó pruebas previas y posteriores del grupo experimental. Se trabajó con una muestra de 25 niños y niñas de educación primaria. Prueba Como hipótesis de investigación se utilizó la prueba U de Mann-Whitney. Los resultados arrojaron que el 4% de estudiantes y alumnas alcanzaron el nivel esperado habilidades motoras gruesas. En base a estos resultados, se utilizó el juego "Ruch". en 15 sesiones de entrenamiento. Luego se realizó un examen que reveló: El 48% de niños y niñas de primaria alcanzaron el nivel esperado desarrollo de la motricidad gruesa, mostrando un aumento del 44% en el desarrollo. Con facilidad Con base en los resultados obtenidos y el proceso de prueba de la hipótesis U de Mann-Whitney, concluimos que aceptamos la hipótesis general del estudio, confirmando que el uso de juegos "en movimiento" desarrollará significativamente las habilidades motoras total.

De Albornoz (2022) en el trabajo intitulado “Juegos libres y la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 182 de San Luis, Amarilis, Huánuco, 2022”, donde el objetivo ha sido determinar la relación que existe entre juegos libres y la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 182 de San Luis, Amarilis, Huánuco, 2022.

El método de investigación es cuantitativo, descriptivo y correlacional, sobre una muestra de 25 niños de 5 años. La técnica es observacional y la herramienta es una hoja de observación. Se utilizó una prueba estadística llamada correlación de Spearman para probar la hipótesis del estudio. Los resultados para el juego libre fueron ganancias procesales del 16% de los niños, lo mismo ocurrió con las habilidades motoras gruesas, con un nivel de logro del 12% de los estudiantes. Finalmente se aprobó la hipótesis de investigación, la cual confirmó que se determinó que esta relación es positiva y muy alta de 0.670; y Syg. (bilateral) fue $0,000 < 0,01$ entre habilidades de juego libre y habilidades motoras gruesas. Juego libre y motricidad gruesa de niños de 5 años del establecimiento educativo N° 182. San Luis, Amarylís, Huánuco, 2022.

2.2. Bases teórico-científicas

2.2.1. Juegos recreativos

2.2.1.1. Concepto

Los juegos recreativos según Vásquez (2012) “son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican” (p. 1).

Asimismo, este autor destaca los objetivos que se consiguen por los juegos (Vásquez, 2012)

- **Recreación y Diversión.** La recreación y la diversión nos llevan al disfrute al participar en actividades lúdicas que entretienen y ayudan a relajar tanto nuestros cuerpos como nuestras mentes.
- **Liberación de Malas Energías.** Las actividades recreativas nos ayudan a desahogarnos y a olvidar, aunque sea temporalmente, las tensiones de la vida cotidiana, permitiéndonos así combatir el estrés.
- **Relaciones Sociales.** A través de los juegos, podemos conectar con personas desconocidas. Esta interacción es una característica muy especial de las dinámicas y actividades lúdicas, ya que facilitan la socialización.
- **Objetivos Físicos.** Dependiendo del tipo de juegos, estos contribuyen a mantener un estado de salud óptimo, tanto a nivel físico como fisiológico y, como se mencionó anteriormente, también psicológico, ayudando a conservar una buena condición física.
- **Habilidades Psicomotoras.** Los juegos ofrecen beneficios significativos, especialmente para los niños, al fomentar su desarrollo psicomotor durante el crecimiento. Es sabido que los niños aprenden a través del juego.
- **Finalidades Intelectuales.** Las actividades lúdicas permiten una mayor concentración y despejan la mente, lo cual resulta muy beneficioso para las personas, en especial para los estudiantes, ya que les ayuda a relajar sus mentes.

Para Casanova et al. (2021) Los juegos divertidos son un conjunto de actividades para entretenimiento y su principal objetivo es brindar alegría al usuario. se lleva a cabo a través de actividades asociadas con el conocimiento a adquirir. Controlar el cuerpo humano para promover el crecimiento de algunos. Las habilidades específicas dependen del juego.

Para fomentar el desarrollo motor a través de los juegos recreativos, se sugieren actividades sencillas, cuidadosamente dirigidas y de carácter armónico y preciso. Estas actividades buscan generar movimientos autónomos, lo cual requiere una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento. Al enfocarse en movimientos básicos y fáciles de ejecutar, se facilita el afianzamiento de las manifestaciones corporales, promoviendo así el desarrollo motor necesario para la adquisición de habilidades motoras. Este proceso es fundamental para la construcción de la autonomía personal, la formación integral del individuo y la mejora en la comunicación.

Según la RAE (2013) la recreación se define como la acción y efecto de recrear, además de referirse a la diversión que alivia el trabajo. La palabra "recrear" implica divertir, alegrar o deleitar, y en un contexto más coloquial, a esta diversión también se le denomina entretenimiento. De acuerdo con esta definición, el acto de recrearse debe incluir necesariamente un componente de diversión o disfrute, con el objetivo de distraerse de las exigencias cotidianas, especialmente las laborales. Esta distracción permite a los individuos encontrar un alivio necesario para enfrentar nuevas etapas de responsabilidad con energías renovadas, lo que a su vez favorece un mejor desempeño en sus tareas.

Paredes (2011) complementa esta visión al describir los juegos recreativos como un conjunto de acciones diseñadas para el disfrute de quienes participan en ellos. Se trata de actividades muy divertidas y entretenidas que pueden transmitir emoción, alegría e ilusión además de fomentar las ganas de ganar y facilitar la interacción con los demás. Por lo tanto, los juegos recreativos se convierten en actividades vitales e indispensables para el desarrollo integral de cada individuo. En este contexto, la reglamentación de los juegos es mínima; lo importante no es la perfección técnica ni el hecho de ganar, sino la diversión en sí misma, lo cual genera un sentido de placer y bienestar.

Castillo y Sánchez (2007) citado por Rodríguez (2015) precisaron que, etimológicamente, el término "juego" deriva del latín "locus", que alude a divertirse, bromear o jugar. En este contexto, se establece que jugar implica una forma de "diversión".

El juego se define como una actividad voluntaria o realizada en Límites espaciales y temporales específicos, según reglas arbitrarias. aprobado. Esta acción se caracteriza por la presencia de una meta en sí misma y va acompañado de sentimientos de tensión y alegría, así como de autoconciencia en un estado diferente al de la vida real(Fernández, 2009).

Vygotsky (1998) lo piensa desde una perspectiva psicológica. El juego es el motor del crecimiento porque crea áreas de crecimiento y habilitación. resolver deseos insatisfechos a través de situaciones imaginarias. Así, se destaca que jugar no solo ayuda a los niños a desarrollar diversas capacidades, sino que también les permite satisfacer sus deseos(Rebollo, 2013).

Piaget (1996) citado por Alonso (2021)él encuentra este juego beneficioso desarrollo cognitivo, destacando su importancia en este proceso. Además, Winnicott enfatizó que el juego permite la creación y uso de símbolos como una herramienta terapéutica que enfatiza aún más la importancia del juego en el desarrollo. una parte indispensable de los niños.

2.2.1.2. Revisión histórica

Como lo señalan Cascón y Martín (2007), el juego es una actividad que siempre se ha practicado a lo largo de la historia de la humanidad, como lo demuestran los restos de culturas antiguas.

Romero y Gómez (2008) citados por Rodríguez (2015) mencionaron que en Irán se han encontrado sonajeros y miniaturas de muebles de arcilla que datan de

hace 3.000 años, lo que sugiere que los niños utilizaban utensilios que les permitían imitar a los adultos.

La humanidad atraviesa etapas de desarrollo durante el período lúdico, en los primeros años de vida, cuando las actividades lúdicas aparecen con mayor fuerza y están estrechamente asociadas al ser humano. Durante el período clásico grecorromano, el juego se consideraba una actividad cotidiana para los niños, como lo demuestra la disponibilidad de juguetes en la época. Mayor (1986) destacó que en Grecia, las falanges de carnero se usaban para predecir el futuro, tanto de dioses como de hombres, a través de un juego conocido como "tabas". Esta actividad lúdica ha perdurado a lo largo del tiempo, mostrando así la importancia del juego en la cultura y desarrollo humano.

El autor señala que, durante la Edad Media, los niños jugaban con elementos de la naturaleza, mientras que los representantes de las clases sociales más altas contaban con juguetes creados especialmente para ellos. En este período, los juegos se caracterizaban por tener pocas reglas, una estructura sencilla y un uso limitado de objetos. La mayoría de las actividades lúdicas se realizaban al aire libre, de manera pausada y sin una intensa preocupación por el resultado.

Con el Renacimiento, los juegos infantiles recobraron importancia y la perspectiva psicológica experimentó un cambio significativo. Lo colectivo fue reemplazado por lo individual, y la vida ya no giró exclusivamente en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquirieron un mayor poder y justificación, promoviendo su práctica en todas las clases sociales. La mayoría de estos juegos eran móviles, como los de pelota y cuerda, o de interior, como las muñecas. Durante esta época, surgieron juegos educativos y el famoso juego "Goose". Este período marcó el nacimiento del pensamiento pedagógico moderno, que valoró el juego educativo como un elemento clave en el proceso de aprendizaje.

En la segunda mitad del siglo XIX aparecieron las primeras teorías psicológicas. juego, destacando las teorías de Spencer (1855) en sus "Reglas del Juego". Mentalidad. Otra teoría clásica es la de Groos (1901), quien sugirió que jugaba ayuda a los niños a aprender y prepararse para el futuro, eso se llama teoría práctica preparatoria.

Actualmente el juego está siendo investigado teniendo en cuenta propuestas teóricas contemporáneas. como Jean Piaget, quien destacó la importancia del juego tanto a nivel conceptual como teórico. ¿Qué tan práctico? Piaget enriqueció sus conocimientos teóricos a través de la observación. un hecho que permite una comprensión más profunda del juego durante su fase de desarrollo niños.

2.2.1.3. Características

Para Meneses y Monge (2001), Las características de este juego son muchas y dependen de la edad de los niños que juegan; Las características comunes serán:

- Una actividad que aporta alegría y satisfacción a quien la realiza. Porque trae alegría sin ningún otro propósito.
- Muestra que la libertad, la espontaneidad y la participación son voluntarias y deseadas. El juego depende de las elecciones de los participantes, no les

impone. - Tiene un propósito: juegas porque quieres, sin ningún beneficio adicional. El proceso es divertido, no el resultado final.

- El juego es una expresión de actividad: cuando juegas, participas activamente.
- El juego intenta crear un mundo de fantasía mucho más allá de la realidad.
- Están limitados en espacio y tiempo, el tiempo depende de quién juegas y el espacio depende de la zona geográfica en la que te encuentres.
- Es inherente a los niños; pero los adultos también lo practican como forma de limpieza.
- Es innato porque se practica de forma natural y espontánea.
- Cambian dependiendo de la edad de quien los practica durante la evolución.
- Desempeña un papel socializador y permite que las personas cooperen. Promover el espíritu de equipo.

Para Lázaro y Berruezo (2009), El juego contiene aspectos psicológicos y desarrollarse en diferentes etapas del desarrollo humano. Entonces concluimos que El juego es un acto de interacción con el mundo y con los demás, es innato y evolutivo. En la infancia, se caracteriza por la universalidad, la regularidad y la coherencia. Esto se transmite modelados y diseñados genética y culturalmente para entretener y generar creatividad y socialización personal.

El juego no solo se transmite genéticamente, sino que también se modela a través de procesos culturales. Su finalidad es múltiple: busca divertir, fomentar la creatividad y facilitar la socialización del individuo. A través del juego, los niños no solo aprenden a interactuar con su entorno, sino que también desarrollan habilidades sociales y emocionales esenciales para su crecimiento integral.

2.2.1.4. Importancia

Las directrices del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2013) enfatizan que los niños y las niñas sienten una profunda curiosidad por el mundo desde el momento en que nacen. Esta curiosidad los impulsa a explorar y comprender el entorno que los rodea. Durante los primeros cinco años de vida, el cerebro de un niño experimenta un desarrollo sin precedentes, alcanzando etapas críticas de crecimiento y formación. Las experiencias vividas en esta etapa temprana son determinantes para el desarrollo cerebral, influenciando de manera significativa su potencial futuro.

Por ello, Errázuriz y Martín (2008) destacan que las experiencias positivas y enriquecedoras en los primeros años de vida son fundamentales para fomentar un desarrollo cerebral óptimo. Cuanto más activo y comprometido esté el cerebro en estas etapas, mayor será su capacidad para aprender y adaptarse. El juego y la diversión no solo proporcionan entretenimiento; son actividades esenciales que estimulan el cerebro, promoviendo el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Cuando los niños se divierten, están activamente procesando información y desarrollando conexiones neuronales que servirán de base para su crecimiento cognitivo y emocional en el futuro.

Garvey (1977) citado por Platas (2017) sostiene que los niños y las niñas aprenden principalmente a través del juego, el cual se considera una actividad natural e intrínseca de la infancia. Este tipo de interacción no solo les proporciona felicidad, sino que también les permite involucrarse activamente en tareas cotidianas de una manera lúdica y divertida. Por ejemplo, un niño que comienza a jugar al escondite muestra cómo el juego fomenta la alegría y la conexión, ya que se siente motivado y feliz al participar en esta dinámica.

Linase (2002) citado por Montero (2017) argumenta que los juegos ofrecen numerosas oportunidades para que los niños y niñas desarrollen nuevas habilidades. Durante el juego, utilizan todos sus sentidos—oído, vista, gusto, tacto, olfato y movimiento—para explorar y recopilar información sobre su entorno. Esta experiencia sensorial es crucial, ya que les permite organizar y reestructurar la información, lo que a su vez ayuda a crear sus primeras percepciones de sí mismos, de los demás y del mundo que les rodea. Este proceso de aprendizaje a través del juego es fundamental para su desarrollo integral, ya que no solo se trata de adquirir habilidades motrices, sino también de fomentar la comunicación y la comprensión social.

2.2.1.5. Clasificación

Los juegos dependiendo a la valoración tienen la siguiente clasificación (Cuadernos Faros, 2018):

Juego psicomotor

El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrollar la motricidad a través del movimiento y el movimiento corporal. En este género destacan los siguientes juegos:

- **Juegos sensoriales y perceptivos:** favorecen la discriminación sensorial y forman un elemento básico del conocimiento.
 - **Juegos de movimiento:** desarrollar conocimientos sobre la estructura corporal, la coordinación y la expresión corporal. juego educativo
- Los juegos cognitivos desarrollan habilidades intelectuales. Algunos tipos de juegos educativos:
- **Juegos de movimiento y construcción:** desarrollan la creatividad, la atención y la concentración.
 - **Juegos experimentales:** desarrollar la capacidad de exploración y fomentar la manipulación.
 - **El juego desarrolla la atención y la memoria:** estimula la observación y la concentración.
 - **Juegos de lenguaje:** mejorar las habilidades comunicativas, la expresión del habla y el vocabulario.
 - **Juegos creativos:** desarrollar la visualización, la expresión verbal, la resolución de problemas y la creatividad.

Juego social

Los juegos sociales son juegos que se desarrollan dentro de un grupo y promueven las relaciones sociales, la integración grupal y la socialización. Se consideran juegos sociales:

- **Juegos simbólicos:** Implican simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no existen en el momento del juego. Este es un juego de simulación.
- **Juegos de reglas:** Son instrucciones o reglas que el jugador debe conocer y seguir para conseguir el objetivo planteado.
- **Juegos cooperativos:** Son actividades que requieren trabajo en equipo para lograr un objetivo común.

Juego afectivo

Los juegos emocionales son juegos que involucran emociones, sentimientos, emociones y el desarrollo de la autoestima y el valor propio. En la infancia se distinguen los siguientes juegos emocionales:

- **Juegos de rol o dramáticos:** favorecen el desarrollo emocional, permiten superar el miedo, la frustración y el estrés, cambian la realidad presentando situaciones.
- **Juegos de autoestima:** mejoran la percepción y el juicio personal.

De otra parte, se pueden distinguir muchos tipos diferentes de relaciones entre los juegos grupales, como señalaron Blázquez y Ortega (1988):

- **Asociación:** lúdica, alegría y juego entre niños y adultos con objetos y juguetes. Sin embargo, no existe ningún establecimiento u organización de relaciones sociales entre ellos. No existe jerarquía ni división de roles.
- **Competición:** Su finalidad es estimular, fortalecer y desarrollar el esfuerzo personal, asegurando el desarrollo de la autoestima.
- **Colaboración:** implica la participación de varias entidades, la división de reglas y responsabilidades, y el establecimiento de objetivos predeterminados que abarquen a todo el grupo organizado. Esto ayuda a integrar, comprender y aceptar todas las perspectivas, ayudando así a superar el egoísmo, facilitando el proceso de empatía.

2.2.1.6. Teorías según autores

Se tiene los siguientes autores (Cuadernos Faros, 2018):

a) Teoría de la relajación de Moritz Lazarus

La Teoría de la relajación de Moritz Lazarus se centró en la importancia de la relajación como un medio para mejorar el rendimiento físico y mental. Lazarus propuso que las actividades recreativas, al integrar momentos de relajación y disfrute, podían reducir el estrés y la ansiedad, facilitando un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo motor. En este contexto, los juegos recreativos ofrecieron una vía para que los niños liberaran tensiones y promovieran su bienestar general, lo que, a su vez, favoreció su motricidad gruesa.

b) Teoría del ejercicio preparatorio de Karl Gross

La Teoría del ejercicio preparatorio de Karl Gross enfatizó la necesidad de realizar ejercicios previos antes de una actividad física más intensa. Gross argumentó que los juegos recreativos podrían considerarse como ejercicios preparatorios que preparaban a los niños para participar en actividades motoras más complejas. Estas actividades lúdicas no solo fomentaron el desarrollo de habilidades motoras básicas, sino que también promovieron la coordinación y el equilibrio, elementos esenciales para el desarrollo motor en los primeros años de vida.

c) Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores de Vygotsky

La Teoría sociocultural de Vygotsky subrayó que el desarrollo cognitivo y motor de los niños estaba influenciado por el entorno social y cultural en el que se encontraban. Según Vygotsky, los juegos recreativos ofrecieron una oportunidad para la interacción social y la construcción de conocimiento a través del juego. Al participar en actividades lúdicas, los niños no solo desarrollaron sus habilidades motrices, sino que también fortalecieron su capacidad para comunicarse, colaborar y aprender de sus pares, lo que contribuyó a un desarrollo integral

d) Teoría del desarrollo cognitivo Jean Piaget

La Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget se enfocó en cómo los niños construyen su comprensión del mundo a través de la experiencia y la interacción. Piaget destacó que el juego es fundamental en el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños experimentar, explorar y aprender. En este sentido, los juegos recreativos se consideraron herramientas esenciales para el desarrollar la motricidad gruesa, ya que facilitan el desarrollo de los movimientos físicos, la coordinación y el equilibrio, facilitando la formación de conceptos y habilidades necesarias para el desarrollo integral del niño.

2.2.1.7. Dimensiones

Las dimensiones a considerar son:

a) Dimensión Psicomotora

Considerando el aspecto psicomotor, creemos que el juego permite esto. el desarrollo de los aspectos físicos y sensoriales que definen al ser humano. EN En este sentido, es necesario mejorar el control muscular equilibrando los aspectos fisiología y sus usos en diversas actividades.

El juego consiste en movimiento y por tanto desarrolla la psicomotricidad. Esto viene con la madurez neurológica y la coordinación general del cuerpo; Además, el juego también te permite desarrollar gradualmente el control del cuerpo. Se controlan los músculos y las articulaciones.

b) Dimensión cognitiva

Puedes aprender mapas mentales cuando la estructura de conocimiento creada por las estructuras iniciales permite una repetición consistente y efectiva de los movimientos.

El juego te permite estimular el pensamiento y el aprendizaje porque te permite adquirir nuevas experiencias, te brinda la oportunidad de comparar aciertos

con errores, te permite proponer soluciones a problemas y predecir consecuencias de acciones y decisiones. También permite a los niños comprender el entorno para realizar su propia grandeza. A través del juego, los niños pueden experimentar, imaginar y crear nuevos objetos.

En esta etapa, gracias a la capacidad de moverse de forma independiente, los niños podrán realizar avances cognitivos basados en el juego simbólico y la adquisición del lenguaje, lo que les permitirá desarrollar habilidades de pensamiento.

c) **Dimensión afectiva – emocional**

La parte emocional no debe pasarse por alto ya que permite alcanzar el equilibrio emocional para afrontar los retos de la vida; Es importante tener esto en cuenta en el desarrollo humano. Dependiendo de lo que se planifique, los niños podrán aumentar su seguridad, sus habilidades de comunicación, su tranquilidad y su aptitud emocional.

Por tanto, el juego es una actividad que ayuda a desarrollar y fortalecer relaciones y contacto emocional. Desde aquí estudia las muestras. comportamiento y asumir diferentes roles que desempeñará más adelante en la vida.

El juego brinda alegría a los niños, al mismo tiempo que los motiva a desarrollar estados que les traen satisfacción, confianza y seguridad; Ayuda a fortalecer la autoestima y la confianza total. También aporta alegría, placer y satisfacción, permitiéndole relajarse y aliviar el estrés.

d) **Dimensión social**

Los juegos ayudan a los niños a integrarse en grupos realizando muchas tareas diferentes. roles que les permitan interactuar con los demás. Además, al desempeñar diferentes roles, Pueden crear condiciones y oportunidades básicas para integrarse al medio ambiente. También asume patrones de conducta adecuados y conductas que permitan desenvolverse en la vida social. Para ello, puedes jugar varios juegos como:

- **Juego simbólico:** es fundamental para comprender y conocer el contexto de la propia vida. De esta forma, desarrolla su autoconciencia, lo que le permite adaptarse más fácilmente al mundo.
- **Juegos con reglas:** promueven la socialización y la capacidad de aceptar la posibilidad de ganar o perder, respetando normas y reglas que permitan actividades cooperativas y grupales para demostrar sus habilidades sociales.
- **Juegos cooperativos:** Facilitan a los niños comunicarse cómodamente con los demás y establecer relaciones cooperativas.

2.2.2. **Motricidad gruesa**

2.2.2.1. **Concepto**

Las habilidades motoras gruesas son esenciales para el desarrollo de un niño porque les ayudan a fortalecer su capacidad muscular para mover cada parte de su cuerpo, como la cabeza, los brazos y las piernas.

Según Mendoza (2017) la motricidad gruesa son habilidades que involucran cualquier actividad que involucre grandes grupos de músculos; Generalmente se

refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo o de todo el cuerpo del niño. Así, la motricidad gruesa incluye movimiento de los músculos de las piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiéndonos: levantar la cabeza, gatear, pararnos, girar, caminar y mantener el equilibrio.

La motricidad gruesa son habilidades a través de las cuales cada movimiento muscular del cuerpo ayuda a los niños a realizar diferentes actividades en el entorno como: gatear, gatear, rodar, caminar, saltar, correr, lanzar, brincar, empujar, trepar; Estas habilidades aumentan o disminuyen según el estado de ánimo y las habilidades motoras del niño.

Según Baque (2013) se refiere al control de los movimientos generales de los músculos del cuerpo, también conocido como “masa”; Liberan al niño de la dependencia absoluta del movimiento independiente (control de cabeza, sentarse, girar). El control motor grueso es un hito importante en el desarrollo de un niño. A medida que el sistema nervioso del niño madura, es posible mejorar los movimientos incontrolados, aleatorios e involuntarios, así como controlar el control motor grueso para desarrollar habilidades motoras finas mejorando los movimientos finos y precisos (El Herald, 2022).

El movimiento motor grueso en el infante, consiste en ejecutar desplazamientos de su cuerpo de un lugar a otro considerando su edad biológica, ya que en determinada edad éste, tiene necesidades, capacidades y condiciones para el control de su cuerpo en cada actividad realizada

“Las habilidades motoras gruesas incluyen movimientos motores Tareas difíciles como lanzar objetos, lanzar pelotas o saltar la cuerda. construir una carrera o soportar el peso del cuerpo en una extremidad particular para realizar una actividad específicamente. Son acciones que pueden ocurrir debido a áreas sensoriales y motoras de la corteza cerebral. El cerebro de los niños se desarrolla mejor, sus huesos se vuelven más fuertes, Tienen músculos más fuertes y mayor capacidad pulmonar” (Guerra, 2018, p. 7) citado por (Flores, 2022).

Según Gonzaga (2018) da a conocer que los autores Durán, Baque, Guerra y Berger, define la motricidad gruesa como la gama de movimientos corporales que permiten a un niño moverse, así como la capacidad para realizar una variedad de tareas o actividades diarias, aprendizaje, estimulación y recreación en un entorno al que los niños deben prestar atención. Desarrollar gradualmente esta habilidad permite que el niño controle perfectamente cada acción y movimiento que realiza con su cuerpo, es decir, se desarrolla dependiendo de la edad del niño, por lo que es importante que practique diversas actividades como: saltar, correr, sostenerse. , girar, sentarse, pararse, bajar escaleras, andar en triciclo, etc.; de tal forma que tendrá que ir adquiriendo gradualmente todas las habilidades necesarias para la salud de todo su cuerpo, es decir, realizará determinadas actividades que estimulen el trabajo y se adapten a las necesidades de cada músculo que mueve su cuerpo. que va de pies a cabeza.

2.2.2.2. Importancia

Gonzaga (2018) menciona que: “La importancia de las habilidades motoras gruesas es enorme porque ayudan al cuerpo a moverse en muchas actividades diferentes, como la cabeza, los brazos, las piernas, la espalda, el abdomen, ayudando a los niños a moverse y así coordinar sus habilidades generales, el equilibrio, la postura y la agilidad del niño. y fuerza.” (pág. 7).

Afirma además que una de las partes más importantes del desarrollo de un niño son las habilidades motoras gruesas, porque el desarrollo futuro de las habilidades motoras finas requiere un desarrollo más temprano de las habilidades motoras finas. Una vez que tu bebé haya desarrollado y coordinado sus movimientos básicos, estará listo para empezar a desarrollar sus habilidades motoras finas.

Un niño con habilidades motoras bien desarrolladas tendrá menos problemas. aprende a escribir y hacer ejercicio y ganarás mayor estabilidad y equilibrio, Esto es importante para mantener la coordinación y el movimiento. será un niño Más confianza, físicamente más competitivo y reaccionará mejor. más rápido que otros, así que entrénalo desde el primer ciclo de la infancia. es importante mejorar(Sánchez, 2016).

Las habilidades motoras gruesas son necesarias para el desarrollo general de un niño. Son útiles diferentes tipos de actividades motoras, incluidos los movimientos de partes grandes o de todo el cuerpo del niño. Para lograr este objetivo, los niños pueden realizar muchos tipos diferentes de actividades, como: saltar, correr, bailar. Es muy importante recalcar que el niño está pasando por un proceso de crecimiento normal, gracias al cual tiene una buena coordinación y equilibrio en todas las partes del cuerpo (Cruz, 2022).

2.2.2.3. Beneficios

Conciencia del propio cuerpo, de pie o en movimiento.

- Balanza maestra.
- Controla diversas coordinaciones motoras.
- Controle su respiración.
- Orientación espacial del cuerpo.
- Adaptarse al mundo exterior.
- Mejora general en la creatividad y la autoexpresión.
- Desarrollar el ritmo.
- Mejorar la memoria.
- Dominar los planos horizontal y vertical.
- Conceptos de intensidad, escala y situación.
- Distinguir colores, formas, tamaños.
- Concepto de situación y orientación.
- Organizar el espacio y el tiempo.

Cada uno de estos beneficios es importante para el desarrollo del niño a medida que crece y, por tanto, para el movimiento y la coordinación del cuerpo.

2.2.2.4. Clasificación

Se pueden dividir en dos grupos específicos que abordan dos aspectos complementarios, a saber:

Dominio Corporal Dinámico. Suarez (2008) citado por Juárez (2017), dice “Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada.”

Esto quiere decir que esta zona permite no sólo moverse sino sobre todo sincronizar movimientos, superar dificultades y alcanzar la armonía sin quedar rígidos y ásperos.

Dominio Corporal Estático. Suarez (2008) citado por Juárez (2017), opina ““La experiencia de los movimientos segmentarios, su combinación armoniosa y absorción. la maduración del sistema nervioso necesaria para que un niño pueda realizar una determinada actividad previamente expresado mentalmente (coordinación conjunta)”

Los concursantes afirman que, con la práctica del movimiento, su imagen y uso corporal se desarrollarán y profundizarán gradualmente hasta que alcancen un patrón corporal organizado. Para ello, los niños necesitan tener control sobre sus cuerpos cuando no pueden hacerlo. mover. Todas las acciones motoras que nos permiten interiorizar el plan corporal se denominan control corporal estático: Además del equilibrio estático, se integran la respiración y la relajación dos actividades que ayudan a profundizar la integridad de un individuo.

2.2.2.5. Componentes

a) Esquema Corporal

Para Daminai (2009) citado por Carmona y Galera (2021), explorar y comprender el propio cuerpo, las partes que lo componen y cómo funcionan, es el pilar fundamental sobre el que luego se construirán los restantes elementos psicomotores para lograr una interacción que fortalezca cada uno de estos elementos.

Schilder (1991) citado por Ruano (2004) define un mapa corporal como "la representación mental tridimensional de nosotros mismos que cada uno de nosotros tiene". Esta expresión incluye muchas sensaciones diferentes, integradas dinámicamente con todo el cuerpo o con los propios gestos del cuerpo.

b) Lateralidad

García (2007) función de un lado del cuerpo, según lo prescrito Dominio de un hemisferio del cerebro. Gracias a esta orientación, los niños se desarrollan. concepto de derecha e izquierda. Para Conde y Viciano (1997), la horizontalidad “es un dominio funcional del cuerpo hacia la otra persona y expresado en el deseo de servirse a uno mismo realizar actividades selectivamente con una determinada extremidad (brazo, pierna, ojo) "específicamente".

2.2.2.6. Procesos

Brito (2009) citado por Rayan (2017), dice “Todo es trabajo muscular o movimiento corporal necesario para realizar con éxito una acción deseada, Esta

habilidad requiere una acción consciente y está asociada al desarrollo de competencias. motor” (p. 34).

Vale destacar que en este aspecto se agrupan materiales con la tarea de estimular el desarrollo cognitivo y la coordinación de movimientos. Posicionamiento en el espacio y el tiempo, equilibrio, orientación, coordinación ojo-mano: estos contenidos se enfatizan en los tres primeros grados de la escuela primaria y continúan en la escuela secundaria, estimulando las habilidades de coordinación motriz.

Para lograr el dominio de las habilidades, el desarrollo motor sigue dos patrones:

Dibujo cefalocaudal. Está demostrado que para dominar la motricidad es necesario dominar primero la cabeza, luego el tronco y los brazos, y finalmente los pies y los dedos, es decir, este dominio se realiza de arriba a abajo.

Dibujos de cerca y de lejos. Se ha demostrado que la mejora de la motricidad fina comienza desde el centro hacia los lados, primero la cabeza y el tronco, luego los hombros, luego los brazos y finalmente los dedos. Para comprender el desarrollo y la organización del aprendizaje de los niños, es necesario considerar estos dos modelos de adquisición de habilidades.

2.2.2.7. Dimensiones

Durivage (2007) citado por Alfaro y Valdivia (2018), precisa las siguientes dimensiones:

a) Equilibrio

La capacidad de asumir y mantener una posición corporal a pesar de la fuerza de gravedad.

La sensación de equilibrio o la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio se logra mediante la interacción ordenada del plano corporal con el mundo exterior.

El equilibrio es el estado en el que una persona puede mantener una actividad o gesto, mantenerse en posición o lanzar su cuerpo al espacio, con o en contra de la gravedad.

La báscula está directamente vinculada a los siguientes sistemas:

- Sistema de laberinto
- Sistema de placer
- Sistema dinámico
- Experiencia visual
- Patrones de relación
- Equilibrio reflejo

El desequilibrio afecta la estructura del plano corporal, dificultando la estructuración del espacio y el tiempo. También provoca incertidumbre, ansiedad, inexactitud, mala atención y, en algunos casos, apatía.

Cuando se altera el equilibrio, uno de los síntomas más evidentes es el mareo. El vértigo se define como la falsa impresión de que una persona u objeto está girando o moviéndose. En otros casos, se siente como caminar sobre una alfombra o un algodón, lo que se llama vértigo.

Para estimular el equilibrio adecuado, debes:

- Evite situaciones que hagan que su hijo se sienta ansioso o inseguro.
- Aprenda a un ritmo lento.
- Practique el hábito de subir y bajar.
- Reducir gradualmente el apoyo o la restricción.
- Introduzca juegos y movimientos rítmicos para animar a su bebé a balancearse.
- Colóquese cada vez más rápidamente, primero con ayuda y luego sin ayuda.
- Cierra los ojos brevemente. Juego con los ojos cerrados.

b) Ritmo

Es la capacidad de percibir subjetivamente la suavidad del movimiento, sonido o la imagen se controla o mide, generalmente mediante la disposición de cosas. Orden y equilibrio en el espacio y el tiempo, vivimos en un ritmo. Sentimos que todo nuestro cuerpo y todo lo que nos rodea tiene su propio ritmo, todo está en el hombre Tiene su propio ritmo.

Las experiencias que viven los niños y adolescentes cada día están relacionadas con sus ritmos básicos de personalidad y afectan sus relaciones con los demás. De esto concluimos que es importante intercambiar experiencias con personas cuyos ritmos de interacción se complementen entre sí. Cada temperamento tiene su propio ritmo.

Para que exista ritmo y coordinación es necesario integrar fuerzas físicas, mentales y espirituales y coordinar movimientos determinados por el ritmo. La economía de la acción motora incluye el ritmo.; Los movimientos rítmicos son más fáciles de realizar porque requieren menos esfuerzo mental, se reduce el cansancio y la tensión desaparece porque Los gestos son menos concentrados, el ritmo lo hace más natural.

En cuanto a los movimientos rítmicos, una secuencia de movimientos rítmicos es fácil de realizar y resulta menos laborioso y agotador que realizar la misma secuencia, pero sin ritmo, el rendimiento y la fatiga se pueden superar combinando la escucha simultánea. Los sonidos rítmicos y musicales tienen las mismas características.

El ritmo añade gracia al movimiento, al cuerpo, a la mente y al movimiento. Se vuelven uno con la magia del ritmo. Ejecución y calidad del movimiento. Mejora cuando el ritmo se incorpora a la secuencia de la interpretación y a la acción misma. Superará la imaginación y la creatividad.

c) Coordinación viso motriz

La coordinación ojo-mano es la ejecución de movimientos regulados por el control visual. Ver un objeto estacionario o en movimiento provoca la necesidad de mover las manos con cuidado para levantarlo o patearlo. Del mismo modo, es la visión del objetivo la que provoca movimientos precisos, impulsivos, adaptados al peso y tamaño del objeto que queremos lanzar para dar en el blanco. A menudo definimos la coordinación ojo-mano como la relación entre la visión y la acción de la mano, por eso hablamos a menudo de coordinación ojo-mano. Desarrollar la coordinación mano-ojo es importante al aprender a escribir porque implica

alineación de las manos y precisión al agarrar y dibujar diagramas, y la visión facilita la colocación de líneas rectas. separados, etc.

2.3. Definición de términos

Comunicación

Se refiere a la interacción entre dos personas para transferir información para realizar una acción (Fleitas & López, 2009).

Cooperación

Se conoce como una serie de acciones y esfuerzos que realizamos junto con otra persona o personas para lograr un objetivo común (Unicef, 2018).

Coordinación

Es la función y efecto de la coordinación o cooperación. Puede referirse a combinar o combinar dos o más cosas para formar un todo armonioso o sincronizado (Pairazaman, 2019).

Equilibrio

Es el estado de lograr el equilibrio entre dos o más fuerzas o situaciones. Es un concepto muy amplio que se puede aplicar a la física, la economía, la política e incluso la vida cotidiana (Nehuén, 2024).

Equilibrio emocional

Se refiere al control de las emociones ante un evento interno o externo que ocurre en un contexto determinado (Nehuén, 2024).

Esquema corporal

El conocimiento inmediato y constante que tenemos sobre nuestro cuerpo. estacionario o en movimiento, en relación con sus diversas partes y especialmente en relación con el espacio y los objetos que nos rodean (Pérez, 2005).

Expresión Corporal

Implica utilizar el cuerpo para comunicarse o presentar. La expresión del cuerpo permite la globalización, comienza con el movimiento y desarrolla sensaciones ordenadas en percepciones que luego serán expresadas (García, Pérez, & Calvo, 2023).

Habilidades motoras gruesas

Las habilidades motoras gruesas son habilidades básicas que implican el uso de grupos de músculos más grandes (como brazos, piernas, pies y tronco) para mover el cuerpo (Wilmot, 2021).

Juego

Es el desarrollo de habilidades y capacidades intelectuales, motrices y/o sociales. Una actividad en la que participan tanto humanos como animales. Al practicar el juego, los organismos vivos aprenden a establecer conexiones sociales y adquirir las habilidades necesarias para sobrevivir en su hábitat (Mullo, 2022).

Juego recreativo

“El juego es un pasatiempo divertido que sirve como medio desarrollar habilidades a través del compromiso activo y emocional estudiantes y en este sentido el aprendizaje creativo se convierte experiencia divertida” (Vásquez, 2012).

Lateralidad

La lateralidad es la ventaja funcional de un lado del cuerpo sobre el otro. por otro lado, por la distribución de funciones en el cerebro. A través de este proceso, se determina si los niños son diestros (90% de la población mundial) o zurdos (el 10% restante) (Silipu, 2019).

Motricidad gruesa

“La motricidad gruesa incluye todo lo relacionado con el desarrollo. La cronología del niño, especialmente el desarrollo físico y Habilidades psicomotrices relacionadas con el juego y motricidad manual. brazos, piernas y pies” (Conde, 2007) citado por (Pairazaman, 2019).

Pedagogía

El arte de enseñar. Por tanto, es una disciplina pedagógica registrada en las Ciencias de la Educación, que se encarga de investigar e intervenir en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de optimizar los métodos, técnicas y herramientas involucradas en el mismo (Universidad de los Andes, 2023).



CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la Investigación

3.1.1. *Hipótesis General*

La aplicación de las actividades recreativas favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023.

3.1.2. *Hipótesis Específicas*

1° La aplicación de las actividades recreativas favorece el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023.

2° La aplicación de las actividades recreativas favorece el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023.

3° La aplicación de las actividades recreativas favorece el desarrollo de la coordinación en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023.

3.2. Variables de la investigación

3.2.1. *Variable independiente*

Actividades recreativas

Es una colección de actividades divertidas destinadas a proporcionar diversión, entretenimiento y disfrute al jugador.

3.2.2. *Variable dependiente*

Motricidad Gruesa

Son las habilidades para realizar actividades generales con el cuerpo. Las habilidades motoras gruesas son las habilidades que se adquiere en la primera infancia como parte del aprendizaje motor de un niño.



3.2.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de Operacionalización

Título: “ACTIVIDADES RECREATIVAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°204 “MARÍA MONTESSORI CUSCO, 2023”					
Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos recreativos (V.I)	Los juegos recreativos son aquellas actividades encaminadas a lograr placer durante momentos de relajación. Por tanto, el juego recreativo puede contrastarse con las actividades productivas en la medida necesaria para el mantenimiento personal y social (Paredes, 2011).	Se denomina a cualquier actividad que se realiza con fines de entretenimiento o diversión y produce placer a quienes participan en ella. Sin embargo, el juego se puede utilizar con fines educativos	Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> – Ejecuta actividades recreativas en función de los participantes – Utiliza actividades recreativas en base al tipo de relaciones 	
			Dimensión	<ul style="list-style-type: none"> – Desarrolla la psicomotricidad a través de actividades – Mejora la parte cognitiva y afectiva – emocional mediante las actividades recreativas. 	
			Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> – Fomenta el desenvolvimiento social a través de las actividades – Planifica los tipos de actividades recreativas – Recrea los tipos de actividades recreativas 	
	Armijos (2012) conceptualiza las habilidades motoras gruesas como	Se refiere a las actividades que realiza todo el cuerpo e incluye todo lo relacionado	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> – Realice una variedad de movimientos mientras mantiene el equilibrio. 	Escala de Likert: - Siempre (4) - Casi siempre (3)

<p>Motricidad gruesa (V.D)</p>	<p>actividades que involucran grandes grupos de músculos; A menudo tiene en cuenta los movimientos de una parte importante del cuerpo o de todo el cuerpo del niño.</p>	<p>con el desarrollo del cuerpo, la coordinación y movimiento de los miembros, el equilibrio y todos los sentidos. Por ejemplo: caminar, correr, rodar, saltar, girar, hacer deporte, lenguaje corporal, bailar.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Mover las extremidades inferiores manteniendo el equilibrio. - Mueva las extremidades superiores manteniendo el equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> - A veces (2) - Nunca (1)
			<p>Ritmo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar diferentes combinaciones de movimientos de forma individual. - Realizar movimientos coordinados en grupo. - Realizar diferentes movimientos con obstáculos y/o dibujos. 	<p>Con Rangos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inicio - Proceso - Logro esperado - Logro destacado
			<p>Coordinación viso motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Movimiento coordinado - Realizar movimientos en dirección derecha e izquierda utilizando las extremidades superiores e inferiores. 	



3.3. Método de investigación

- **Método Hipotético deductivo**

El método hipotético-deductivo, según Hernández et al.(2014), se basa en la formulación de hipótesis que se derivan de teorías existentes y en la posterior verificación de estas a través de la recolección y análisis de datos. Este enfoque permite no solo describir fenómenos, sino también establecer relaciones causales y validar teorías en contextos específicos.

En el contexto de esta investigación, este método fue fundamental para identificar y analizar las dificultades en la motricidad gruesa de los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 204 “María Montessori”. Al formular hipótesis sobre la relación entre las actividades recreativas y el desarrollo motor, se buscó ofrecer una comprensión profunda de las variables involucradas. Este enfoque garantizó que las intervenciones estuvieran fundamentadas en un análisis riguroso y sistemático, lo que permitió evaluar la efectividad de las estrategias implementadas.

3.3.1. Enfoque de investigación

- **Enfoque Cuantitativo:**

Hernández et al. (2014) señalaron que el enfoque cuantitativo se basa en la recopilación de datos con el propósito de probar hipótesis a través de mediciones numéricas. Este enfoque emplea análisis estadísticos para establecer patrones de comportamiento, guiándose por el contexto, la situación, los recursos disponibles, los objetivos y el problema de investigación.

En el marco de esta investigación, se utilizó el enfoque cuantitativo para evaluar de manera objetiva las dificultades en la motricidad gruesa de los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 204 “María Montessori”. La aplicación de este enfoque permitió obtener datos precisos que facilitaron el análisis de las intervenciones implementadas y la medición de su efectividad.

3.3.2. Tipo de investigación

- **Tipo aplicado**

La investigación fue clasificada como aplicada, ya que se centró en la solución de un problema específico relacionado con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 204 “María Montessori”. Según Hernández et al. (2014), este tipo de investigación busca resolver problemas prácticos y mejorar situaciones concretas a través de la aplicación de teorías y métodos existentes. Al aplicar un enfoque práctico y orientado a la acción, se buscó no solo generar conocimiento, sino también contribuir al desarrollo integral de los estudiantes a través de intervenciones directas en el aula. Además, Hernández y Mendoza (2018) sostienen que la investigación aplicada permite generar soluciones inmediatas y concretas a problemas educativos, lo que se traduce en una mejora directa en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este enfoque se caracteriza por su orientación hacia la práctica, buscando que los resultados sean directamente útiles en el entorno educativo y que puedan ser implementados de forma inmediata para mejorar la calidad educativa.

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

- **Nivel explicativo**

El estudio adoptó un enfoque explicativo, el cual se centra en analizar las relaciones entre las variables independientes y dependientes, buscando medir la influencia de la primera sobre la segunda. Según Arias (2012), en este tipo de investigación, el propósito es no solo describir las características de los fenómenos, sino también comprender las causas y efectos que los vinculan.

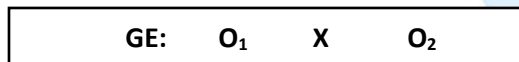
Este enfoque fue esencial para examinar cómo las actividades recreativas influyeron en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años, permitiendo establecer una relación causal entre las intervenciones y el progreso en sus habilidades motoras. Además, Hernández y Mendoza (2018) señalan que el nivel explicativo busca proporcionar un entendimiento profundo sobre el fenómeno estudiado, lo que permite que los resultados puedan ser utilizados para formular recomendaciones prácticas y dirigidas a mejorar los procesos educativos, basadas en los efectos observados durante la investigación. De esta manera, se contribuye a una comprensión más clara de los factores que intervienen en el desarrollo motor en la etapa inicial.

3.3.4. Diseño de investigación

- **Diseño Experimental, del sub tipo pre experimental con pre y pos test.**

El diseño de la investigación fue experimental, específicamente del tipo pre-experimental. Según Hernández y Mendoza (2018), este método implica que el investigador controla intencionalmente ciertas variables para discernir las relaciones entre ellas. En un diseño pre-experimental, se recopilan datos que permiten comparar las medidas de comportamiento entre un grupo experimental y un grupo de control, aunque en este caso se utilizó un único grupo sin una comparación directa (Hernández & Mendoza, 2018).

Este estudio se enfocó en un grupo de niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 “María Montessori”, donde se implementaron actividades recreativas destinadas a mejorar la motricidad gruesa. Se realizaron mediciones antes y después de la intervención para evaluar el impacto de las actividades en el desarrollo motor de los participantes. A través de este diseño, se buscó proporcionar evidencia sobre la efectividad de las estrategias empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



GE: Grupo Experimental

O1: Pre Test Variable Dependiente

X: Tratamiento Experimental

O2: Post Test Variable Dependiente

3.4. Población y muestra del estudio

3.4.1. Población

Según Hernández et al. (2014) la población se define como un “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174). En el presente estudio, la población está constituida por los niños de 3 años de las Instituciones Educativas Públicas del distrito Wanchaq, Cusco durante el año 2023. Esta población fue seleccionada debido a su representación en el contexto educativo del nivel inicial, permitiendo así obtener resultados significativos en relación con las actividades recreativas destinadas a mejorar la motricidad gruesa. Además, Arias (2012) señala que la población en una investigación debe ser cuidadosamente seleccionada para garantizar que los resultados sean pertinentes y representativos del contexto estudiado. La elección de esta población específica permitió que los resultados del estudio sean aplicables y útiles para otros grupos de niños de características similares en el ámbito educativo, contribuyendo a la comprensión del impacto de las actividades recreativas en el desarrollo motor de los niños en la primera infancia.

3.4.2. Muestra

De acuerdo con Hernández et al. (2014), la muestra se define como un “subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta” (p. 173). En este estudio, la muestra estuvo integrada por los 28 niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 204 “María Montessori” en Cusco durante el año 2023. Esta selección se realizó con el objetivo de garantizar que los resultados reflejaran adecuadamente las características y necesidades del grupo.

El tipo de muestreo utilizado fue no probabilístico, dado que se consideró a toda la población de niños y niñas matriculados en el nivel inicial de la institución. Según Hernández y Mendoza (2018), el muestreo no probabilístico se utiliza en situaciones donde la accesibilidad o las características particulares de la población permiten que el investigador utilice todo el grupo disponible, lo cual es apropiado para estudios con una población pequeña o específica, como es el caso de esta investigación. Se establecieron los siguientes criterios de inclusión para la selección de la muestra:

- Estar matriculados en el año lectivo 2023.
- Mantener una asistencia regular a las sesiones de aprendizaje.

Estos criterios aseguraron que la muestra fuera representativa y pertinente para el análisis de la influencia de las actividades recreativas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas participantes.

Tabla 2*Muestra de estudio*

Muestra de estudio			
Grupo	Genero		Total
	Varones	Mujeres	
3 años	19	9	28

Nota: Estadística de matrícula escolar del año 2023

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica de recolección de datos

Durante el proceso de recolección de datos, se utilizó la técnica de observación, que según Hernández y Mendoza (2018), se define como un procedimiento sistemático que permite recoger información sobre el comportamiento y las interacciones de los individuos en su entorno natural. Esta técnica es fundamental para obtener datos relevantes y objetivos sobre la variable dependiente, en este caso, la motricidad gruesa de los niños y niñas. La observación permite al investigador registrar las respuestas y actitudes de los participantes en situaciones reales de aprendizaje, lo que facilita la evaluación directa de las habilidades motoras y el progreso de los niños en relación con las actividades recreativas. Además, Hernández et al. (2014) destacan que la observación se convierte en una herramienta eficaz para evaluar fenómenos que no pueden ser fácilmente replicados en un entorno experimental controlado, proporcionando una visión más auténtica y precisa del comportamiento de los niños en su contexto educativo.

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

Como instrumento específico de recolección y registro de datos, se empleó una lista de verificación. Este instrumento fue diseñado para evaluar diversos aspectos e indicadores relacionados con la motricidad gruesa, permitiendo una medición detallada del progreso de los estudiantes. La lista de verificación incluyó 20 ítems, desarrollados a partir de las dimensiones e indicadores establecidos en el marco teórico.

Según Hernández et al. (2014), los instrumentos de recolección de datos deben ser cuidadosamente diseñados para asegurar que midan de manera precisa las variables de interés y reflejen la realidad del fenómeno estudiado. En este caso, la lista de verificación permitió recoger información cuantificable sobre la motricidad gruesa, asegurando que las mediciones fueran objetivas y consistentes a lo largo de todo el proceso de investigación. Además, Arias (2012) sostiene que el uso de instrumentos como las listas de verificación es crucial en estudios educativos, ya que proporcionan datos específicos y medibles que facilitan el análisis comparativo entre diferentes momentos del proceso educativo, como en el caso de los pre y pos test en esta investigación.

La escala de calificación utilizada para evaluar las respuestas fue la siguiente:

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

Esta estructura permitió recoger información cuantificable sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, facilitando así un análisis más preciso de los resultados obtenidos.

3.6. Validación y confiabilidad de los instrumentos

3.6.1. Validación

La validación de los instrumentos de recolección de datos es un proceso crucial para asegurar que las herramientas utilizadas realmente midan lo que se pretende. En este estudio, se llevó a cabo un proceso de validación de contenido mediante la revisión de expertos en el área de psicomotricidad y educación inicial. Se solicitó a un panel de tres especialistas que evaluara la lista de verificación, asegurándose de que cada ítem estuviera alineado con los indicadores de la motricidad gruesa. Las recomendaciones y ajustes propuestos por los expertos se incorporaron para fortalecer la validez del instrumento, garantizando así que se medían adecuadamente las dimensiones relevantes de la variable dependiente

3.6.2. Confiabilidad

La confiabilidad se refiere a la consistencia y estabilidad de un instrumento de medición a lo largo del tiempo. Para evaluar la confiabilidad de la lista de verificación utilizada en este estudio, se aplicó el coeficiente de confiabilidad de Cronbach. Este método permitió determinar el grado de consistencia interna del instrumento. Se realizó una prueba piloto con un grupo similar de niños, y los resultados obtenidos revelaron un coeficiente de Cronbach superior a 0.80, lo que indica una alta confiabilidad. De esta manera, se aseguró que el instrumento proporcionara resultados consistentes y fiables en las mediciones de la motricidad gruesa.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,919	19

3.7. Procesamiento de datos

El análisis e interpretación de los datos se realizó de manera sistemática, comenzando con la obtención de la autorización del personal directivo de la Institución Educativa Inicial N° 204 “María Montessori”. Se solicitó el permiso para llevar a cabo la investigación y se comunicó a los docentes sobre las actividades a realizar, así como el propósito y la duración del proceso. Esto fue esencial para garantizar la cooperación del personal y asegurar un ambiente propicio para la recolección de datos.

La recolección de datos se llevó a cabo siguiendo un cronograma establecido que contemplaba la observación de los niños durante las actividades recreativas. Los datos recolectados fueron organizados en una base de datos utilizando Microsoft Excel, estructurada según las dimensiones e indicadores relacionados con la motricidad gruesa. Esta base de datos facilitó el análisis cuantitativo de los resultados.

Una vez finalizada la recolección de datos, se utilizó el software estadístico SPSS (versión 25.0) para procesar la información. Se realizó una prueba de normalidad (Shapiro-Wilk) para determinar si los datos seguían una distribución normal, dado que la muestra era menor de 50 unidades. Posteriormente, se aplicaron pruebas de Wilcoxon o T de Student para muestras relacionadas, según los resultados de la prueba de normalidad. Este análisis permitió evaluar la efectividad de las actividades recreativas implementadas, comprobando las hipótesis planteadas y logrando responder a los objetivos específicos de la investigación.

3.8. Aspectos éticos

Este estudio se llevó a cabo respetando los principios éticos fundamentales que garantizan la protección y confidencialidad de los participantes. Antes de iniciar la investigación, se obtuvo la autorización correspondiente de las autoridades educativas, así como el consentimiento informado de los padres o tutores de los niños involucrados. Esto asegura que los participantes comprendieran el propósito de la investigación y su derecho a la privacidad.

Durante el proceso, se mantuvo la objetividad en la recolección y análisis de datos, siguiendo criterios de evaluación basados en el enfoque de competencias. Se registraron datos reales sobre el desempeño de los estudiantes, cuidando de no comprometer su integridad ni la de su información personal.

Asimismo, el trabajo se realizó conforme a las normativas establecidas por la institución, incluyendo las normas APA de la última versión, garantizando la originalidad del contenido y evitando cualquier forma de plagio. La confidencialidad fue priorizada en todo momento, asegurando que los resultados se presentaran de manera agregada y sin identificar a los participantes individuales.



CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1. Resultados respecto a los objetivos específicos

Aplicación de las actividades recreativas para el desarrollo del equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023

Tabla 3

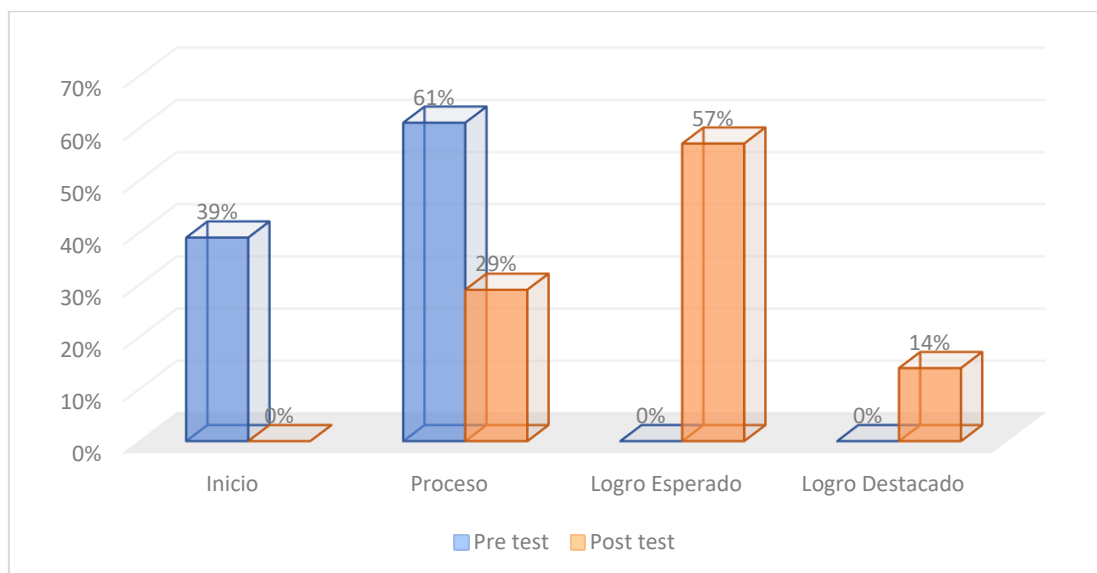
Desarrollo del equilibrio de la motricidad gruesa

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	11	39%	0	0%
Proceso	17	61%	8	29%
Logro	0	0%	16	57%
Esperado				
Logro	0	0%	4	14%
Destacado				
Total	28	100%	28	100%

Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Figura 1

Respecto a la dimensión equilibrio



Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Interpretación

Con respecto a los resultados evidenciados en la figura, se puede afirmar que los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori Cusco, 2023, antes de la aplicación de los juegos recreativos, es decir, en el pre test, se encuentran en un 61% en proceso y un 39% en un nivel de inicio. Sin embargo,

después de la aplicación de los juegos recreativos en el post test, el 57% de los niños evidencian el desarrollo de motricidad gruesa en un nivel de logro esperado y el 14% alcanza el logro esperado. Esto sugiere que las actividades recreativas han permitido a los niños mejorar su capacidad para realizar una variedad de movimientos mientras mantienen el equilibrio, así como mover las extremidades inferiores y superiores con estabilidad. En consecuencia, se deduce que los juegos recreativos son efectivos para fomentar el desarrollo del equilibrio en la motricidad gruesa de los niños.

Contrastación de la hipótesis específica 1

Ha: La aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo del equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.

Ho: La aplicación de las actividades recreativas no favorece significativamente en el desarrollo del equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.

Tabla 4

Contrastación de la hipótesis específica 1

Estadísticos de prueba^a	
	Equilibrio de la motricidad gruesa pre test - Equilibrio de la motricidad gruesa post test
Z	-4,782 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Interpretación

En la tabla anterior se visualizan los resultados con respecto a la prueba de hipótesis específica 1, donde, haciendo uso de la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se obtuvo una significancia bilateral igual a 0.000, siendo menor a 0.05. Además, se obtuvo un valor Z de -4.782, lo que indica que los resultados del post test son significativamente mejores que los del pre test. Este valor Z negativo sugiere una mejora notable en el rendimiento en equilibrio tras la intervención. Esto permite afirmar que la aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori, Cusco. Los resultados sugieren que estas actividades no solo son efectivas, sino que también proporcionan un entorno adecuado para el aprendizaje y la práctica del equilibrio, esencial para el desarrollo integral de los niños en esta etapa temprana.

Aplicación de las actividades recreativas para el desarrollo del ritmo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023

Tabla 5

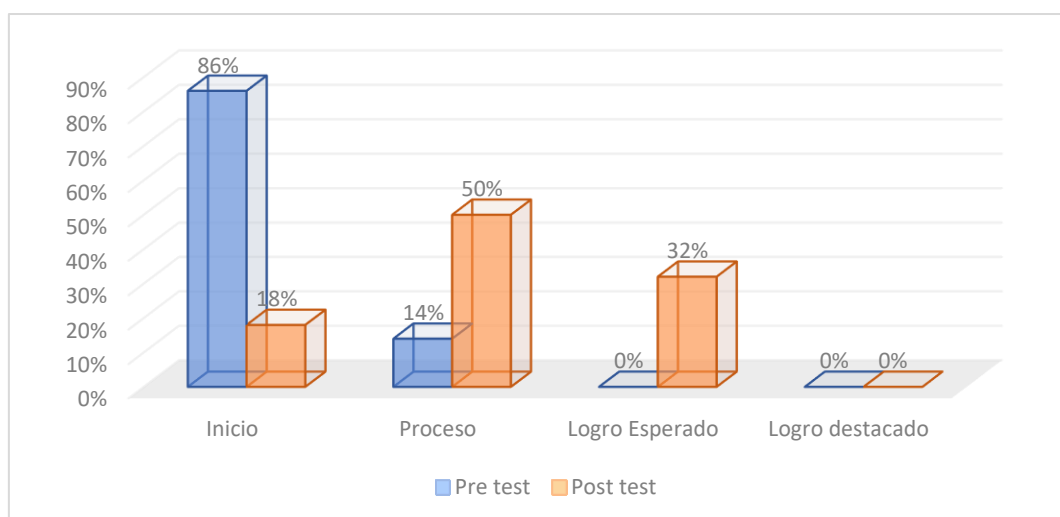
Desarrollo del ritmo de la motricidad gruesa

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	24	86%	5	18%
Proceso	4	14%	14	50%
Logro Esperado	0	0%	9	32%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Total	28	100%	28	100%

Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Figura 2

Respecto a la dimensión Ritmo



Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Interpretación

Con respecto a los resultados evidenciados en la figura, se puede afirmar que los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori, antes de la aplicación de los juegos recreativos, presentan un 86% en un nivel de inicio y un 14% en un nivel en proceso. No hay registros en los niveles de logro esperado ni destacado. Sin embargo, tras la implementación de las actividades recreativas en el post test, se observa un cambio significativo: solo el 18% permanecen en un nivel de inicio, el 50% avanzan a un nivel en proceso, y el 32% logran alcanzar el nivel de logro esperado, manteniéndose en 0% el nivel destacado. Esto indica que las actividades recreativas han facilitado la mejora en la capacidad de los niños para realizar diferentes combinaciones de movimientos de forma

individual y en grupo, así como realizar movimientos coordinados con obstáculos. En consecuencia, se deduce que los juegos recreativos son efectivos para promover el desarrollo del ritmo en la motricidad gruesa de los niños

Contrastación de la hipótesis específica 2

Ha: La aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo del ritmo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.

Ho: La aplicación de las actividades recreativas no favorece significativamente en el desarrollo del ritmo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.

Tabla 6

Contrastación de la hipótesis específica 2

Estadísticos de prueba^a	
	Ritmo de la motricidad gruesa pre test - Equilibrio de la motricidad gruesa post test
Z	-4,179 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Interpretación

En la tabla anterior se visualizan los resultados con respecto a la prueba de hipótesis específica 2, donde, al aplicar la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se obtuvo una significancia bilateral igual a 0.000, siendo menor a 0.05. Además, el valor Z obtenido es -4.179, lo que indica un cambio significativo en los resultados de los niños tras la aplicación de las actividades recreativas. Esto permite afirmar que la aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo del ritmo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori, Cusco. Los resultados sugieren que estas actividades no solo mejoran el ritmo individual, sino que también fomentan la coordinación en grupo, creando un ambiente dinámico que estimula el desarrollo integral de los niños en esta área.

Aplicación de las actividades recreativas puede favorecer la coordinación viso motriz de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori Cusco, 2023

Tabla 7

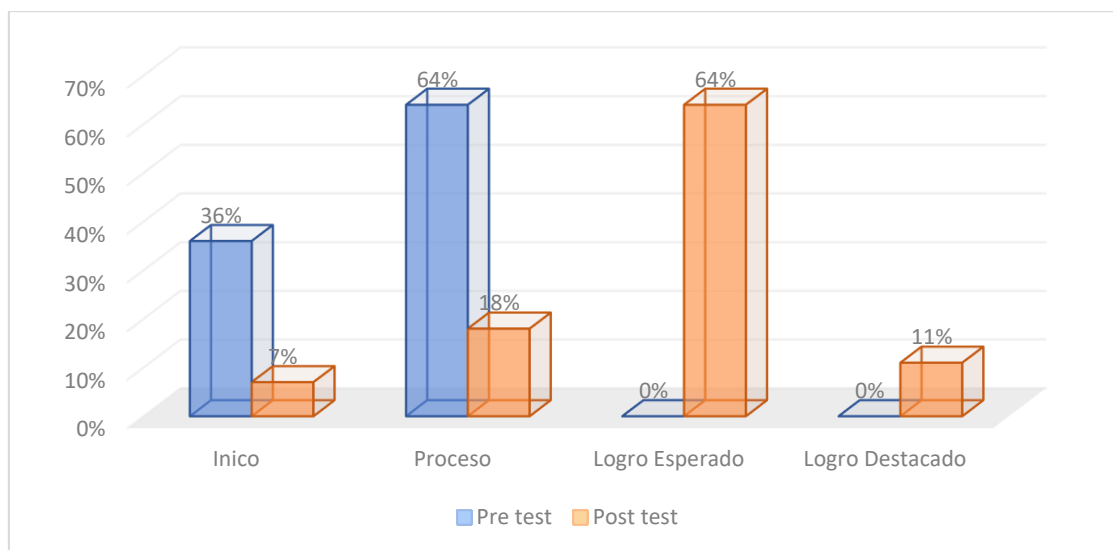
Desarrollo de la coordinación viso motriz

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	10	36%	2	7%
Proceso	18	64%	5	18%
Logro Esperado	0	0%	18	64%
Logro Destacado	0	0%	3	11%
Total	28	100%	28	100%

Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Figura 3

Respecto a la dimensión Coordinación viso motriz



Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Interpretación

Con respecto a los resultados evidenciados en la figura, se puede afirmar que los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori, antes de la aplicación de los juegos recreativos, presentan un 36% en un nivel de inicio y un 14% en un nivel en proceso, sin registros en los niveles de logro esperado ni destacado. Tras la implementación de las actividades recreativas en el post test, se observa un cambio notable: el 7% de los niños permanecen en un nivel de inicio, mientras que el 50% avanzan a un nivel en proceso, y el 32% logran alcanzar el nivel de logro esperado, manteniéndose en 0% el nivel destacado. Esto sugiere que las

actividades recreativas han permitido a los niños mejorar su capacidad para realizar movimientos coordinados y realizar acciones en direcciones derecha e izquierda utilizando tanto las extremidades superiores como inferiores. En consecuencia, se deduce que los juegos recreativos son efectivos para promover el desarrollo de la coordinación en la motricidad gruesa de los niños.

Contratación de la hipótesis específica 3

Ha: La aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo de la coordinación viso motriz de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.

Ho: La aplicación de las actividades recreativas no favorece significativamente en el desarrollo de la coordinación viso motriz de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.

Tabla 8

Contrastación de la hipótesis específica 3

Estadísticos de prueba^a	
	Coordinación viso motriz de la motricidad gruesa pre test - Equilibrio de la motricidad gruesa post test
Z	-4,255 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Interpretación

En la tabla anterior se visualizan los resultados con respecto a la prueba de hipótesis específica 3, donde, al aplicar la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se obtuvo una significancia bilateral igual a 0.000, siendo menor a 0.05. Además, el valor Z obtenido es -4.255, lo que indica un cambio significativo en los resultados de los niños tras la aplicación de las actividades recreativas. Esto permite afirmar que la aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo de la coordinación de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori, Cusco. Los resultados sugieren que estas actividades no solo mejoran la coordinación en movimientos dirigidos, sino que también fortalecen la capacidad de los niños para interactuar y trabajar en conjunto, promoviendo un desarrollo integral y colaborativo en esta etapa temprana.

4.2. Resultados respecto al objetivo general

Tabla 9

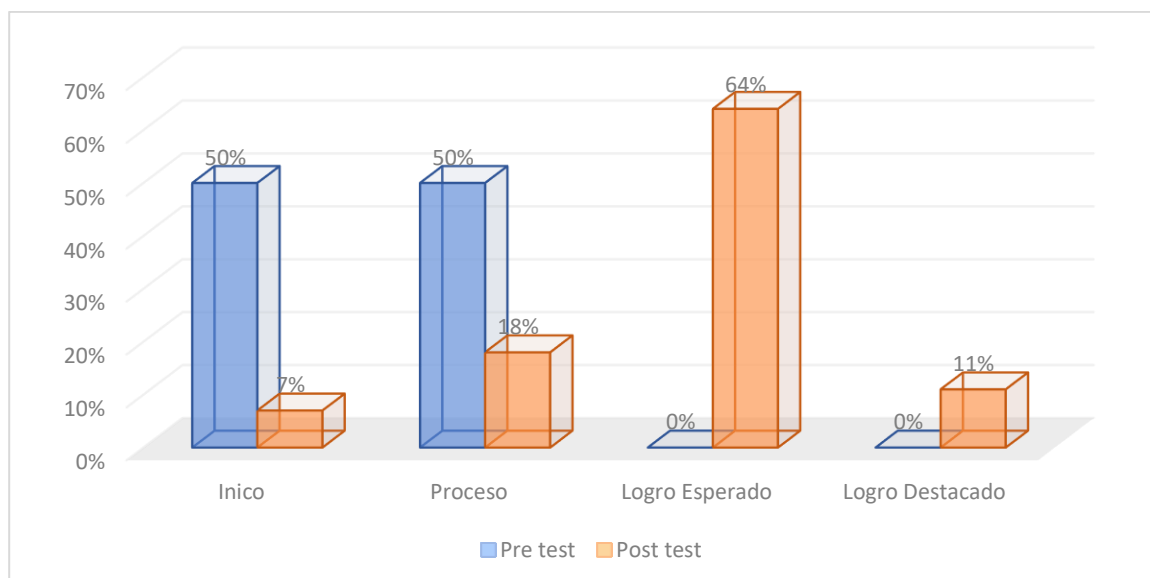
Aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori Cusco, 2023.

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	14	50%	2	7%
Proceso	14	50%	5	18%
Logro	0	0%	18	64%
Esperado				
Logro	0	0%	3	11%
Destacado				
Total	28	100%	28	100%

Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Figura 4

Respecto al objetivo general



Nota: Elaboración propia a partir del SPSS

Interpretación

Con respecto a los resultados evidenciados en la figura, se puede afirmar que los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori, antes de la aplicación de los juegos recreativos, presentan un 50% en un nivel de inicio y un 50% en un nivel en proceso, sin registros en los niveles de logro esperado ni destacado. Sin embargo, tras la implementación de las actividades recreativas en el post test, se observa una mejora significativa: solo el 7% permanecen en un nivel

de inicio y el 18% en un nivel en proceso, mientras que el 64% alcanzan el nivel de logro esperado y el 11% logran destacar en su motricidad gruesa. Estos resultados indican que las actividades recreativas han tenido un impacto positivo en el desarrollo general de la motricidad gruesa, permitiendo que los niños mejoren en aspectos como el equilibrio, el ritmo y la coordinación. En consecuencia, se deduce que la aplicación de juegos recreativos es efectiva para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de esta institución.

Comprobación de la hipótesis general

Tabla 10

Prueba de normalidad

Motricidad gruesa	Juegos recreativos	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
	Pre test	,639	28	,000
	Post test	,785	28	,000

Hipótesis

Ho: Los datos presentan comportamiento normal

Ha: Los datos no presenta comportamiento normal

Pruebas estadísticas

- Si los datos son normales se hará uso de la Prueba t -Student
- Si los datos no son normales se hará uso de la Prueba de Wilcoxon

Criterio de decisión

Si $p < 0.05$ se acepta Ha (los datos no presentan comportamiento normal)

Si $p > 0.05$ se acepta Ho (Los datos presentan comportamiento normal)

De la tabla el valor de p valor < 0.05 en la prueba Shapiro Wilk, por lo tanto, se acepta Ha, es decir los datos no presentan comportamiento normal.

Prueba de Shapiro-Wilk	Normalidad	Prueba estadística
Si $p > 0.05$	Los datos son normales	T-Student
Si $p < 0.05$	Los datos no son normales	Wilcoxon

Contrastación de hipótesis general

Ha: La aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.

Ho: La aplicación de las actividades recreativas no favorece significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.

Tabla 11

Contrastación de la hipótesis general

Estadísticos de prueba	
	Motricidad gruesa pretest - motricidad post test
Z	-4,512b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Interpretación

En la tabla anterior se visualizan los resultados con respecto a la prueba de hipótesis general, donde, al aplicar la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se obtuvo una significancia bilateral igual a 0.000, siendo menor a 0.05. Además, el valor Z obtenido es -4.512, lo que indica un cambio significativo en los resultados de la motricidad gruesa de los niños tras la aplicación de las actividades recreativas. Esto permite afirmar que la aplicación de las actividades recreativas desarrolla significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori, Cusco. Los resultados reflejan que estas actividades no solo fomentan el equilibrio, el ritmo y la coordinación, sino que también contribuyen al desarrollo integral de habilidades motoras que son fundamentales para el crecimiento y la interacción social de los niños en esta etapa crucial de su vida.

4.3. Discusión

En este apartado se tiene como propósito analizar los hallazgos de la investigación en relación con los objetivos planteados, integrando los resultados obtenidos con antecedentes relevantes y fundamentos teóricos.

Respecto al objetivo general de la investigación, los resultados mostraron una mejora significativa en los niveles de motricidad gruesa después de la intervención. En el pre test, el 50% de los niños estaban en niveles de inicio y en proceso, sin registros en los niveles de logro esperado ni destacado. Tras la aplicación de los juegos recreativos, el 64% alcanzó el nivel de logro esperado, y el 11% destacó en su motricidad gruesa. Este hallazgo respalda la hipótesis planteada, que afirmaba que las actividades lúdicas tendrían un impacto positivo en el desarrollo motor de los participantes.

Al comparar estos resultados con los de Armas (2020), quien también encontró mejoras significativas en la motricidad gruesa a través de talleres de actividades lúdicas, se puede observar una concordancia en los hallazgos. En el estudio de Armas, el 71% de los niños alcanzó un nivel de logro después de la intervención, lo que indica que las actividades lúdicas son efectivas para mejorar la motricidad en niños de 3 años. Sin embargo, a diferencia del presente estudio, el de Armas se centró únicamente en la implementación de talleres, mientras que nuestra investigación incluyó una variedad de actividades lúdicas adaptadas a diferentes contextos.

Estos resultados se alinean con la teoría de Piaget (1972), que sostiene que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y motor, sugiriendo que la interacción a través de actividades lúdicas promueve el aprendizaje y el desarrollo integral del niño. Esto refuerza la importancia de incorporar el juego en los programas educativos para fomentar el desarrollo motor en la infancia.

Respecto al primer objetivo específico, los resultados evidencian una mejora significativa. Antes de la intervención, el 61% de los niños estaban en un nivel en proceso y el 39% en un nivel de inicio. Sin embargo, después de aplicar los juegos recreativos, el 57% alcanzó el nivel de logro esperado. Estos resultados reflejan un avance significativo en la capacidad de los niños para realizar movimientos manteniendo el equilibrio.

Al comparar estos hallazgos con el estudio de Rodríguez et al. (2023), que encontró que la implementación de juegos recreativos mejoró el desarrollo motor general en estudiantes de primaria, se observa una tendencia similar. En su investigación, los estudiantes mostraron mejoras en sus habilidades motoras gracias a la intervención lúdica. Sin embargo, a diferencia de nuestro estudio, Rodríguez et al. se enfocó en un grupo de mayor edad, lo que puede indicar que la eficacia de las actividades lúdicas para mejorar la coordinación es transversal a diferentes etapas del desarrollo.

Estos resultados respaldan la teoría de Vygotsky (1978), que enfatiza la importancia del juego como mediador en el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, sugiriendo que las interacciones lúdicas son esenciales para el aprendizaje en la infancia.

En cuanto al segundo objetivo específico, los resultados iniciales mostraron que el 86% de los niños se encontraban en un nivel de inicio. Después de la intervención, solo el 18% permaneció en ese nivel, mientras que el 32% logró alcanzar el nivel de logro esperado. Este cambio significativo sugiere que las actividades recreativas fomentaron habilidades rítmicas tanto a nivel individual como en grupo.

Al contrastar estos resultados con los de Coronado (2024), quien concluyó que los juegos recreativos mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años, encontramos similitudes en la efectividad de las actividades lúdicas. En su estudio, el 96% de los niños mejoró su motricidad después de la intervención. Aunque ambos estudios coinciden en la eficacia de las actividades lúdicas, Coronado se enfocó en

un grupo más pequeño y específico, lo que podría limitar la generalización de los resultados.

La perspectiva de Durivage (2007) sobre la relación entre el juego y el desarrollo muscular refuerza estos hallazgos, sugiriendo que el juego activo no solo es fundamental para el desarrollo motor, sino que también potencia la fuerza muscular en la infancia.

Respecto al tercer objetivo específico, los resultados iniciales mostraron un 36% de los niños en un nivel de inicio. Tras la intervención, solo el 7% permaneció en ese nivel, mientras que el 32% alcanzó el nivel de logro esperado. Esto resalta la efectividad de los juegos recreativos para mejorar la coordinación motora.

Al comparar estos resultados con el estudio de Tello et al. (2022), que analizó el efecto de juegos al aire libre en el desarrollo de la motricidad gruesa, se observa una correlación. Tello et al. reportaron un aumento del 44% en el desarrollo de la motricidad gruesa tras la implementación de juegos, lo que sugiere que el contexto y la naturaleza de las actividades lúdicas pueden impactar favorablemente en el desarrollo del equilibrio.

Estos hallazgos están en línea con la teoría de la neurociencia del desarrollo que plantea que las actividades lúdicas que implican movimiento no solo mejoran las habilidades motoras, sino que también influyen en la integración sensorial y la estabilidad corporal en los niños (Durivage, 2007).



CONCLUSIONES

PRIMERA

En relación al objetivo específico 1, se concluyó que la aplicación de juegos recreativos favoreció significativamente en el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños. La prueba de hipótesis específica 1 presentó una significancia de 0.000, indicando que el 57% de los niños alcanzaron el nivel de logro esperado en el post test. Esto sugiere que las actividades recreativas facilitaron el desarrollo del equilibrio motor.

SEGUNDA

Respecto al objetivo específico 2, se concluyó que la aplicación de actividades recreativas favoreció significativamente en el desarrollo del ritmo de la motricidad gruesa en los niños. La contrastación de hipótesis específica 2 mostró una significancia de 0.000, lo que indica que las actividades recreativas mejoraron la capacidad de los niños para realizar movimientos coordinados, alcanzando un 32% en el nivel de logro esperado.

TERCERA

En relación al objetivo específico 3, se concluyó que la aplicación de actividades recreativas favoreció significativamente en el desarrollo de la coordinación viso motriz de la motricidad gruesa en los niños. La prueba de hipótesis específica 3 arrojó una significancia de 0.000, evidenciando que las actividades recreativas contribuyeron a que el 64% de los niños alcanzaran el nivel de logro esperado en coordinación.

CUARTA

Con respecto al objetivo general, se concluyó que la aplicación de actividades recreativas favoreció significativamente la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori. La prueba de hipótesis general mostró una significancia de 0.000, inferior a 0.05, lo que demuestra que las actividades recreativas tuvieron un impacto positivo en el desarrollo motor, evidenciando mejoras en el equilibrio, el ritmo y la coordinación.



RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a la Dirección de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori implementar un programa continuo de capacitación para los docentes en el uso de juegos recreativos como herramienta pedagógica. Esto permitirá potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, aprovechando la eficacia comprobada de estas actividades en la mejora de habilidades motoras.

Segunda: Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori integrar de manera sistemática actividades recreativas en el currículo diario, asegurando que se dedique tiempo específico para fomentar el equilibrio, ritmo y coordinación. La implementación regular de estas actividades puede contribuir significativamente al desarrollo integral de los niños.

Tercera: Se aconseja a la administración de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori evaluar periódicamente los resultados de los programas de motricidad gruesa para ajustar las estrategias y actividades según las necesidades observadas en los niños. Este enfoque permitirá un desarrollo más efectivo y adaptado a las características de cada grupo.

Cuarta: Se recomienda a los padres de familia de los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori participar activamente en actividades recreativas en casa, promoviendo el desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos y dinámicas que involucren movimiento. Esto reforzará el aprendizaje y desarrollo de habilidades motoras en un entorno familiar.

Quinta: Se sugiere a la Dirección Regional de Educación Cusco – DRE Cusco considerar la inclusión de programas de formación continua sobre el desarrollo motor en la educación inicial, apoyando así a los docentes en la implementación de estrategias que mejoren la motricidad gruesa a través del juego



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, E., & Valdivia, J. (2018). *Aplicación del programa de habilidades motrices básicas para el desarrollo de la percepción sensorio motriz en niños de 5 años de la I.E.I. N° 401 Mx-P Niño Jesús de Qarhuapampa, Tambo- La Mar 2017*. Ayacucho-Perú: Repositorio Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Obtenido de <https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/687b1272-ff49-43b0-b42e-925f73b4ceb2/content>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Palencia-Colombia. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Caracas-Venezuela: Editorial Episteme. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Armas, J. (2020). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa Arco Iris Cartavio 2018*. Trujillo-Perú: Repositorio Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24798/ACTIVIDAD_LUDICA_ARMAS_MALCA_JAQUELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bonilla, A. (2024). Fortalece tus habilidades motrices a través de actividades lúdicas en la UE ciudad de Azogues. *Revista Científica Multidisciplinar Ciencia Latina*, 8(3), 4168-4188. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9610622.pdf>
- Carmona, S., & Galera, M. (2021). Descubrimiento de nuestro cuerpo. *Revista Fundación Dialnet*, 69-71. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7893978>
- Casanova, S., Vásquez, M., & Casanova, T. (2021). *Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz*. Riobamba-Ecuador: Repositorio Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-andina-simon-bolivar-ecuador/metodologia/desarrollo-psicomotriz/38319419>
- Coronado, Y. (2024). *Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de tres años de una Institución Educativa de Tumbes 2023*. Trujillo-Perú: Repositorio Universidad

- CAtolica de Trujillo Benedicto XVI. Obtenido de <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a639f0fa-583b-46a6-838b-743e1dcf5b98/content>
- Cruz, V. (2022). *Desarrollo de la motricidad gruesa y motricidad fina en los niños*. Sevilla-España: Editorial Cruz Roja. Obtenido de <https://hospitalveugenia.com/blog/consejos-de-salud/psicomotricidad-infantil-motricidad-gruesa-y-fina-fisioterapia/>
- Cuadernos Faros. (2018). *Concepto y características del juego*. California-USA: Editorial Macmillan.
- De Albornoz, M. (2022). *Juegos libres y la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 182 de San Luis, Amarilis, Huánuco, 2022*. Pucallpa-Perú: Repositorio Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29285/JUEGO_LIBRE_MOTRICIDAD_GRUESA_RAMON_RAFAELO_DE_ALBORNOZ_MERY.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- El Heraldo. (2022). *Motricidad gruesa, motricidad fina*. Florida-Uruguay: El Heraldo 2018. Obtenido de [https://elheraldo.com.uy/23/09/2022/motricidad-gruesa-motricidad-fina/#:~:text=El%20autor%20Baque%20Guale%20\(2013,sobre%20s%C3%AD%20mismo%20entre%20otros\).](https://elheraldo.com.uy/23/09/2022/motricidad-gruesa-motricidad-fina/#:~:text=El%20autor%20Baque%20Guale%20(2013,sobre%20s%C3%AD%20mismo%20entre%20otros).)
- Fernández, S. (2009). *Cultura y pasado. El concepto de Historia de Johan Huizinga*. Murcia-España: Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. Obtenido de <https://www.revistalarazonhistorica.com/app/download/5685994716/LRH+7.8.pdf?t=1494322836>
- Fleitas, M., & López, G. (2009). Comunicación en procesos de trabajo. 30(3), 1-6. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3604/360433571003.pdf>
- Flores, L. (2022). *El desarrollo motor grueso en los infantes de 5 años de inicial*. Juliaca-Perú: Repositorio Universidad Alas Peruanas. Obtenido de https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/12722/Tesis_desarrollo_motor_grueso_infantes_a%C3%Blas_inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2013). *Investigación ética con niños*. El Caribe: UNICEF, Centro de Investigaciones. Obtenido de https://childethics.com/wp-content/uploads/2022/04/ERIC-compendium-ES_LR.pdf
- García, E. (2007). *La lateralidad en la etapa infantil*. Buenos Aires: Revista Digital. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd108/la-lateralidad-en-la-etapa-infantil.htm>
- García, I., Pérez, R., & Calvo, A. (2023). Expresión corporal. Una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo. *Revista Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(23), 19-22. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732289004.pdf>
- Gerencia Regional de Educación. (2021). *Orientaciones sobre finalización del año escolar en la educación básica en el ámbito de la Gerencia Regional de Educación Cusco-2021*. Cusco-Perú: Gerencia Regional de Educación Portal Institucional. Obtenido de <https://gereducusco.gob.pe/>
- Gonzaga, S. (2018). *La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa creciendo con nuestros hijos (CHN) San José de la ciudad de Loja periodo lectivo 2017-2018*. Loja-Ecuador: Repositorio Universidad de Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. México D.F.: McGraw Hill Educación. Obtenido de <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a edición ed.). México D. F., México: McGraw-Hill/Interamericana. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill. Obtenido de <https://www.smujerescoahuila.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2021). *Desarrollo infantil temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad*. Lima-Perú: Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social. Obtenido de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1840/libro.pdf
- Juárez, E. (2017). *Psicomotricidad gruesa e iniciación a la lectoescritura a los niños de 5 años en la Red 01- Ventanilla, 2016*. Lima-Perú: Repositorio Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5186/Juarez_AEM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lázaro, A., & Berrezo, P. (2009). La pirámide del desarrollo humano. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 9(34), 15-42. Obtenido de <https://efisiopediatric.com/wp-content/uploads/2017/12/La-pir%C3%83%C2%A1mide-del-desarrollo.pdf>
- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Ambato-Ecuador: Repositorio Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Mendoza, A. (2017). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil*. Madrid-España: Editorial Sinergias Educativas. Obtenido de <https://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/25/358>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Editorial Educación*, 25(2), 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2023). *La educación física en el Centro de Educación Básica Especial (CEBE)*. Lima-Perú: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-educacion-fisica.pdf>

- Ministerio de Educación del Perú. (2023). *La psicomotricidad en el centro de educación básica especial (CEBE). Guía de orientaciones*. Lima-Perú: MINEDU. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-psicomotricidad.pdf>
- Montero, B. (2017). aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista de Investigación Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mullo, C. (2022). *Juegos tradicionales para el desarrollo de lenguaje de los estudiantes de 2do y 3ro año de educación básica del Centro Educativo "Juan Adalberto Araujo" Columbe*. Riobamba-Ecuador: Repositorio Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9843/1/Mullo%20Valente%2C%20C%20%282022%29Juegos%20tradicionales%20para%20el%20desarrollo%20de%20lenguaje%20de%20los%20estudiantes%20de%202do%20y%203ro%20a%C3%B1o%20de%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica%20del%20centr>
- Nehuén, T. (2024). *Equilibrio emocional - Qué es, definición y concepto*. Colombia: Definición.de. Obtenido de [inicion.de/equilibrio-emocional/#google_vignette](https://definicion.de/equilibrio-emocional/#google_vignette)
- Pairazaman, E. (2019). *Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del aula de 3 años en la I.E.P Isabel de Aragón – Santa 2017*. Chimbote-Perú: Repositorio Universidad Católica Los Ángeles. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20509/MATRIZ_DESARROLLO_PAIRAZAMAN_FERRE_ELVIA_MAGALI.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Paredes, W. (2011). *Investigación Acción*. Quito-Ecuador: Editorial Ribajal.
- Pérez, A. (2005). *Esquema corporal*. Murcia-Madrid: Universidad de Murcia. Obtenido de <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/esquema-corporal.pdf>
- Pirozzi, G. (2021). *Hacer ejercicio puede evitar hasta cinco millones de muertes al año*. París-Francia: Organización de las Naciones Unidas. Obtenido de <https://news.un.org/es/story/2021/10/1498412>

- Platas, R. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo social del niño*. Laguna-Uruguay: Universidad de La Laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5664/La%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20social%20del%20nino..pdf?sequence=1>
- Posso, R. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva Mentor*, 2(2), 4-11. Obtenido de <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6468/5279>
- Rayan, L. (2017). *Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institucion Educativa Inicial Santa Bárbara Del Distrito de Santo Tomás - Chumbivilcas, 2016*. Puno-Perú: Repositorio Universidad Nacional del Altiplano. Obtenido de <http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/8256/Lidia%20Rayan%20Aroni.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Real Academia Española. (2013). *Definición de Recreación*. Madris-España: RAE Diccionario Digital.
- Rebollo, E. (2013). *El juego, fuente de palcer. Recurso de intervención educativa en la etapa de infantil*. Rioja-Ecuador: Universidad Internacional de La Rioja. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2520/rebollo.go%C3%B1i.pdf?sequence=1>
- Rodríguez, A., Torres, E., & Rodríguez, J. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva Mentor*, 2, s/p. Obtenido de <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6468/5279>
- Rodríguez, M. (2015). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Valladolid-España: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3993/TFG-G365.pdf;jsessionid=15638B3EACB3B7EFF7F670D9D94A244D?sequence=1>
- Ruano, K. (2004). *La influencia de la expresión corporal sobre las emociones: Un estudio experimental*. Madrid-España: Repositorio Universidad Politécnica de Madrid. Obtenido de https://oa.upm.es/451/1/KIKI_RUANO_ARRIAGA.pdf

- Sánchez, A. (2016). *Psicomotricidad gruesa, tener el control del cuerpo*. Lima-Perú: Editorial Educa Peques. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html>
- Silipu, S. (2019). *La lateralidad es el proceso por el que ciertas funciones*. Tumbes-Perú: Repositorio Universidad Nacional de Tumbes. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2386/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20SILUPU%20SERNAQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sinchi, E. (2024). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una Institucion Educativa De Satipo, 2023*. Trujillo-Perú: Repositorio Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Obtenido de <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/66085d1f-5a40-4582-930e-a2e24f8ee808/content>
- Tamay, M. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad educativa del milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020*. Cuenca-Ecuador: Repositorio Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- Tello, M., Godoy, J., & Pérez, L. (2022). *Los juegos “al aire libre” para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial José Carlos Mariátegui N° 088 Castillo Grande -Tingo María*. Huánuco-Perú: Repositorio Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7286/2ED.EI107T35.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tigre, M., & Yascaribay, J. (2022). *Estimulación de la motricidad gruesa mediante una cartilla de actividades lúdicas basadas en los tipos de teatro con infantes de 3 a 4 años*. Quito-Ecuador: Repositorio Universidad Nacional de Educación. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2440>
- UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de Covid-19*. Ciudad de Panamá: UNESCO Biblioteca Digital. Obtenido de

<https://www.iesalc.unesco.org/2020/08/25/informe-cepal-y-unesco-la-educacion-en-tiempos-de-la-pandemia-de-covid-19/>

Unicef. (2018). *¿Qué es cooperación?* Organización Unicef. Obtenido de <https://www.unicef.org/lac/misi%C3%B3n-5-cooperaci%C3%B3n#:~:text=La%20cooperaci%C3%B3n%20es%20una%20habilidad,o%20lograr%20un%20beneficio%20mutuo.>

UNICEF. (2024). *Respuesta educativa a la pandemia del Covid-19 en América Latina y el Caribe*. Ciudad de Panamá: UNICEF Biblioteca Digital. Obtenido de <https://www.unicef.org/lac/media/45796/file/Documento%20en%20espa%C3%B1ol%20.pdf>

Universidad de los Andes. (2023). *Educación*. Lima-Perú: Repositorio Digital Universidad de los Andes. Obtenido de <https://programas.uniandes.edu.co/blog/pedagogia>

Vásquez, C. (2012). *Programa de Juegos recreativos para los estudiantes del octavo año educación general básica de la Escuela Isaac María Peña de la parroquia San José de Raranga cantón SIGSIG*. Cuenca-Ecuador: Universidad de Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1911/1/tef124.pdf>

Wilmot, K. (2021). México D.F.: Understood Organización Caritativa. Obtenido de <https://www.understood.org/es-mx/articles/all-about-gross-motor-skills>



ANEXOS



ANEXOS

Matriz de consistencia

TÍTULO: “ACTIVIDADES RECREATIVAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°204 MARÍA MONTESSORI CUSCO, 2023”

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>General: ¿Cómo la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori?</p>	<p>General: Determinar si la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 204 María Montessori.</p>	<p>General: La aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.</p>	<p>Variable Independiente: Actividades Recreativas</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Clasificación ➤ Dimensión ➤ Elaboración <p>Variable Dependiente: Motricidad Gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Equilibrio ➤ Ritmo ➤ Coordinación viso motriz 	<p>Enfoque de Investigación: Enfoque Cuantitativo</p> <p>Tipo de Investigación: Investigación aplicada</p> <p>Nivel de Investigación: Estudio explicativo</p> <p>Diseño de Investigación: Experimental de tipo Pre – experimental GE. O1 X O2</p> <p>Población: Está constituida por los niños de la I.E.I. N°204 María Montessori, Cusco que en su totalidad conforman 28 niños y niñas.</p> <p>Muestra: Equivale a 28 niños y niñas, 19 varones y 9 mujeres de la I.E.I. N°204 María Montessori.</p>
<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cómo la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo del equilibrio en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori? ➤ ¿Cómo la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo del ritmo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori? ➤ ¿Cómo la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo de la coordinación en los niños de 3 	<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Determinar si la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo del equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori. ➤ Determinar si la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer el desarrollo del ritmo en los niños de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori. ➤ Determinar si la aplicación de las actividades recreativas puede favorecer la coordinación en los niños de la 	<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori. ➤ La aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori. ➤ La aplicación de las actividades recreativas favorece significativamente en el desarrollo de la coordinación en 		

<p>años de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori?</p>	<p>Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.</p>	<p>los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°204 María Montessori.</p>		<p>Técnica de muestreo: Observación</p> <p>Técnicas e Instrumentos: Lista de verificación</p>
---	--	--	--	---



Matriz de instrumento

Variable	Dimensiones	Indicadores	Items/reactivos	Valoración
V.I JUEGOS RECREATIVOS	Clasificación	Ejecuta juegos recreativos en función de los participantes	Realiza movimiento en la actividad de "moviendo toda la tela".	
			Participa activamente en la carrera.	
			Participa en el juego planteado la "gallinita ciega".	
		Utiliza juegos recreativos en base al tipo de relaciones.	Participa en el juego de las Huellitas.	
			Participa en el juego "Plic-Plac".	
			Participa activamente en el juego propuesto "matagente".	
	Dimensión	Desarrolla la psicomotricidad a través de actividades recreativas.	Participa bailando al ritmo de la música.	
			Participa en el juego del fútbol.	
			Participa en el juego de " el globo arriba".	
			Realiza movimientos imitando a diferentes animales.	

		Mejora la parte cognitiva y efectiva – emocional mediante las actividades.		
			Reconoce la participación de sus compañeros.	
			Participa activamente en el juego de las emociones.	
		Fomenta el desenvolvimiento social a través de las actividades.	Participa en el juego de las "Escondidas".	
			Participa activamente en juego de "somos los osos".	
			Participa en el juego del "paso el rey".	
	Elaboración	Planifica los tipos de actividades recreativas.	Participa activamente en el juego de las "sillas musicales".	
			Participa en el juego propuesto "rema el bote".	
			Realiza movimientos según indica "Simón".	
		Recrea los tipos de actividades recreativas.	Participa en el juego de las aventuras.	
Participa activamente en la actividad de "todos nos movemos".				
Crea nuevos juegos recreativos.				

Variable	Dimensiones	Indicadores	Items/reactivos	Valoración
V.D MOTRICIDAD GRUESA	Coordinación	Movimientos coordinados	Manipula los objetos mientras juega, coordinando ojo – mano.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Se realiza un circuito con los módulos (caminar, saltar y correr).	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Realiza desplazamiento utilizando la mano derecha e izquierda.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
		Realiza movimientos orientados a la derecha e izquierda utilizando sus extremidades superiores e inferiores.	Realiza escalones de subir y bajar	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Ejecuta el gateo en el circuito planteado.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho e izquierdo.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
	Ritmo	Realiza diferentes movimientos coordinados de manera individual.	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2

				Nunca = 1
			Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades (manos y pies).	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
		Ejecuta movimientos coordinado en equipo.	Realiza movimientos al compás del equipo.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
		Realiza diversos movimientos con obstáculos y/o figura.	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Coordina los movimientos de los brazos durante los juegos.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Coordina los movimientos de las piernas durante los juegos.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante el juego.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
	Equilibrio	Ejecuta diversos movimientos manteniendo una postura equilibrada.	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2

				Nunca = 1
			Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo equilibrio.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
		Realiza movimientos con sus extremidades inferiores manteniendo el equilibrio.	Mantiene el equilibrio al saltar con los dos pies.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Mantiene equilibrio al saltar con un solo pie.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
		Realiza movimientos con sus extremidades superiores manteniendo el equilibrio.	Mantiene equilibrio mientras mantiene sus dos manos arriba.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos.	Siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1

Instrumento de investigación

FICHA DE OBSERVACION DE LA MOTRICIDAD GRUESA

(Giraldo Villanueva, 2020)

- I. **DATOS INFORMATIVOS:**
 - 1.1 **Institución Educativa:** N°204 “María Montessori”
 - 1.2 **Aula:** Urpi
 - 1.3 **Edad:** 3 años
- II. **OBJETIVO:** Identificar las capacidades motrices gruesas de los niños del aula urpi.
- III. **INSTRUCCIONES:** observar detenidamente al niño(a) y marca la valoración que consideres para los siguientes ítems.
- IV. **CONTENIDO**

N°	ITEMS	CRITERIOS			
	Dimensión: Coordinación	Siempre (4)	Casi siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
01	Manipula los objetos mientras juega, coordinando ojo – mano.				
02	Se realiza un circuito con los módulos. (caminar, saltar y correr).				
03	Realiza desplazamiento utilizando la mano derecha e izquierda.				
04	Realiza escalones de subir y bajar.				
05	Ejecuta el gateo en el circuito planteado				
06	Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho e izquierdo.				
	Dimensión: Ritmo				
07	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos.				
08	Juega manteniendo el ritmo				

	con sus extremidades (manos y pies).				
09	Realiza movimientos al compás del equipo.				
10	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad.				
11	Coordina los movimientos de los brazos durante los juegos.				
12	Coordina los movimientos de las piernas durante los juegos.				
13	Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante el juego.				
	Dimensión: Equilibrio				
14	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos.				
15	Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo equilibrio.				
16	Mantiene el equilibrio al saltar con los dos pies.				
17	Mantiene equilibrio al saltar con un solo pie.				
18	Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos.				
19	Mantiene equilibrio mientras				

	mantiene sus dos manos arriba.				
20	Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos.				



Carta de presentación

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)

Jesús Alberto Castillo Leyva

Presente. -

Es muy grato dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, recurrimos a su persona al elegirlo como JUEZ EXPERTO para validar el instrumento de investigación que se pretende utilizar en la recolección de datos, en la Tesis, Juegos Recreativos Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De 3 años, De La Institución Educativa Inicial N°204 "María Montessori" Cusco, 2023 , para optar al título de Licenciado (a) en Educación Inicial, por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa – Cusco, de las egresados(as):

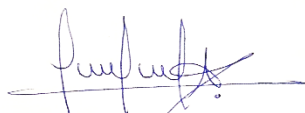
Sonia Quispe Lovaton; Floor Susanvic Ybarra Huillca

El instrumento tiene por objetivo medir la variable dependiente y es por dicho motivo, la necesidad de determinar la validez de su contenido; solicitamos la evaluación integral del instrumento, en base a su amplia experiencia y conocimientos. Adjunto a la presente, se alcanza lo siguiente:

- Instrumento(s) elaborado(s)
- Ficha de validación del instrumento por el experto
- Operacionalización de la(s) variable(s) de estudio.
- Matriz de instrumentos de investigación.
- Matriz de consistencia lógica de investigación

Agradeciendo su colaboración y atención a la presente, estamos seguros que su opinión y criterio de experto, servirán para los fines propuestos de la investigación.

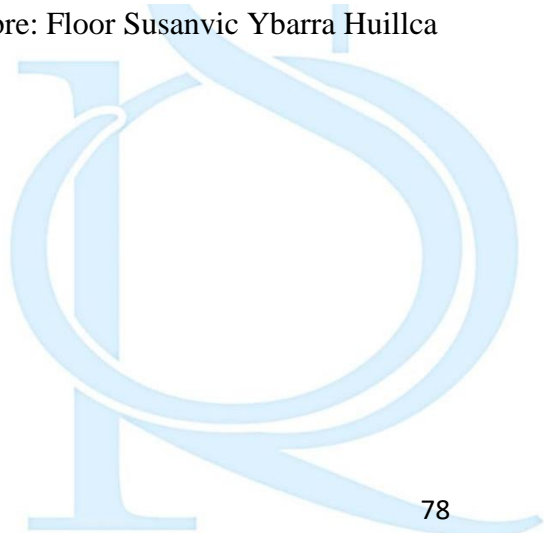
Atentamente:



Nombre: Sonia Quispe Lovaton



Nombre: Floor Susanvic Ybarra Huillca



Validación de instrumentos aprobados

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°204 "MARÍA MONTESSORI" CUSCO, 2023

1.2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

FICHA DE OBSERVACION DE LA MOTRICIDAD GRUESA

1.3. INVESTIGADOR(ES):

SONIA QUISPE LOVATON
FLOOR SUSANVIC YBARRA HUILLCA

1.4. DATOS DEL EXPERTO:

1.4.1. Nombres y Apellidos:

JESÚS ALBERTO CASTILLO LEYVA

1.4.2. Especialidad:

SECUNDARIA COMUNICACIÓN

1.4.3. Lugar y Fecha

CUSCO, 17 – 11 – 2023

1.4.4. Cargo e Institución donde Labora:

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA SANTA ROSA

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	eficiente -20 %	regular 1-40 %	bueno 1-60 %	Muy Bueno 1-80 %	M 6	E 8 Excelente 1-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios						X
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.						X
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.						X
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.						X
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.						X
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.						X

Estructura	7.ORGANIZAC IÓN	Existe una organización lógica.					X	
	8.CONSISTEN CIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.						X
	9.COHERENCI A	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables						X
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.						X

2. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** Excelente

3. **LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

- Procede a su aplicación.
 Debe corregirse.

4. **OPINION DE APLICABILIDAD:**

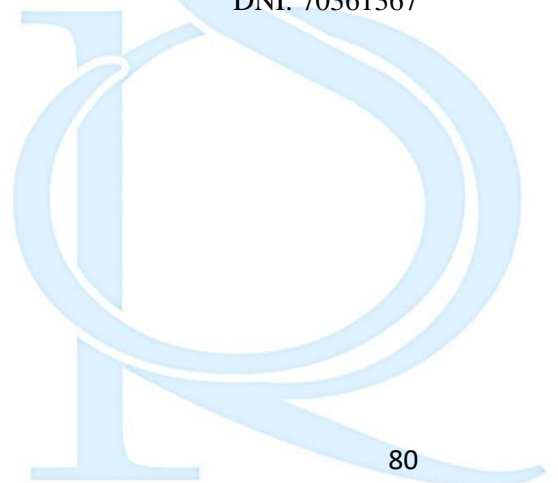
Esta apto para la aplicación de sus variables.

5. **OBSERVACIONES:**

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



Sello y Firma del Experto.
DNI: 70361367



Validación de instrumentos aprobados

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°204 "MARÍA MONTESSORI" CUSCO, 2023

1.2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

FICHA DE OBSERVACION DE LA MOTRICIDAD GRUESA

1.3. INVESTIGADOR(ES):

SONIA QUISPE LOVATON
FLOOR SUSANVIC YBARRA HUILLCA

1.4. DATOS DEL EXPERTO:

1.4.1. Nombres y Apellidos:

ULISES CARRANZA PINEDO

1.4.2. Especialidad:

FILOSOFIA, PSICOLOGIA Y RELIGION

1.4.3. Lugar y Fecha

CUSCO, 17 - 11 - 2023

1.4.4. Cargo e Institución donde Labora:

DIRECTOR DEL COLEGIO SAN ANTONIO ABAD
ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA
SANTA ROSA

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Eficiente 0 - 20 %	Regular 21 - 40 %	Bueno 41 - 60 %	Muy bueno 61 - 80 %	Excelente 81 - 100 %
Forma	1.REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				78	
	2.CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.				79	
	3.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				78	

Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				79	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				78	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				77	
Estructura	7.ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				79.	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				78	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				77	
	10.METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				78	

2. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 78.1%

3. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede a su aplicación.

Debe corregirse.

4. OPINION DE APLICABILIDAD:

Favorable.

5. OBSERVACIONES:

Ninguna.


 Ulises Cupecheli Areche
 MAESTRIA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
 Y GESTION EDUCATIVA
 D. N.º. 27228939

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“MANTENGO EN EQUILIBRIO MI CUERPO”

1. Datos Informativos:

1.1 I.E. I: N° 204 Maria Montessori

1.2 DIRECTOR(A): Yadira Del Pino Duran

1.3 PROFESORA: Sonia Quispe Lovaton

Floor Susanvic Ybarra Huillca

1.4 EDAD: 3 Años “B” URPI

ACTIVIDAD: “ME MANTENGO EN EQUILIBRIO”

PROPOSITO:


Los niños y niñas desarrollaran su equilibrio a través de las actividades cotidianas y juegos.

EVIDENCIA:

Cada niño y niña realizará movimientos y desplazamientos, desarrollando su equilibrio a través de los juegos.

AREA/COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<p>PSICOMOTRICIDAD “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<p>Realiza movimientos y desplazamientos en actividades cotidianas y juegos sobre diferentes superficies y alturas explorando sus limitaciones, posibilidades.</p>	<p>Realiza movimientos y desplazamientos, desarrollando su equilibrio a través de las diferentes actividades.</p>	<p>Lista de cotejos</p>
<p>ENFOQUES TRANSVERSALES</p>	<p>ORIENTACION AL BIEN COMUN</p>	<p><u>EQUIDAD Y JUSTICIA</u> Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>	

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
ANTES DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	<p>La docente da un tiempo determinado a los niños y niñas para que se puedan acercar a los sectores de juego y observar lo que realizan.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente indica que ya llego la hora de guardar los juegos en sus respectivos lugares. -La docente les indica que todos los niños y niñas deben estar en media luna. -La docente inicia con la oración del día. -Canción al niño Jesús. -Canción de saludarnos. -Traje del astronauta. -Caminar por la luna. 	<p>✓ Dialogo</p>
INICIO	<div style="border: 1px solid orange; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">ASAMBLEA</div> <p>La docente invita a todos los niños y niñas al círculo, para darles a conocer las normas que se debe cumplir en la sala de psicomotricidad.</p> <p>Cada niño y niña deberá acercarse a su respectivo casillero para retirar sus medias y con ello trabajar en la sala de psicomotricidad.</p> <p>La docente invita a todos los niños y niñas a subirse al trencito para dirigirnos a la sala de psicomotricidad.</p> <p>Todos los niños y niñas deben quitarse los zapatos y colocar en los respectivos casilleros para luego realizar la actividad.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">CALENTAMIENTO</div> <p>Para empezar con el calentamiento, la docente indica a los niños y niñas que debemos estar de pie en el círculo para poder movernos al ritmo de la música, primero moveremos las manos, los pies, la cintura, hombros, rodillas, etc.</p>	<p>✓ Dialogo</p> <p>✓ Música</p> <p>✓ Parlante</p>

¿LISTOS PARA MOVER EL CUERPO?



https://www.youtube.com/watch?v=EXfS_qRTMgo

DESARROLLO

EXPRESION CORPORAL

Actividad:

La docente indica a que todos los niños y las niñas se coloquen al lado inferior de la sala de psicomotricidad, mientras ella la docente colocará los materiales para trabajar con los niños, se armara el circuito con sogas y ulas ulas.

El circuito consiste en que cada niño y niña pasará por la cuerda con pasos grande y cuando se pare se tendrá que colocar con un solo pie y con las manos estiradas.

CIRCUITO:



Terminando la primera actividad la docente indica a los niños y niñas que se dirijan al lado inferior de la sala de psicomotricidad en posición coloquial. Mientras ella la docente armara el segundo circuito.

CIRCUITO 2:

La docente armara el segundo circuito con sogas, ulas ulas, tabillas. En lo cual tendrán que pasar por el circuito desarrollando su equilibrio, para ello a cada niño y niña se les entregara una bolsita de semillas para que se lo coloquen en la cabeza y así pasar por el circuito sin dejar que se caiga la bolsita de semillas.

✓ Dialogo

✓ Ula ula

✓ Tabillas

✓ Bolsitas de semillas

✓ Sogas

Concluyendo con el circuito, cada niño y niña deberá de colocar las bolsitas de semillas dentro del táper que es su respectivo lugar.



Luego de ello pasamos a realizar la relajación correspondiente con todos los niños y niñas.

RELAJACION:

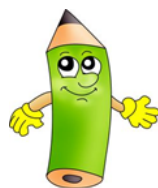
La docente indica que nos agarremos de las manos y crearemos un círculo grande, luego de ello se suelten las manos y todos cogemos aire y botamos suavemente.



Terminando la relajación todos se quedan dormiditos en el Eva Flex, acompañado de la música de relajación, hasta que la docente indique que deben de colocarse los zapatos.



CIERRE



METACOGNICION:

- ¿Qué se trabajó el día de hoy?
- ¿Les gusto la actividad que hemos realizado?
- ¿Qué actividad más les gusto?

✓ Dialogo

LISTA DE COTEJO

"MANTENGO EN EQUILIBRIO MI CUERPO"

COMPETENCIA		"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"		
Criterio de		Realiza movimientos y desplazamientos, desarrollando su equilibrio a través de las diferentes actividades.		
Nombre y Apellidos				
N°		Lo logre	En proceso	Necesito ayuda
01	ARAPA RODRIGUEZ, Sebastián Valentino			
02	CARPIO CARDENAS, Cayetana Fernanda			
03	CUENTAS Quispe, Almendra Kamel			
04	CCORIMANYA QUISPE, Daryl Theo			
05	CHACON PEREZ, Sebastián Rodrigo			
06	CRUZ PEÑA, Josue Said			
07	DUEÑAS PEZUA, Samuel Sebastián			
08	GUEVARA OLIVARES, Alessia Gimena			
09	GUEVARA OLIVARES, Luana Catalina			
10	HUALLPA COMPI, Luz Daniela Araceli			
11	HUILLCANINA BUSTINZA, Marcos Valentino			
12	HUILLCANINA BUSTINZA, Chaska Luana			
13	JALISTO CHAMPI, Alessandro			
14	MALAGA MEZA, Joaquín Salvador			
15	MASIAS ARRIAGA, Riam Zinedine			
16	MAYTAHUARI MENDOZA, Bruno			
17	PACHECO MIRABAL, Leon Nathan			
18	QUENTA HUAMANI, Joshua Alfredo			
19	QUISPE QUISPE, Thiago Sixto Alan			
20	ROMERO NAVIA, Louis Gael Amílcar			
21	SAUCEDO VALDEZ, Alani Daniela			
22	SORIA PERALTA, Luis Alejandro			
23	TAPIA CAMPANA, Matteo David			
24	TAYPE BELLOTA, Gadiel Dino			
25	VIDAL SALAZAR, Luana Gabriela			
26	VILLARROEL ARAOZ, Rodrigo Fredy			
27	CALCINA CHARA, Ruth Zamanta			
28	CHUQUICHAMPI MAMANI, Vladimir			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“MI CUERPO EN EQUILIBRIO”

2. Datos Informativos:

- 1.1 I.E. I: N° 204 Maria Montessori
- 1.2 DIRECTOR(A): Yadira Del Pino Duran
- 1.3 PROFESORA: Sonia Quispe Lovaton
Floor Susanvic Ybarra Huillca
- 1.4 EDAD: 3 Años “B” URPI

ACTIVIDAD: “MI CUERPO MANTENGO EN EQUILIBRIO”

PROPOSITO:

Los niños y niñas desarrollaran su equilibrio a través de los juegos propuestos en lo cual desarrollaran de manera autónoma.

EVIDENCIA:

Cada niño y niña realizara movimientos y desplazamientos demostrando el equilibrio a través de los juegos de manera autónoma.

AREA/COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD” ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente	Realiza movimientos y desplazamientos en actividades cotidianas y juegos sobre diferentes superficies y alturas explorando sus limitaciones, posibilidades.	Realiza movimientos y desplazamientos demostrando su equilibrio a través de los juegos de manera autónoma.	Lista de cotejos
ENFOQUES TRANSVERSALES	ORIENTACION AL BIEN COMUN	<u>EQUIDAD Y JUSTICIA</u> Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.	

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
INICIO	<p style="text-align: center;">ASAMBLEA</p> <p>La docente invita a todos los niños y niñas al círculo, para darles a conocer las normas que se debe cumplir en la sala de psicomotricidad. Cada niño y niña deberá acercarse a su respectivo casillero para retirar sus medias y con ello trabajar en la sala de psicomotricidad. La docente invita a todos los niños y niñas a subirse al trencito para dirigirnos a la sala de psicomotricidad. Todos los niños y niñas deben quitarse los zapatos y colocar en los respectivos casilleros para luego realizar la actividad.</p>  <p style="text-align: center;">CALENTAMIENTO</p> <p>Para comenzar con el calentamiento, la docente indica que todos los niños y niñas deben colocarse en círculo en el Eva Flex, en posición coloquial, para realizar el calentamiento. Deben mover los pies, manos, cabeza, dedos de los pies, dedos de la mano, etc.</p>  <p>Luego de ello la docente indica a todos los niños y niñas se coloquen al lado inferior de la sala de psicomotricidad, en posición coloquial.</p>	<p>✓ Dialogo</p>

DESARROLLO

EXPRESION CORPORAL

ACTIVIDAD 1:

La docente indica a todos los niños y niñas que trabajaremos de manera grupal en lo cual consiste en lo siguiente:
Se armará 5 grupos de 5 integrantes, a cada grupo se le entregará telas, dentro de las telas habrá una pelota, en lo cual deberán de hacer bailar la pelota y no dejar que se caiga.



Terminando la actividad la docente indica a todos los niños y niñas se coloquen al lado inferior de la sala de psicomotricidad en posición coloquial, mientras la docente armará la segunda actividad que consiste en un circuito, en lo cual se utilizará ula ula, conos, soga, tabillas y colchoneta.

CIRCUITO:

La docente indicara en que consiste el circuito:
Primero deberán pasar por las ulas ulas, saltando con los dos pies, luego de ello por los conos en gusanito, llegando a la soga deberemos pasar manteniendo equilibrio, luego pasamos por las tabillas, primero con los dos pies, después pasar por una sola tabilla y por último por la colchoneta debemos pasar gateando.

- ✚ Primero un niño realizará la demostración de cómo se trabajará en el circuito correspondiente.
- ✚ Luego de la demostración todos los niños y niñas pasaron por el circuito correspondiente.
- ✚ Concluyendo con el circuito, todos los niños y niñas se agarraron de las manos para hacer un círculo y realizar la relajación.



✓ Dialogo

✓ Telas

✓ Pelotas

✓ Ula ula

✓ Soga

✓ Tabillas

✓ Colchoneta

RELAJACION:

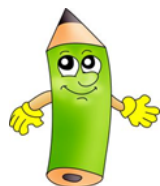
La docente indica que nos agarremos de las manos y crearemos una ronda grande, la docente indica que se suelten de las manos y todos cogemos aire y botamos suavemente.



Terminando la relajación todos se quedan dormiditos en el Eva Flex, hasta que la docente indique que deben de colocarse los zapatos.



CIERRE



METACOGNICION:

- ¿Qué se trabajó el día de hoy?
- ¿Les gusto la actividad que hemos realizado?
- ¿Qué actividad más les gusto?

✓ Dialogo

LISTA DE COTEJO

“MI CUERPO EN EQUILIBRIO”

COMPETENCIA		“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”		
Criterio de		Realiza movimientos y desplazamientos demostrando su equilibrio a través de los juegos de manera autónoma.		
Nombre y Apellidos				
N°		Lo logre	En proceso	Necesito ayuda
01	ARAPA RODRIGUEZ, Sebastián Valentino			
02	CARPIO CARDENAS, Cayetana Fernanda			
03	CUENTAS Quispe, Almendra Kamel			
04	CCORIMANYA QUISPE, Daryl Theo			
05	CHACON PEREZ, Sebastián Rodrigo			
06	CRUZ PEÑA, Josue Said			
07	DUEÑAS PEZUA, Samuel Sebastián			
08	GUEVARA OLIVARES, Alessia Gimena			
09	GUEVARA OLIVARES, Luana Catalina			
10	HUALLPA COMPI, Luz Daniela Araceli			
11	HUILLCANINA BUSTINZA, Marcos Valentino			
12	HUILLCANINA BUSTINZA, Chaska Luana			
13	JALISTO CHAMPI, Alessandro			
14	MALAGA MEZA, Joaquín Salvador			
15	MASIAS ARRIAGA, Riam Zinedine			
16	MAYTAHUARI MENDOZA, Bruno			
17	PACHECO MIRABAL, Leon Nathan			
18	QUENTA HUAMANI, Joshua Alfredo			
19	QUISPE QUISPE, Thiago Sixto Alan			
20	ROMERO NAVIA, Louis Gael Amílcar			
21	SAUCEDO VALDEZ, Alani Daniela			
22	SORIA PERALTA, Luis Alejandro			
23	TAPIA CAMPANA, Matteo David			
24	TAYPE BELLOTA, Gadiel Dino			
25	VIDAL SALAZAR, Luana Gabriela			
26	VILLARROEL ARAOZ, Rodrigo Fredy			
27	CALCINA CHARA, Ruth Zamanta			
28	CHUQUICHAMPI MAMANI, Vladimir			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“MANTENIENDO EQUILIBRIO ME DIVIERTO”

1. Datos Informativos:

- 1.1 I.E. I:** N° 204 Maria Montessori
- 1.2 DIRECTOR(A):** Yadira Del Pino Duran
- 1.3 PROFESORA:** Sonia Quispe Lovaton
Floor Susanvic Ybarra Huilca
- 1.4 EDAD:** 3 Años “B” URPI

ACTIVIDAD: “Haciendo equilibrio me divierto”

PROPOSITO:


Los niños y niñas desarrollaran su equilibrio mediante actividades propuestas.

EVIDENCIA:

Cada niño y niña participara en los juegos propuestos manteniendo equilibrio.

AREA/COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD” ✓ Comprende su cuerpo	Realiza movimientos y desplazamientos en actividades cotidianas y juegos sobre diferentes superficies y alturas explorando sus limitaciones, posibilidades.	Realiza movimientos y desplazamientos en los juegos de manera autónoma en la que demuestra su equilibrio.	Lista de cotejos
ENFOQUES TRANSVERSALES	ORIENTACION AL BIEN COMUN	<u>EQUIDAD Y JUSTICIA</u> Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.	

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
ANTES DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	<p>La docente da un tiempo determinado a los niños y niñas para que se puedan acercar a los sectores de juego y observar lo que realizan.</p> <p>-La docente indica que ya llego la hora de guardar los juegos en sus respectivos lugares.</p> <p>-La docente les indica que todos los niños y niñas deben estar en media luna.</p> <p>-La docente inicia con la oración del día.</p> <p>-Canción al niño Jesús.</p> <p>-Canción de saludarnos.</p>	<p>✓ Dialogo</p>
INICIO	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">ASAMBLEA</div> <p>La docente invita a todos los niños y niñas al círculo, para darles a conocer las normas que se debe cumplir en la sala de psicomotricidad.</p> <p>Cada niño y niña deberá acercarse a su respectivo casillero para retirar sus medias y con ello trabajar en la sala de psicomotricidad.</p> <p>La docente invita a todos los niños y niñas a subirse al trencito para dirigirnos a la sala de psicomotricidad.</p> <p>Todos los niños y niñas deben quitarse los zapatos y colocar en los respectivos casilleros para luego realizar la actividad.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">CALENTAMIENTO</div> <p>Para empezar con el calentamiento, la docente indica que todos los niños y niñas deberán correr al sonido del silbato y al sonido de las palmas deberán caminar por todo el espacio de la sala de psicomotriz.</p>	<p>✓ Dialogo</p> <p>✓ Silbato</p>



DESARROLLO

EXPRESION CORPORAL

Actividad:

La docente indica a que todos los niños y las niñas se coloquen por toda la sala de psicomotriz para poder movernos al ritmo de la música y todos estén muy atentos a las indicaciones.

CAMINANDO, CAMINANDO



<https://youtu.be/8Wx1xLBfwYM>

La docente indica a que todos los niños y niñas se dirijan hacia el lado del espejo y todos deberán caminar de un extremo al otro manteniendo equilibrio.

Todos los niños y niñas deberán agarrar en las dos manos un cono y sus brazos deberán estar extendidas con la mirada de frente, deberán mantener equilibrio.



La docente propone armar un circuito donde deberán mantener el equilibrio, en ello se utilizará los módulos, ula ula, conos, soguillas, etc.

- ✓ Dialogo
- ✓ Ula ula
- ✓ Conos
- ✓ Módulos
- ✓ Soga
- ✓ Música



RELAJACION:

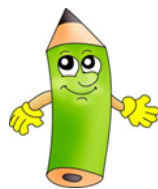
La docente indica que nos agarraremos de las manos y crearemos una ronda grande, la docente indica que se suelten de las manos y todos cogemos aire y botamos suavemente.



Terminando la relajación todos se quedan dormiditos en el eva Flex, hasta que la docente indique que deben de colocarse los zapatos.



CIERRE



METACOGNICION:

- ¿Qué se trabajó el día de hoy?
- ¿Les gusto la actividad que hemos realizado?
- ¿Qué actividad más les gusto?

✓ Dialogo

LISTA DE COTEJO

“MANTENIENDO EQUILIBRIO ME DIVIERTO”

COMPETENCIA		“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”		
Criterio de		Realiza movimientos y desplazamientos en los juegos de manera autónoma en la que demuestra su equilibrio.		
Nombre y Apellidos				
N°		Lo logre	En proceso	Necesito ayuda
01	ARAPA RODRIGUEZ, Sebastián Valentino			
02	CARPIO CARDENAS, Cayetana Fernanda			
03	CUENTAS Quispe, Almendra Kamel			
04	CCORIMANYA QUISPE, Daryl Theo			
05	CHACON PEREZ, Sebastián Rodrigo			
06	CRUZ PEÑA, Josue Said			
07	DUEÑAS PEZUA, Samuel Sebastián			
08	GUEVARA OLIVARES, Alessia Gimena			
09	GUEVARA OLIVARES, Luana Catalina			
10	HUALLPA COMPI, Luz Daniela Araceli			
11	HUILLCANINA BUSTINZA, Marcos Valentino			
12	HUILLCANINA BUSTINZA, Chaska Luana			
13	JALISTO CHAMPI, Alessandro			
14	MALAGA MEZA, Joaquín Salvador			
15	MASIAS ARRIAGA, Riam Zinedine			
16	MAYTAHUARI MENDOZA, Bruno			
17	PACHECO MIRABAL, Leon Nathan			
18	QUENTA HUAMANI, Joshua Alfredo			
19	QUISPE QUISPE, Thiago Sixto Alan			
20	ROMERO NAVIA, Louis Gael Amílcar			
21	SAUCEDO VALDEZ, Alani Daniela			
22	SORIA PERALTA, Luis Alejandro			
23	TAPIA CAMPANA, Matteo David			
24	TAYPE BELLOTA, Gadiel Dino			
25	VIDAL SALAZAR, Luana Gabriela			
26	VILLARROEL ARAOZ, Rodrigo Fredy			
27	CALCINA CHARA, Ruth Zamanta			
28	CHUQUICHAMPI MAMANI, Vladimir			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“AL RITMO DE LA MUSICA”

2. Datos Informativos:

- 1.1 I.E.I.** : N° 204 María Montessori
- 1.2 DIRECTOR(A)** : Yarida Del Pino Duran
- 1.3 PROFESORA** : Sonia Quispe Lovaton
Floor Susanvic Ybarra Huilca
- 1.4 EDAD** : 3 Años “URPI”

ACTIVIDAD: “MOVIMIENTO CORPORAL AL RITMO DE LA MUSICA”

PROPOSITO:

Los niños y niñas realizaran movimientos y desplazamientos manteniendo ritmo en las actividades propuestas.

EVIDENCIA:

Los niños y niñas desarrollaran movimientos y desplazamientos manteniendo ritmo corporal.

AREA/COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD” ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente.	Realiza movimientos y desplazamientos en actividades cotidianas y juegos sobre diferentes superficies y alturas explorando sus limitaciones, posibilidades.	Realiza movimientos y desplazamientos al ritmo de la música, en las diferentes actividades.	Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ENFOQUE DE IGUALDAD DE GENERO	EMPATIA Reconoce y valora las emociones y necesidades afectivas de los otros/as y muestra sensibilidad ante ellas al identificar situaciones de desigualdad de género, evidenciando así la capacidad de comprender o acompañar a las personas en dichas emociones o necesidades afectivas.	

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
<p>INICIO</p>	<p>La docente invita a todos los niños y niñas al círculo, para darles a conocer las normas que se debe cumplir en la sala de psicomotricidad.</p> <p>Cada niño y niña debe acercarse a su respectivo casillero para retirar sus medias y con ello trabajar en la sala de psicomotricidad.</p> <p>La docente invita a todos los niños y niñas a subirse al trencito para dirigirnos a la sala de psicomotricidad.</p> <p>Todos los niños y niñas deben quitarse los zapatos y colocar en los respectivos casilleros para luego realizar la actividad.</p> <p>✚ La docente indica que debemos colocarnos en circulo para poder realizar el calentamiento corporal acompañado con música.</p> <p style="text-align: center;"><u>EL JUEGO DEL CALENTAMIENTO</u></p> <div data-bbox="523 1111 1066 1451" data-label="Image"> </div> <p>https://www.youtube.com/watch?v=-lKFK1ObATo</p> <p>✚ Terminando de realizar el calentamiento, la docente invita a todos los niños y niñas a dirigirse al espejo mágico y colocarnos en posición coloquial para escuchar las indicaciones de la docente.</p>	<p>✓ Dialogo</p> <p>✓ Canción</p> <p>✓ Laptop</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>La docente indicara lo siguiente:</p> <p>✚ El día de hoy se realizará una actividad con las ulas ulas y también se trabajará al compás de la música.</p> <p>La actividad consiste en lo siguiente:</p> <p>Cada niño y niña deberá estar dentro de la ula ula en lo cual deberán de moverse al ritmo de la música y no deben de salir de las ulas ulas.</p>	<p>✓ Ula ula</p>



TODOS A MOVERNOS AL RITMO



<https://www.youtube.com/watch?v=OBwvBpQxqdY>

- ✚ Después de realizar la actividad de "TODOS A MOVERNOS" la docente invita a todos los niños y niñas a sentarnos dentro del ula ula para conversar un momento.
La docente realizara las siguientes preguntas:
¿Les gusto la actividad? ¿Les gustaría realizar otra actividad?
- ✚ Luego de ello la docente les explicara en que consiste la siguiente actividad que se realizara con todos los niños. La docente pondrá la música y desarrollará una demostración para que todos los niños y niñas observen y puedan trabajar la actividad.

CANCION: EL CAMINO

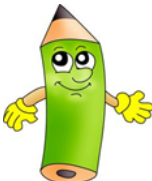


<https://www.youtube.com/watch?v=L6HBMIRMIKY>

✓ Canción

✓ Laptop

✓ Dialogo

	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Finalizando con la actividad que se realizó, todos los niños y niñas nos colocaremos en círculo para poder realizar la relajación. ✚ La docente indica que todos los niños y niñas debemos dormir, para que luego cada uno ira colocándose los zapatos y dirigirnos al aula. 	
CIERRE	 <p>METACOGNICION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué se trabajó el día de hoy? ¿Les gusto mover todo su cuerpo al ritmo de la música? ¿Qué fue lo que más les gusto? 	

LISTA DE COTEJO

"AL RITMO DE LA MUSICA"

COMPETENCIA		"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"		
Criterio de		Realiza movimientos y desplazamientos al ritmo de la música, en las diferentes actividades.		
Nombre y Apellidos				
N°		Lo logre	En proceso	Necesito ayuda
01	ARAPA RODRIGUEZ, Sebastián Valentino			
02	CARPIO CARDENAS, Cayetana Fernanda			
03	CUENTAS Quispe, Almendra Kamel			
04	CCORIMANYA QUISPE, Daryl Theo			
05	CHACON PEREZ, Sebastián Rodrigo			
06	CRUZ PEÑA, Josue Said			
07	DUEÑAS PEZUA, Samuel Sebastián			
08	GUEVARA OLIVARES, Alessia Gimena			
09	GUEVARA OLIVARES, Luana Catalina			
10	HUALLPA COMPI, Luz Daniela Araceli			
11	HUILLCANINA BUSTINZA, Marcos Valentino			
12	HUILLCANINA BUSTINZA, Chaska Luana			
13	JALISTO CHAMPI, Alessandro			
14	MALAGA MEZA, Joaquín Salvador			
15	MASIAS ARRIAGA, Riam Zinedine			
16	MAYTAHUARI MENDOZA, Bruno			
17	PACHECO MIRABAL, Leon Nathan			
18	QUENTA HUAMANI, Joshua Alfredo			
19	QUISPE QUISPE, Thiago Sixto Alan			
20	ROMERO NAVIA, Louis Gael Amílcar			
21	SAUCEDO VALDEZ, Alani Daniela			
22	SORIA PERALTA, Luis Alejandro			
23	TAPIA CAMPANA, Matteo David			
24	TAYPE BELLOTA, Gadiel Dino			
25	VIDAL SALAZAR, Luana Gabriela			
26	VILLARROEL ARAOZ, Rodrigo Fredy			
27	CALCINA CHARA, Ruth Zamanta			
28	CHUQUICHAMPI MAMANI, Vladimir			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“NOS MOVEMOS AL RITMO DE LA MUSICA”

3. Datos Informativos:

1.1 I.E. I: N° 204 Maria Montessori

1.2 DIRECTOR(A): Yadira Del Pino Duran

1.3 PROFESORA: Sonia Quispe Lovaton
Floor Susanvic Ybarra Huilca

1.4 EDAD: 3 Años “B” URPI

ACTIVIDAD: “MUEVO MI CUERPO AL RITMO DE LA MUSICA”

PROPOSITO:


Los niños y niñas se moverán al ritmo de la música, así mismo se observará su desenvolvimiento de manera autónoma.

EVIDENCIA:

Cada niño y niña realizará movimientos y desplazamientos al ritmo de la música de manera autónoma.

AREA/COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD” ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente	Realiza movimientos y desplazamientos en actividades cotidianas y juegos sobre diferentes superficies y alturas explorando sus limitaciones, posibilidades.	Realiza movimientos y desplazamientos, al ritmo de la música en las diferentes actividades de manera autónoma.	Lista de cotejos
ENFOQUES TRANSVERSALES	ORIENTACION AL BIEN COMUN	<u>EQUIDAD Y JUSTICIA</u> Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.	

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
ANTES DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	<p>La docente da un tiempo determinado a los niños y niñas para que se puedan acercar a los sectores de juego y observar lo que realizan.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente indica que ya llego la hora de guardar los juegos en sus respectivos lugares. -La docente les indica que todos los niños y niñas deben estar en media luna. -La docente inicia con la oración del día. -Canción al niño Jesús. -Canción de saludarnos. -Traje del astronauta. -Caminar por la luna. 	<p>✓ Dialogo</p>
INICIO	<div style="border: 1px solid orange; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">ASAMBLEA</div> <p>La docente invita a todos los niños y niñas al círculo, para darles a conocer las normas que se debe cumplir en la sala de psicomotricidad.</p> <p>Cada niño y niña deberá acercarse a su respectivo casillero para retirar sus medias y con ello trabajar en la sala de psicomotricidad.</p> <p>La docente invita a todos los niños y niñas a subirse al trencito para dirigirnos a la sala de psicomotricidad.</p> <p>Todos los niños y niñas deben quitarse los zapatos y colocar en los respectivos casilleros para luego realizar la actividad.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">CALENTAMIENTO</div> <p>Para empezar con el calentamiento, la docente indica a los niños y niñas que debemos estar de pie en el círculo para poder realizar el calentamiento corporal, la docente indicara que todos debemos mover la cabeza de un lado a otro lado, mover los brazos, saltar, mover los pies, mover las rodillas, etc.</p>	<p>✓ Dialogo</p>



DESARROLLO

EXPRESION CORPORAL

Actividad 1:

La docente invita a todos los niños y niñas a colocarse en un círculo grande en el medio de la sala de psicomotricidad, para poder movernos al ritmo de la música.

La docente reproducirá la siguiente música:

A MOVERNOS AL RITMO DE LA MUSICA



<https://www.youtube.com/watch?v=28Mhvv4e2ik>

Después de realizar la actividad, invitamos a todos los niños y niñas a colocarse en el lado inferior de la sala de psicomotricidad y colocarnos en posición coloquial, mientras ello la docente armara la siguiente actividad.

Actividad 2:

La docente armara un circuito de ula ula, en lo cual pasaran por las ula sulas dando saltos al ritmo de la música y también acompañado de los toc-toc.

Un grupo pasara por el circuito de las ula sulas y otro grupo acompañaran con los toc toc al ritmo de la música.

✓ Dialogo

✓ Pelotas

✓ Conos

✓ Música

Luego de terminar con el primer grupo que paso por las ula sulas, ya también ese grupo nos acompañara con los toc toc y el otro grupo pasara por el circuito de las ula ulas.
La docente reproducirá la siguiente música:

ANACONDA



<https://www.youtube.com/watch?v=t-S2XUpXafY>

Terminando con las actividades en la sala de psicomotricidad, realizaremos el siguiente ejercicio, relajación.

RELAJACION:

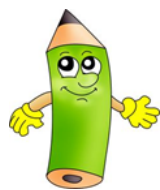
La docente indica que nos agarremos de las manos y crearemos un círculo grande, luego de ello se suelten las manos y todos cogemos aire y botamos suavemente.



Terminando la relajación todos se quedan dormiditos en el Eva Flex, acompañado de la música de relajación, hasta que la docente indiqué que deben de colocarse los zapatos.



CIERRE



METACOGNICION:

¿Qué se trabajó el día de hoy?

¿Les gusto la actividad que hemos realizado?

¿Qué actividad más les gusto?

✓ Dialogo



LISTA DE COTEJO

“NOS MOVEMOS AL RITMO DE LA MUSICA”

COMPETENCIA		“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”		
Criterio de		Realiza movimientos y desplazamientos, al ritmo de la música en las diferentes actividades de manera autónoma.		
Nombre y Apellidos				
N°		Lo logre	En proceso	Necesito ayuda
01	ARAPA RODRIGUEZ, Sebastián Valentino			
02	CARPIO CARDENAS, Cayetana Fernanda			
03	CUENTAS Quispe, Almendra Kamel			
04	CCORIMANYA QUISPE, Daryl Theo			
05	CHACON PEREZ, Sebastián Rodrigo			
06	CRUZ PEÑA, Josue Said			
07	DUEÑAS PEZUA, Samuel Sebastián			
08	GUEVARA OLIVARES, Alessia Gimena			
09	GUEVARA OLIVARES, Luana Catalina			
10	HUALLPA COMPI, Luz Daniela Araceli			
11	HUILLCANINA BUSTINZA, Marcos Valentino			
12	HUILLCANINA BUSTINZA, Chaska Luana			
13	JALISTO CHAMPI, Alessandro			
14	MALAGA MEZA, Joaquín Salvador			
15	MASIAS ARRIAGA, Riam Zinedine			
16	MAYTAHUARI MENDOZA, Bruno			
17	PACHECO MIRABAL, Leon Nathan			
18	QUENTA HUAMANI, Joshua Alfredo			
19	QUISPE QUISPE, Thiago Sixto Alan			
20	ROMERO NAVIA, Louis Gael Amílcar			
21	SAUCEDO VALDEZ, Alani Daniela			
22	SORIA PERALTA, Luis Alejandro			
23	TAPIA CAMPANA, Matteo David			
24	TAYPE BELLOTA, Gadiel Dino			
25	VIDAL SALAZAR, Luana Gabriela			
26	VILLARROEL ARAOZ, Rodrigo Fredy			
27	CALCINA CHARA, Ruth Zamanta			
28	CHUQUICHAMPI MAMANI, Vladimir			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“ME DIVIERTO MOVIENDOME AL RITMO DE LA MUSICA”

4. Datos Informativos:

1.1 I.E. I: N° 204 Maria Montessori

1.2 DIRECTORA: Yadira del Pino Duran

1.3 PROFESORA: Sonia Quispe Lovaton

Floor Susanvic Ybarra Huilca

1.4 EDAD: 3 Años “Urpi”

ACTIVIDAD: “Mantengo en ritmo mi cuerpo”

PROPOSITO:


Los niños y niñas se moverán al ritmo de la música, así mismo mantendrán ritmo en las actividades de manera autónoma.

EVIDENCIA:

Cada niño y niña realizara movimientos y desplazamientos de manera autónoma manteniendo ritmo en las actividades propuestas.

AREA/COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD” ✓ Comprende su cuerpo	Realiza movimientos y desplazamientos en actividades cotidianas y juegos sobre diferentes superficies y alturas explorando sus limitaciones, posibilidades.	Realiza movimientos y desplazamientos al ritmo de la música, también mantiene ritmo en las diferentes actividades de manera autónoma.	Lista de cotejos
ENFOQUES TRANSVERSALES	ORIENTACION AL BIEN COMUN	<u>EMPATIA</u> Reconoce y valora las emociones y necesidades afectivas de los otros/as y muestra sensibilidad ante ellas al identificar situaciones de desigualdad de género, evidenciando así la capacidad de comprender o acompañar a las personas en dichas emociones o necesidades afectivas.	

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
<p>ANTES DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</p>	<p>La docente da un tiempo determinado a los niños y niñas para que se puedan acercar a los sectores de juego y observar lo que realizan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente indica que ya llego la hora de guardar los juegos en sus respectivos lugares. - La docente les indica que todos los niños y las niñas deben estar en el círculo. - La docente inicia con la oración del día. - Canción al niño Jesús. - Canción del saludo. - Traje de astronauta. - Caminar por la luna. 	<p>✓ Dialogo</p>
<p>INICIO</p>	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente invita a todos los niños y niñas al círculo, para darles a conocer las normas que se debe de cumplir en la sala de psicomotricidad. -Cada niño y niña deberá acercarse a su respectivo casillero para retirar sus medias y con ello trabajar en la sala de psicomotricidad. -La docente invita a todos los niños y niñas a subirse al trencito para dirigirnos a la sala de psicomotricidad. -Todos los niños y niñas deben de quitarse los zapatos y clocar en los respectivos casilleros para luego realizar las actividades.  <p>CALENTAMIENTO</p> <p>Para empezar con el calentamiento, la docente indica a los niños y niñas a estar paraditos en el circulo para poder realizar el calentamiento, la docente indica que todos debemos de mover los brazos, mover los pies, saltar, mover las rodillas, mover la cabeza, etc.</p>	<p>✓ Dialogo</p>



DESARROLLO

EXPRESION CORPORAL

Actividad 1

La docente invita a todos los niños y niñas a colocarse a un círculo al centro de la sala de psicomotricidad para poder movernos al ritmo de la música.

La docente proyecta la música:

A CORRER, SALTAR



<https://youtu.be/jFBsX1KW5Ik>

Después de realizar la actividad, la docente invita a todos los niños y niñas a colocarse al lado inferior de la sala de psicomotricidad y colocarnos en posición coloquial, mientras tanto la docente armara la siguiente actividad.

Actividad 2

La docente armara un circuito donde deberán pasar por grupos, en esta actividad consiste en que deben de saltar con los dos pies por las ula-ulas, la docente indicara que llegando al cono deberán de echarse al piso y arrastrarse como una

✓ Música

✓ Conos

✓ Ula-ula

✓ Dialogo

serpiente hasta llegar al otro cono, regresaran como serpientes y deberán saltar.

- ✓ Para empezar con el circuito, la docente invitara a un niño o niña para que pueda recorrer por el circuito y los demás niños y niñas puedan observar y trabajar en el circuito.




RELAJACION

-La docente indica que nos agarremos de las manos y creamos una ronda grande, después de hacer la ronda nos soltamos de las manos y todos inhalamos aire y exhalamos suavemente.



Terminando la relajación todos se quedan dormiditos en el Eva Flex acompañado de la música de relajación, se quedan dormiditos hasta que la docente indique que deben de colocarse los zapatos.

		
<p>CIERRE</p>	 <p>METACOGNICION: ¿Qué se trabajó el día de hoy? ¿les gusto pasar por el circuito? ¿Qué partes de vuestro cuerpo lograron mover?</p>	<p>✓ Dialogo</p>

LISTA DE COTEJO

“ME DIVIERTO MOVIENDOME AL RITMO DE LA MUSICA”

COMPETENCIA		“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”		
<p style="text-align: center;">Criterio de</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Nombre y Apellidos</p>		<p>Realiza movimientos y desplazamientos al ritmo de la música, también mantiene ritmo en las diferentes actividades de manera autónoma.</p>		
		Lo logre	En proceso	Necesito ayuda
N°				
01	ARAPA RODRIGUEZ, Sebastián Valentino			
02	CARPIO CARDENAS, Cayetana Fernanda			
03	CUENTAS Quispe, Almendra Kamel			
04	CCORIMANYA QUISPE, Daryl Theo			
05	CHACON PEREZ, Sebastián Rodrigo			
06	CRUZ PEÑA, Josue Said			
07	DUEÑAS PEZUA, Samuel Sebastián			
08	GUEVARA OLIVARES, Alessia Gimena			
09	GUEVARA OLIVARES, Luana Catalina			
10	HUALLPA COMPI, Luz Daniela Araceli			
11	HUILLCANINA BUSTINZA, Marcos Valentino			
12	HUILLCANINA BUSTINZA, Chaska Luana			
13	JALISTO CHAMPI, Alessandro			
14	MALAGA MEZA, Joaquín Salvador			
15	MASIAS ARRIAGA, Riam Zinedine			
16	MAYTAHUARI MENDOZA, Bruno			
17	PACHECO MIRABAL, Leon Nathan			
18	QUENTA HUAMANI, Joshua Alfredo			
19	QUISPE QUISPE, Thiago Sixto Alan			
20	ROMERO NAVIA, Louis Gael Amílcar			
21	SAUCEDO VALDEZ, Alani Daniela			
22	SORIA PERALTA, Luis Alejandro			
23	TAPIA CAMPANA, Matteo David			
24	TAYPE BELLOTA, Gadiel Dino			
25	VIDAL SALAZAR, Luana Gabriela			
26	VILLARROEL ARAOZ, Rodrigo Fredy			
27	CALCINA CHARA, Ruth Zamanta			
28	CHUQUICHAMPI MAMANI, Vladimir			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“MANTENGO EN COORDINACION MI CUERPO UTILIZANDO MIS EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES”

5. Datos Informativos:

- 1.1 I.E. I: N° 204 Maria Montessori
- 1.2 DIRECTOR(A): Yadira Del Pino Duran
- 1.3 PROFESORA: Sonia Quispe Lovaton
Floor Susanvic Ybarra Huilca
- 1.4 EDAD: 3 Años "B" URPI

ACTIVIDAD: "MI CUERPO MANTENGO EN COORDINACION"

PROPOSITO:

Los niños y niñas desarrollaran coordinación corporal utilizando sus extremidades superiores e inferiores a través de las actividades.


EVIDENCIA:

Cada niño y niña realizará movimientos y desplazamientos, desarrollando su coordinación corporal a través de los juegos.

AREA/COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD” ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente	Realiza movimientos y desplazamientos en actividades cotidianas y juegos sobre diferentes superficies y alturas explorando sus limitaciones, posibilidades.	Realiza movimientos y desplazamientos, desarrollando su coordinación corporal así mismo utilizando sus extremidades superiores e inferiores a través de las diferentes actividades.	Lista de cotejos

<p style="text-align: center;">ENFOQUES TRANSVERSALES</p>	<p style="text-align: center;">ORIENTACION AL BIEN COMUN</p>	<p><u>EQUIDAD Y JUSTICIA</u> Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>
--	---	---

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
<p style="text-align: center;">ANTES DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</p>	<p>La docente da un tiempo determinado a los niños y niñas para que se puedan acercar a los sectores de juego y observar lo que realizan.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente indica que ya llego la hora de guardar los juegos en sus respectivos lugares. -La docente les indica que todos los niños y niñas deben estar en media luna. -La docente inicia con la oración del día. -Canción al niño Jesús. -Canción de saludarnos. -Traje del astronauta. -Caminar por la luna. 	<p style="text-align: center;">✓ Dialogo</p>
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p style="text-align: center;">ASAMBLEA</p> <p>La docente invita a todos los niños y niñas al círculo, para darles a conocer las normas que se debe cumplir en la sala de psicomotricidad.</p> <p>Cada niño y niña deberá acercarse a su respectivo casillero para retirar sus medias y con ello trabajar en la sala de psicomotricidad.</p> <p>La docente invita a todos los niños y niñas a subirse al trencito para dirigirnos a la sala de psicomotricidad.</p> <p>Todos los niños y niñas deben quitarse los zapatos y colocar en los respectivos casilleros para luego realizar la actividad.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center;">✓ Dialogo</p>

CALENTAMIENTO

Para empezar con el calentamiento, la docente indica a los niños y niñas que debemos estar de pie en el círculo para poder realizar el calentamiento corporal, la docente indicara que todos debemos mover la cabeza de un lado a otro lado, mover los brazos, saltar, mover los pies, mover las rodillas, etc.



DESARROLLO

EXPRESION CORPORAL

Actividad 1:

La docente indica a todos los niños y niñas se coloquen en posición coloquial al lado de la pared, para poder armar la primera actividad, en lo cual consiste en lo siguiente: Se colocará conos a los dos extremos, detrás de los conos se colocarán los niños, se les entregara pelota a cada niño en lo cual deberán llevar la pelota por el suelo con la mano derecha, así mismo retornaran con la pelota, pero con la mano izquierda.



Actividad 2:

Luego de terminar la primera actividad, la docente indica a todos los niños y niñas se coloquen en posición coloquial al lado de la pared, para poder armar la segunda actividad, en lo cual consiste en lo siguiente: Se colocará conos a los dos extremos, detrás de los conos se colocarán los niños, se les entregara pelota a cada niño en lo

✓ Dialogo

✓ Pelotas

✓ Conos

✓ Música

cual deberán llevar la pelota por el suelo con el pie derecho, así mismo retornaran con la pelota, pero con el pie izquierdo.



Actividad 3:

La docente indica a todos los niños y niñas que armen un círculo grande y colocarse en posición coloquial, en lo cual consiste en lo siguiente:

La pelota tendrá un niño o una niña, la docente indicara que la pelota tiene que ir por el lado derecho o también por el lado izquierdo y así sucesivamente se jugara con la pelota.

Terminando con las actividades en la sala de psicomotricidad, realizaremos el siguiente ejercicio, relajación.

RELAJACION:

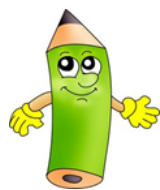
La docente indica que nos agarremos de las manos y crearemos un círculo grande, luego de ello se suelten las manos y todos cogemos aire y botamos suavemente.



Terminando la relajación todos se quedan dormiditos en el Eva Flex, acompañado de la música de relajación, hasta que la docente indiqué que deben de colocarse los zapatos.



CIERRE



METACOGNICION:

¿Qué se trabajó el día de hoy?

¿Les gusto la actividad que hemos realizado?

¿Qué actividad más les gusto?

✓ Dialogo



LISTA DE COTEJO

“MANTENGO EN COORDINACION MI CUERPO UTILIZANDO MIS EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES”

COMPETENCIA		“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”		
Criterio de		Realiza movimientos y desplazamientos, desarrollando su coordinación corporal así mismo utilizando sus extremidades superiores e inferiores a través de las diferentes actividades.		
Nombre y Apellidos				
N°		Lo logre	En proceso	Necesito ayuda
01	ARAPA RODRIGUEZ, Sebastián Valentino			
02	CARPIO CARDENAS, Cayetana Fernanda			
03	CUENTAS Quispe, Almendra Kamel			
04	CCORIMANYA QUISPE, Daryl Theo			
05	CHACON PEREZ, Sebastián Rodrigo			
06	CRUZ PEÑA, Josue Said			
07	DUEÑAS PEZUA, Samuel Sebastián			
08	GUEVARA OLIVARES, Alessia Gimena			
09	GUEVARA OLIVARES, Luana Catalina			
10	HUALLPA COMPI, Luz Daniela Araceli			
11	HUILLCANINA BUSTINZA, Marcos Valentino			
12	HUILLCANINA BUSTINZA, Chaska Luana			
13	JALISTO CHAMPI, Alessandro			
14	MALAGA MEZA, Joaquín Salvador			
15	MASIAS ARRIAGA, Riam Zinedine			
16	MAYTAHUARI MENDOZA, Bruno			
17	PACHECO MIRABAL, Leon Nathan			
18	QUENTA HUAMANI, Joshua Alfredo			
19	QUISPE QUISPE, Thiago Sixto Alan			
20	ROMERO NAVIA, Louis Gael Amílcar			
21	SAUCEDO VALDEZ, Alani Daniela			
22	SORIA PERALTA, Luis Alejandro			
23	TAPIA CAMPANA, Matteo David			
24	TAYPE BELLOTA, Gadiel Dino			
25	VIDAL SALAZAR, Luana Gabriela			
26	VILLARROEL ARAOZ, Rodrigo Fredy			
27	CALCINA CHARA, Ruth Zamanta			
28	CHUQUICHAMPI MAMANI, Vladimir			

Evidencias fotográficas



IMAGEN: Niños realizando la actividad de Ritmo.



IMAGEN: Niños realizando actividades circuitos de Ritmo



IMAGEN: Niños realizando actividades de Equilibrio



IMAGEN: Niños realizando circuito de Equilibrio



IMAGEN: Niños realizando actividades de Coordinación



IMAGEN: Niños realizando actividades de circuito de Coordinación