



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS RECREATIVOS PARA OPTIMIZAR EL ÁREA DE
PSICOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°290 YANAMAYO PUNO**

2023

TESIS

PRESENTADA POR:

YANETH ALIOSKA HOLGUIN PINTO

ADA LUZBETH BARRIGA TURPO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PUNO – PERÚ

2024



NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS RECREATIVOS PARA OPTIMIZAR EL ÁREA DE PSICOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°290 YAN AMAYO PUNO 2023

AUTOR

**YANETH ALIOSKA HOLGUIN PINTO ADA
LUZBETH BARRIGA TURPO**

RECuento DE PALABRAS

20188 Words

RECuento DE CARACTERES

112956 Characters

RECuento DE PÁGINAS

174 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

77.2MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 8, 2024 12:22 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 8, 2024 12:25 PM GMT-5

● **19% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

Universidad Nacional del Altiplano  Firmado digitalmente por TICONA MAMANI Martha FAU 20145496170 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 08.07.2024 18:43:34 -05:00

Universidad Nacional del Altiplano  Firmado digitalmente por ARIAS HUACO Yarina Miza FAU 20145496170 hard
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 09.07.2024 10:13:54 -06:00

Resumen



DEDICATORIA

“A Dios, por guiarme y ayudarme a transformar los obstáculos en grandes enseñanzas y por darme la fortaleza para lograr mis objetivos. A mis queridos padres, quienes me apoyaron en mi educación y crecimiento profesional, gracias por siempre apoyarme”.

Yaneth Alioska Holguín Pinto



DEDICATORIA

“Al forjador de mi camino que es Dios quien siempre ha estado conmigo guiando cada uno de mis pasos y a mis queridos padres quienes siempre me están apoyando en cada proyecto de mi vida también me han impulsado a culminar con este proyecto que es un paso grande para mi crecimiento profesional”.

Ada Luzbeth Barriga Turpo



AGRADECIMIENTOS

“A la Universidad Nacional del Altiplano - Puno, por brindarnos la oportunidad de desarrollarnos profesionalmente en sus aulas y a través de la dedicación de su cuerpo docente. También agradecemos a nuestra Escuela Profesional de Educación Inicial, por guiarnos y compartirnos sus conocimientos durante nuestra etapa de formación profesional”.

“A los miembros del Jurado calificador, por su invaluable apoyo en la finalización de esta investigación. De la misma manera agradecemos a nuestra Asesora la Dra. Martha Ticona Mamani, por su tiempo, orientación y apoyo continuo durante la elaboración y conclusión de este trabajo”.

“A las Maestras de la IEI N° 290 Yanamayo, agradecemos por la oportunidad de realizar la ejecución de esta investigación y apoyarnos en todo momento. Del mismo modo agradecemos al personal directivo y administrativo de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno, por su colaboración y asistencia valiosa en la obtención de los datos necesarios para esta investigación”.

Yaneth Alioska Holguín Pinto

Ada Luzbeth Barriga Turpo



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN.....	14
ABSTRACT.....	15
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	18
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	21
1.3.1. Problema general	21
1.3.2. Problemas específicos.....	21
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
1.3.1. Hipótesis general	21
1.3.2. Hipótesis específicas.....	22
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	23
1.5.1. Objetivo general	23
1.5.2. Objetivos específicos.....	23



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES	24
2.1.1. A nivel internacional.....	24
2.1.2. A nivel nacional.....	27
2.1.3. A nivel local.....	31
2.2. MARCO TEÓRICO	33
2.2.1. Juegos recreativos	33
2.2.2. Características de los Juegos Recreativos	33
2.2.3. Dimensiones de los Juegos Recreativos	34
2.2.4. Importancia de los juegos recreativos en la educación inicial	39
2.2.5. Forma de Implementar los Juegos Recreativos en las Sesiones	
Educativas.....	40
2.2.6. Psicomotricidad	41
2.2.7. Características de Psicomotricidad.....	41
2.2.8. Dimensiones de Psicomotricidad	42
2.2.8.1. Motricidad	42
2.2.8.2. Coordinación	44
2.2.9. Impacto del Desarrollo Psicomotor en la Vida Adulta.....	46
2.2.10. Área y Desempeños según el Programa curricular de Educación Inicial	
en el Área: Psicomotriz.....	46
2.3. MARCO CONCEPTUAL	47

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	51
---------------------------------------------------	-----------



3.2.	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	52
3.3.	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	52
3.3.1.	Técnica e investigación	53
3.3.2.	Instrumento de investigación.....	54
3.3.3.	Tipo de investigación	57
3.3.4.	Enfoque de investigación	58
3.3.5.	Validación	58
3.3.6.	Diseño de investigación.....	58
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO.....	59
3.4.1.	Población.....	59
3.4.2.	Muestra.....	60
3.5.	DISEÑO ESTADÍSTICO	61
3.5.1.	Estadística descriptiva	61
3.5.2.	Medidas de Tendencia Central	61
3.5.3.	Estadística inferencial.....	62
3.6.	PROCEDIMIENTO	63
3.7.	VARIABLES.....	64
3.8.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	65

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	RESULTADOS.....	66
4.1.	DISCUSIÓN.....	79
V.	CONCLUSIONES.....	84
VI.	RECOMENDACIONES	86
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88



ANEXOS..... 93

ÁREA: Perspectivas teóricas de la educación

TEMA: Juegos recreativos para optimizar el área de Psicomotriz

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 17 de julio del 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Población de niños con matrícula vigente en la I.E. 290 Yanamayo	60
Tabla 2 Tamaño de muestra de niños y niñas 4 años “A” y “B” de la I.E.I N°290 Yanamayo - Puno	61
Tabla 3 Operacionalización de variables.....	64
Tabla 4 Distribución de puntajes a nivel general en relación a la psicomotricidad...	66
Tabla 5 Resultados de puntajes del pretest y post test para la dimensión coordinación del grupo experimental y grupo control	68
Tabla 6 Estadística descriptiva del pretest y post test en la dimensión coordinación del grupo experimental y grupo control	70
Tabla 7 Prueba T de Student para el pre test y post test en la dimensión coordinación del grupo experimental y grupo control	72
Tabla 8 Resultados de puntajes del pre test y post test para la dimensión motricidad del grupo experimental y grupo control.....	73
Tabla 9 Estadística descriptiva del pretest y post test en la dimensión motricidad en el grupo experimental y grupo control	75
Tabla 10 Prueba T de Student para el pretest y post test para la dimensión motricidad del grupo experimental y grupo control	77
Tabla 11 Prueba T de Student para muestras dependientes.....	79



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Ubicación geográfica de la I.E.I. en plano 2D	51
Figura 2 Ubicación geográfica de la Institución Educativa en plano 3D	51
Figura 3 Distribución de puntajes a nivel general en la psicomotricidad	66
Figura 4 Distribución de puntajes del pre test y post test en la dimensión coordinación del grupo experimental y grupo control	68
Figura 5 Distribución de puntajes en el pre test y post test en la dimensión motricidad del grupo experimental y grupo control	74



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1: Instrumento de investigación.....	94
ANEXO 2: Matriz de consistencia	97
ANEXO 3: Solicitud de autorización	98
ANEXO 4: Consentimiento Informado.....	99
ANEXO 5: Constancia de Ejecución.....	100
ANEXO 6: Base de datos	101
ANEXO 7: Talleres de aprendizaje	102
ANEXO 8: Protocolo de aplicación del test tepsi	106
ANEXO 9: Evidencia fotográfica.....	160
ANEXO 10: Declaración Jurada de Autenticidad de Tesis.....	171
ANEXO 11: Autorización para el depósito de tesis	173



ACRÓNIMOS

I.E.I: Institución Educativa Inicial

MINEDU: Ministerio de Educación



RESUMEN

El propósito de este estudio fue: “determinar la influencia de los juegos recreativos para optimizar el área de psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°290 Yanamayo, Puno, durante el año 2023”. La investigación se enmarcó en el enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental. La población estudiada consistió en 64 niños de tres, cuatro y cinco años, de los cuales se seleccionó una muestra de 15 niños de la edad de cuatro años, divididos en un grupo control y un grupo experimental. Se utilizó la técnica de observación y el “Test de Desarrollo Psicomotor” (TEPSI) de Haeussler y Marchant (1985) como instrumento de medición. Para contrastar la hipótesis, se empleó la prueba T de Student con un margen de error del 5%. Los resultados del pretest mostraron que el 13.3% de los niños presentaban un retraso psicomotor en la dimensión de coordinación y un 10% en la dimensión de motricidad. En el post test, estos porcentajes disminuyeron a 3.3% y 0%, respectivamente. El análisis estadístico reveló una influencia significativa entre las muestras, con un valor de $p < 0.05$, indicando que la diferencia observada no se debió al azar y respaldando la validez de la relación entre las variables estudiadas. Por lo tanto, se pudo deducir que, en el pretest, el 13.3% de los niños presentaban retraso psicomotor y el 46.7% mostraban un desarrollo normal. Tras la intervención, el porcentaje de niños en riesgo se redujo al 13.3% y el 86.7% presentaron un desarrollo normal. Por ende, se concluye que los juegos recreativos tienen una influencia significativa en la optimización del desarrollo psicomotriz en niños y niñas de cuatro años.

Palabras Clave: Desarrollo psicomotriz, Juegos recreativos, Motricidad, Niños.



ABSTRACT

The purpose of this study was to “determine the influence of recreational games to optimize the psychomotor area in four-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 290 Yanamayo, Puno, during the year 2023”. The research was framed in the approach quantitative and quasi-experimental design. “The studied population consisted of 64 children of three, four and five years old, from which a sample of 15 children of the age of four years was selected, divided into a control group and an experimental group. The observation technique and the Test of Psychomotor Development (TEPSI) by Haeussler and Marchant (1985) were used as a measurement instrument. To test the hypothesis, the Student's T test was used with a margin of error of 5%. The results of the pretest showed that 13.3% of the children presented a psychomotor delay in the coordination dimension and 10% in the motor dimension. In the post-test, these percentages decreased to 3.3% and 0%, respectively. The statistical analysis revealed a significant influence between the samples, with a value of $p < 0.05$, indicating that the observed difference was not due to chance and supporting the validity of the relationship between the variables studied. Therefore, it could be deduced that, in the pretest, 13.3% of the children had psychomotor delay and 46.7% showed normal development. After the intervention, the percentage of children at risk was reduced to 13.3% and 86.7% presented normal development”. Therefore, it is concluded that recreational games have a significant influence on optimizing psychomotor development in four-year-old boys and girls.

Keywords: Psychomotor Development, Recreational Games, Motor Skills, Children.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El presente estudio de investigación que lleva por título “Juegos recreativos para optimizar el área de psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°290 Yanamayo Puno-2023”. Esta investigación se basa en la importancia de la búsqueda por enriquecer el desarrollo integral de los niños y niñas en edad preescolar, Asimismo se ha observado un creciente interés en el uso de juegos recreativos como herramientas pedagógicas para optimizar el área de psicomotriz. Por lo tanto, esta investigación se justifica en la importancia de la psicomotricidad en el desarrollo infantil temprano, siendo esta una dimensión crucial e importante que influye en la adquisición de habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales.

La psicomotricidad, entendida como la relación entre los procesos psicológicos y la motricidad, desempeña un papel fundamental en la construcción de la identidad y autonomía del niño, así como en su capacidad para interactuar con el entorno físico y social. Por tanto, resulta imperativo comprender cómo los juegos recreativos pueden potenciar estas habilidades en niños y niñas en etapa preescolar, ya que esta edad constituye un periodo crítico en el desarrollo motor y cognitivo. La importancia radica en su influencia integral en el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional durante la etapa temprana de la vida. En un entorno geográficamente diverso y culturalmente rico como Puno, el desarrollo de habilidades motoras sólidas es fundamental para la movilidad segura de los niños y su participación activa en las tradiciones y actividades comunitarias. Además, la psicomotricidad contribuye al desarrollo cognitivo al fomentar el pensamiento lógico y la resolución de problemas, mientras que facilita la expresión



emocional y el establecimiento de relaciones sociales, promoviendo así el bienestar individual y la adaptación efectiva a diversos entornos

En este contexto, la Institución Educativa Inicial N°290 Yanamayo, ubicada en la región de Puno, se convierte en el escenario propicio para llevar a cabo esta investigación. Esta institución representa un microcosmos de la diversidad cultural y socioeconómica presente en la región, lo que permite abordar la influencia de diversos factores contextuales en la efectividad de los juegos recreativos para optimizar la psicomotricidad en niños y niñas de cuatro años.

El presente estudio se enmarca en una perspectiva interdisciplinaria que integra aportes teóricos y metodológicos provenientes de la psicología del desarrollo, la pedagogía, la neurociencia cognitiva y la educación física. Esta aproximación holística permite una comprensión más amplia y profunda de los procesos involucrados en la optimización de la psicomotricidad a través de los juegos recreativos, así como la identificación de estrategias efectivas para su implementación en el ámbito educativo.

Este trabajo se estructura de la siguiente manera: en el primer capítulo se presentan las interrogantes de investigación, los objetivos y las justificaciones que fundamentan el estudio. El segundo capítulo proporciona un análisis exhaustivo de la literatura y de los fundamentos teóricos, profundizando en el marco conceptual adoptado. El tercer capítulo detalla los métodos empleados en la investigación, así como el modelo teórico aplicado para abordar las interrogantes planteadas. El cuarto capítulo exhibe y analiza los resultados obtenidos a partir de la implementación de los métodos descritos. En el quinto capítulo se presentan las conclusiones finales derivadas del análisis de los resultados y su relación con los objetivos planteados. El sexto capítulo se encarga de esclarecer los conceptos clave utilizados en el desarrollo de la investigación, proporcionando una



comprensión más profunda de su aplicación y significado dentro del contexto del estudio. Finalmente, el séptimo capítulo engloba la bibliografía consultada y utilizada como base para la elaboración y sustento teórico del presente trabajo investigativo.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Investigar sobre la psicomotricidad en niños de 4 años es un tema de importancia para la sociedad por diversas razones fundamentales. En primer lugar, la etapa de la infancia temprana es crucial en el desarrollo humano, ya que durante este período se establecen las bases para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social a lo largo de la vida. La comprensión de cómo se desarrollan y fortalecen las habilidades psicomotoras en esta etapa permite identificar oportunidades para intervenir de manera temprana y promover un crecimiento saludable en todos estos aspectos. Además, la psicomotricidad en niños de 4 años influye en su desempeño académico futuro y en su capacidad para enfrentar los desafíos del aprendizaje. El desarrollo de habilidades motoras adecuadas facilita la participación activa en actividades educativas y recreativas, lo que a su vez contribuye a un mejor rendimiento escolar y a la adquisición de competencias fundamentales para el éxito académico.

Por otro lado, la psicomotricidad en niños de 4 años también está estrechamente relacionada con su bienestar emocional y su capacidad para relacionarse de manera positiva con su entorno. El desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas les permite explorar el mundo que les rodea de manera segura y autónoma, lo que fortalece su autoestima y confianza en sí mismos. Además, la psicomotricidad juega un papel importante en el desarrollo de habilidades sociales, como la capacidad de cooperar, comunicarse y resolver conflictos de manera constructiva, aspectos fundamentales para el desarrollo de relaciones interpersonales saludables a lo largo de la vida.



Los juegos recreativos representan una herramienta invaluable en el desarrollo psicomotriz de niños de 4 años, ofreciendo una amplia gama de beneficios que abarcan tanto aspectos físicos como cognitivos y socioemocionales. En primer lugar, los juegos recreativos proporcionan oportunidades para que los niños exploren y experimenten con sus habilidades motoras, tanto finas como gruesas, a través de actividades como correr, saltar, trepar y manipular objetos. Esta práctica activa fomenta el desarrollo de la coordinación, el equilibrio y la fuerza muscular, fundamentales para el dominio del propio cuerpo y para la ejecución de tareas cotidianas con destreza y confianza.

Además, los juegos recreativos estimulan el desarrollo cognitivo al requerir que los niños planifiquen y ejecuten acciones específicas, resuelvan problemas y tomen decisiones rápidas en un entorno lúdico y seguro. La resolución de desafíos motores y la adaptación a diferentes situaciones de juego promueven el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de concentración, habilidades esenciales para el aprendizaje y la resolución de problemas en contextos académicos y sociales.

Por último, los juegos recreativos no solo contribuyen al desarrollo físico y cognitivo de los niños, sino que también tienen un impacto significativo en su bienestar socioemocional. La participación en juegos grupales fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y el respeto mutuo, fortaleciendo las habilidades sociales y emocionales necesarias para establecer relaciones interpersonales saludables y gestionar las emociones de manera constructiva.

Enfatizar en juegos recreativos para el desarrollo psicomotriz es crucial debido a los beneficios únicos que ofrecen en comparación con otras formas de actividad física y educativa. En primer lugar, los juegos recreativos son intrínsecamente motivadores y atractivos para los niños, lo que facilita su participación activa y su compromiso con las



actividades propuestas. Esta motivación intrínseca aumenta la probabilidad de que los niños se involucren de manera significativa en el proceso de aprendizaje, maximizando así los beneficios para su desarrollo psicomotriz. Además, los juegos recreativos proporcionan un entorno seguro y libre de presiones donde los niños pueden experimentar, explorar y aprender a su propio ritmo. A diferencia de actividades más estructuradas y académicas, los juegos recreativos permiten a los niños tomar riesgos controlados, cometer errores y aprender de manera autónoma, promoviendo así la autonomía, la autoconfianza y la autoestima.

Otro aspecto importante es que los juegos recreativos fomentan la inclusión y la diversidad al ofrecer oportunidades para que todos los niños participen y se sientan valorados independientemente de sus habilidades individuales. La naturaleza lúdica de estos juegos reduce las barreras sociales y emocionales, facilitando la interacción entre niños de diferentes habilidades y antecedentes, y promoviendo un sentido de pertenencia y comunidad en el grupo. Por lo tanto, esta investigación surge la necesidad de mejorar el área de Psicomotricidad, con el apoyo de los juegos recreativos

En la Institución Educativa Inicial N°290 Yanamayo, se observó que los niños de la edad de cuatro años presentan dificultades en el desarrollo psicomotor al momento de realizar sus actividades psicomotrices en su mayoría, es por esa razón que nos realizamos la siguiente pregunta ¿De qué manera influyen los juegos recreativos para optimizar el área de psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N°290 Yanamayo 2023?, por lo cual aplicamos los juegos recreativos mediante talleres según los objetivos del desempeño del programa curricular de Educación Inicial, de esa manera desarrollan su psicomotricidad de manera significativa, lúdica y divertida.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. Problema general

- ¿De qué manera influye los juegos recreativos para optimizar el área de psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°290 Yanamayo Puno 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera influye los juegos recreativos para la optimización de la coordinación de niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno 2023?
- ¿De qué manera influye los juegos recreativos para la optimización de la motricidad de niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno 2023?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

- Los juegos recreativos influyen significativamente en la optimización del área psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°290 Yanamayo Puno 2023.



1.3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos recreativos influyen significativamente para la optimización de la coordinación de niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno 2023
- Los juegos recreativos influyen significativamente para la optimización de la motricidad de niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno 2023

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este estudio reviste una importancia crucial, ya que se realiza con la finalidad de que los niños y niñas logren desarrollar el área psicomotriz de manera lúdica y divertida mediante juegos recreativos en el cual puedan interactuar, realizar actividades físicas y no presenten dificultades para desarrollarse de manera adecuada.

La investigación surge de la interacción con niños y niñas de la I.E.I. N° 290 Yanamayo, donde se pudo observar que la gran mayoría no dominan los movimientos de forma adecuada, así como también realizar movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal; por lo cual estas condiciones desfavorecen y dificultan el proceso y desarrollo adecuado de sus habilidades de la motricidad gruesa. Por ende, las razones para indagar el tema surgen a primera instancia de que los infantes no respondían de manera satisfactoria a la competencia e indicadores de desempeños correspondientes al área de psicomotriz del programa curricular Nacional de la Educación Inicial. .

Consideramos que esta investigación servirá como antecedente a futuros estudios y de la misma manera también aportaremos con los adecuados resultados veraces del desarrollo de la investigación, para que los niños y niñas logren desarrollar habilidades



de su motricidad de manera lúdica y divertida a través de juegos recreativos que está orientado a su conocimiento corporal, con el objetivo de comprender y utilizar la influencia de los juegos recreativos para optimizar el desarrollo psicomotriz en los estudiantes de educación inicial, ya que aporta conceptualmente al mejoramiento de la calidad de servicio educativo y el correcto desarrollo en el nivel inicial. Por tanto, los juegos recreativos destinados al desarrollo de la motricidad son esenciales para el crecimiento motriz, emocional e intelectual durante las primeras etapas de la infancia. A través de estas actividades, los niños aprenden a coordinar los movimientos corporales y a mejorar sus habilidades y destrezas cognitivas, lo que les permitirá enfrentar con eficacia los desafíos futuros.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

- Determinar la influencia de los juegos recreativos para optimizar el área de psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°290 Yanamayo Puno 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los juegos recreativos para la optimización de la coordinación de niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno 2023.
- Determinar la influencia de los juegos recreativos para la optimización de la motricidad de niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno 2023.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A nivel internacional

Jove (2021) tuvo como objetivo principal “determinar el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años. Los resultados obtenidos revelaron que, en el pre test, el 80% de los niños se encontraban en el nivel inicial de desarrollo de la motricidad gruesa, mientras que el 20% se ubicaba en el nivel de proceso, y ningún niño alcanzaba el nivel de logro. En contraste, en el post test, se observó que el 80% de los niños alcanzaron el nivel de logro, el 20% se encontraba en proceso, y ningún niño se situaba en el nivel inicial. Además, la aplicación de la prueba T de Student confirmó la hipótesis planteada, concluyendo así que los juegos recreativos tienen efectos significativos en los parámetros evaluados”.

Moreira y Sánchez (2021) tuvieron el objetivo de “determinar si sería necesario aplicar una propuesta didáctica basada en juegos recreativos para aumentar la resistencia aeróbica de los niños del Cantón Portoviejo durante el tercer año de educación general. Se realizó una revisión de la literatura con el fin de establecer la significancia de las variables de estudio. Los resultados se obtuvieron mediante un análisis estadístico realizado con SPSS versión 25. Los hallazgos sugieren que cuando los niños enfrentan desafíos en el desarrollo de la resistencia aeróbica a través de juegos recreativos, es posible que su salud física mejore, lo que luego conduciría a su crecimiento a nivel personal y social. Estos



hallazgos van en la dirección de desarrollar una propuesta pedagógica para potenciar la resistencia aeróbica de los niños”.

Alarcón (2015) investigó: “los estudiantes de primero y segundo año de los Niveles de Educación Básica. En cuanto a la metodología, fue un proyecto socioeducativo que se apoyó en un estudio de campo y una revisión de la literatura. La población de estudio estuvo compuesta por directivos de la institución, docentes y estudiantes de primero y segundo grado del programa de Educación Básica del Jardín Infantil Manuel Córdova, totalizando 132 estudiantes que se dividieron en 64 niños y 68 niñas. A partir de esto, fue posible formular conclusiones y sugerencias pertinentes para el examen de los juegos recreativos y su influencia en el crecimiento de las habilidades motoras fundamentales en los niños en desarrollo. Este trabajo hará aportes significativos al campo de la creación de manuales de estudio. Los estudiantes de primero y segundo grado fueron los beneficiarios directos, mientras que los estudiantes de otros grados y docentes del campo de la cultura física interesados en los juegos recreativos fueron los beneficiarios indirectos”.

Soto (2020) “La psicomotricidad se centra en el desarrollo físico como herramienta educativa cuyo principal objetivo es mejorar el comportamiento general de los niños y pequeños, facilitando así su pleno desarrollo como personas. El estudio realizado en la comunidad de la escuela municipal de Pealolén, Colegio Carlos Fernández Peña, adhiere a un enfoque cuantitativo. En esta situación, se administraron dos pruebas: la ABC para medir los niveles de madurez de los estudiantes en relación con su aprendizaje de la lectoescritura y la prueba de Jack Capón para evaluar el crecimiento psicomotor de los participantes del estudio. Tras este análisis se han llegado a las siguientes conclusiones: Respondiendo a la



pregunta inicial sobre la relación entre agudeza psíquica lectoescritura entre niños de primer grado y niños, se ha encontrado que existe una correlación positiva entre ambos elementos. Esto implica que a medida que una de las variables independientes aumenta, la otra también lo hace. Como resultado, se concluye que la psicomotricidad puede utilizarse para realizar una tarea complementaria a la educación inicial convencional, donde el aprendizaje por medios no convencionales siempre será un valioso apoyo para el aprendizaje significativo en la lectoescritura en esta etapa”.

Maureira (2018) El objetivo principal de este estudio es “contribuir al proceso de instrucción y aprendizaje técnico académico, particularmente en el ámbito del pre-ballet. Con el objetivo de integrar y aplicar estos conceptos en el desarrollo de una propuesta metodológica de pre-ballet, se busca profundizar en la comprensión de conceptos de psicomotricidad a través de una exhaustiva revisión de la literatura. Además, el objetivo es realizar observación, investigación y experimentación en el ambiente del aula, donde se utilizarán diversos ejercicios para incorporar principios de psicomotricidad en una clase de pre-ballet. Dado que los profesores frecuentemente se basaron en sus propias experiencias, se observó que no existían fundamentos teóricos que sustentaran este proceso. Esto dio lugar a que la mayoría de las estructuras de instrucción se construyeran en torno al aprendizaje intuitivo en lugar de aquellas que fueran conscientes del valor de ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades motoras y psicomotoras, como era el caso en los campos de la educación física y el deporte”.



2.1.2. A nivel nacional

Palomino (2019), el propósito principal de este estudio fue “examinar la asociación entre los juegos recreativos y el aprendizaje en el área de educación física entre los estudiantes de segundo grado de la IE. "El Arenal" en el año 2018. El enfoque de este estudio fue un correlativo no experimental. diseño, e incluyó una muestra de 40 estudiantes de segundo grado. Se utilizó la metodología de investigación inductivo-deductiva y se empleó la técnica de la encuesta, teniendo como instrumento el cuestionario. Esta pregunta fue aprobada mediante evaluación de expertos y el análisis de confiabilidad Alfa-Cronbach, demostrando un alto nivel de confiabilidad. Los hallazgos del estudio muestran una relación significativa ($p=0,01$) entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de educación física”.

Cordova (2017), el objetivo de este estudio fue “determinar la relación entre los juegos psicomotores y la aparición de irritabilidad severa en niños de cinco años. Para la realización de este estudio se optó por un enfoque cuantitativo. Los resultados obtenidos se examinaron mediante estadística descriptiva básica y se utilizaron los coeficientes de correlación de Pearson y la prueba Kendall Tau-b. Los resultados mostraron que la mayoría de los niños (71%) presentaron un nivel satisfactorio de desarrollo en los juegos psicomotores y, al mismo tiempo, (87%), presentaron un nivel adecuado de motilidad gruesa. Finalmente, se determina que existe una correlación significativa ($p<0,05$) y una relación directa débil ($r=0,241$) entre la realización de juegos psicomotores y la aparición de mal humor severo en niños”.



Montenegro y Tello (2018), el propósito de este estudio es “evaluar el impacto de los juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en niños. El total incluía 30 niños menores de cinco años que pertenecían a toda la población. Se utilizó la técnica de observación para recopilar datos, junto con una lista de verificación de categorías de juegos recreativos y otras herramientas. Los resultados revelaron una relación significativa entre el juego recreativo y la autoestima, con un coeficiente de correlación Rho Spearman de 0.98** y un coeficiente de determinación de 0.90. Esto sugiere que los juegos recreativos tienen un impacto del 90% en la autoestima, mientras que el 10% restante está determinado por otros factores. En conclusión, conforme a estudios previos y bases teóricas, se recomienda mantener y optimizar los términos aplicados para continuar mejorando tanto los juegos recreativos como la autoestima”.

Villanueva (2018), el objetivo principal de este estudio fue “conocer el efecto del uso de juegos recreativos en niños y niñas de cinco años o menos. Después de la implementación del proyecto, hubo un aumento pedagógico de 11.245 puntos, lo que quedó demostrado por la diferencia en las puntuaciones medias. Además, hubo una reducción en el rango de 0,951 y una mayor uniformidad, como lo demuestra el coeficiente de varianza, que fue de 17,38% para aplicar a la prueba posterior pero fue de 38,10% para la prueba anterior. En general, se puede decir que la implementación del programa de recreación basada en juegos fue exitosa y ayudó significativamente al desarrollo de una comprensión matemática significativa”.

Marrufo (2016), se ha desarrollado un programa de juegos recreativos con el objetivo de “promover el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. El estudio utilizó un diseño preexperimental e involucró a una muestra de 35



estudiantes en la implementación de sesiones de aprendizaje que incluyeron una variedad de juegos recreativos. Se desarrolló y utilizó una prueba previa educativa para evaluar el nivel de desviación social en el grupo de estudio. Se tomaron en consideración dimensiones, indicadores y herramientas relevantes. Luego del proceso de evaluación, hubo un análisis, interpretación y discusión de los hallazgos, de los cuales se concluyó que el uso de estrategias de aprendizaje grupal durante las sesiones de instrucción ayudó a aumentar los niveles de incomodidad social de los estudiantes”.

Salazar (2016), el propósito de este estudio fue “evaluar el impacto de los juegos recreativos como estrategia metodológica para promover el desarrollo de la motricidad en estudiantes de segundo grado en el año 2019. Este estudio fue pre -experimental en diseño y fue de tipo explicativo-cuantitativo de investigación. En donde se utilizaron actividades educativas que se basaron en juegos recreativos, totalizando veintinueve niños y niñas. En dicho estudio se determinó que utilizar juegos recreativos como estrategia de aprendizaje optimiza las habilidades psicomotrices”.

Campos (2018), el estudio de investigación “Juegos Recreativos en el Aprendizaje de Suma y Resta”. El objetivo de la presente investigación es “concienciar a profesores y alumnos sobre la importancia de los juegos recreativos en los procesos de aprendizaje de los niños. En el ámbito teórico, esta investigación contribuye a la acción, formulación y validación al centrarse en operaciones de suma y resto. El estudio ayuda a comprender las dificultades prácticas que tienen los niños pequeños en el aprendizaje de matemáticas, pero también muestra que la competencia matemática de los niños puede aumentar mediante el juego continuo. En el ámbito metodológico, donde se adquiere el



conocimiento de los distintos procedimientos utilizados en la metodología de la investigación para la mejora de las habilidades y destrezas matemáticas”.

Carazas (2020), el objetivo de este estudio es “examinar la relación entre el juego recreativo y la socialización en niños y niñas de 3 y 4 años de edad. Como resultado, en la recolección de datos se utilizaron listados de cotejo para socialización y formularios de observación para juegos recreativos. Ambos instrumentos constan de 20 ítems repartidos en cuatro dimensiones y fueron aprobados por expertos en educación inicial. Para determinar el grado de confianza se utilizó el alfa de Cronbach. Luego de comparar los datos recolectados, se determinó que existe una relación positiva de nivel medio entre socialización y juego recreativo, con un coeficiente de correlación de Pearson (r) de 0.492 y un nivel de confianza de 0.028 ($p < 0.05$). Además, se descubrió que los niños de tres y cuatro años preferían los juegos grupales estructurados y no estructurados. En términos de socialización, se observó que los niños y los niños se observó que los niños y niñas se encontraban en los niveles de logro previsto y destacado con un porcentaje del 50% en cada caso”.

Castillo (2021), el propósito principal se marcó en “evaluar la asociación entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes de primer año de una institución educativa del Cusco en el año 2022. El estudio se centra en una investigación fundamental con un enfoque cuantitativo y una correlación no experimental, transversal y descriptiva. diseño. Se tomó como población a 90 estudiantes de primer año en 2022. Para la recopilación de datos se utilizó la lista de cotejo y se utilizaron dos herramientas de evaluación: una para medir el juego recreativo con 16 ítems y otra para medir la autoestima con 20. elementos. Los



hallazgos mostraron una correlación débilmente positiva entre los juegos recreativos y la autoestima”.

2.1.3. A nivel local

Machaca y Huanca (2022), el objetivo de este estudio fue “examinar la relación entre los juegos recreativos y la educación física en los estudiantes de sexto grado. En consecuencia, se utilizaron técnicas de encuesta y observación en la recolección de datos, utilizando como herramientas un cuestionario y un cuadro de observación. Debido a esto, se puede concluir que los juegos recreativos y la educación física tendrán una correlación positiva en los niños del sexto grado de la Institución Primaria N° 72001 (Glorioso 851) de Azangaro en el año 2022. Esta conclusión fue sustentada por el coeficiente de correlación de Pearson (r), que fue 0,87, lo que indica una fuerte correlación lineal positiva. La prueba de hipótesis utilizando la T del estudiante también apoya esta conclusión, con un valor de T_c de 11,70 superando el valor de T_t de 2,021 (con 44 grados de libertad), lo que lleva a negar la hipótesis nula (H_0) y afirmar de la hipótesis alternativa (H_a). Esto se debe al hecho de que el valor calculado de T es mayor que el valor tabulado de T ”.

Flores (2022), el objetivo de este estudio es “proporcionar una descripción detallada de cómo se produce el desarrollo psicomotor de los niños, centrándose especialmente en cómo este elemento se ha visto influido a lo largo del periodo de socialización. La población considerada incluye a todos los niños de la mencionada institución, cuyas edades oscilan entre los tres y los cinco años. Los niños de 4 y 5 años de la exposición elegida formaron el grupo. Como resultado, 45 de los 64 niños atendidos, o el 70,3% del total, alcanzan el nivel deseado de



desarrollo psicomotor. Esto sugiere que las madres y las familias han tenido un papel importante en el crecimiento de la psicomotricidad en niños y adolescentes”.

Macedo (2016), el propósito del estudio fue “evaluar el nivel de desarrollo psicomotor en niños y jóvenes de tres, cuatro y cinco años que asistieron a la I.E.I. N° 294 Aziruni en el año 2016. Fue un estudio descriptivo donde no se modificó la variable; sólo fue observado. La población estuvo conformada por 48 niños y niñas, de edades comprendidas entre tres y cinco años, a quienes se les aplicó el cuestionario TEPSI. Los resultados del estudio, evaluados desde una perspectiva descriptiva, muestran que la mayoría de los niños y adolescentes presentan niveles de psicomotricidad dentro del rango considerado normal”.

Mamani (2021), el objetivo del estudio fue “determinar el nivel de motricidad fina en niños de la I.E.I. No. 101 de Macusani, Carabaya. La metodología empleada no fue experimental y tuvo un enfoque cuantitativo y descriptivo. La población objeto de estudio estuvo compuesta por 120 estudiantes, y la muestra, elegida mediante una metodología no probabilística, estuvo compuesta por un total de 37 niños. Esto lleva a la conclusión de que la mayoría de los niños exhiben un nivel de psicomotricidad lo suficientemente alto como para ser registrado como una ganancia por ambas instituciones”.

Vilca (2021), el propósito de este estudio fue “examinar cómo el uso de juegos en el hogar afecta la psicomotricidad y promueve el desarrollo de la expresión física, particularmente ante una emergencia médica en la Institución Educativa N° 1020 Phoquera Grande, Sandia, en el año 2020. En este estudio se adoptó un enfoque cuantitativo. Los hallazgos sugieren que jugar videojuegos en casa tiene un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad y la

expresión corporal. Sin embargo, es crucial señalar que este proceso no se llevó a cabo de manera ideal debido a la mínima participación de los padres en la aparición del COVID en el año 2020”.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juegos recreativos

Los juegos recreativos se definen como: “actividades lúdicas y de entretenimiento que promueven el disfrute, la socialización y el desarrollo integral de los participantes. Estas actividades están diseñadas para fomentar la diversión y el esparcimiento, sin un propósito competitivo predominante. Los juegos recreativos abarcan una amplia gama de actividades físicas, mentales y sociales, que pueden ser practicadas tanto de manera individual y grupal” (Mocha et al., 2018).

2.2.2. Características de los Juegos Recreativos

- **Inclusivos:** Permiten la participación de todos los niños, independientemente de sus habilidades físicas o cognitivas (Jumbo, 2022).
- **Adaptativos:** Se adecuan a las capacidades y necesidades específicas de cada niño, promoviendo así su desarrollo integral (Moreira y Sánchez, 2021).
- **Creativos:** Estimulan la imaginación y la creatividad, fomentando la exploración y el descubrimiento (Ortiz et al., 2023).
- **Seguros:** Se desarrollan en un entorno controlado y seguro, minimizando el riesgo de lesiones o accidentes (Ortiz et al., 2023).



- **Educativos:** Proporcionan oportunidades para el aprendizaje de habilidades físicas, cognitivas y sociales de manera lúdica y divertida (Jumbo, 2022).

2.2.3. Dimensiones de los Juegos Recreativos

a) Procesos de Juegos Recreativos:

- **Presentación:** Introducción del juego, explicando sus reglas, objetivos y normas de participación (Moreira y Sánchez, 2021).
- **Desarrollo:** Ejecución del juego, permitiendo a los niños experimentar y disfrutar de la actividad (Ortiz et al., 2023).
- **Reflexión:** Análisis y discusión sobre la experiencia vivida durante el juego, destacando aprendizajes, habilidades desarrolladas y posibles mejoras (Ramos, 2021).
- **Aplicación:** Transferencia de los aprendizajes obtenidos en el juego a situaciones cotidianas o actividades de aprendizaje (Jumbo, 2022).
- **Evaluación Espacial:** implica analizar la capacidad de los niños para comprender y utilizar el espacio en el que se desarrolla la actividad. Esta evaluación puede incluir aspectos como:
 - **Orientación Espacial:** Habilidad para ubicarse y desplazarse en el espacio de manera eficiente (Zamora et al., 2021).
 - **Distancia:** Capacidad para identificar la distancia entre los elementos del entorno y relacionarlos entre sí (Hurtado & Pico, 2022).



- **Evaluación Temporal:** se centra en analizar la percepción y comprensión del tiempo por parte de los niños durante la actividad. Esto implica:
 - **Duración:** Habilidad para estimar y manejar la duración de las actividades dentro del juego (Ramos, 2021).
 - **Velocidad:** Capacidad para seguir una secuencia de eventos o acciones en el tiempo (Jumbo, 2022).

- b) **Métodos aplicados en los talleres**
 - **Asamblea:** La fase de asamblea tiene como propósito establecer un ambiente de confianza y comunicación, donde se presentan los objetivos del taller y se motiva la participación activa de todos los integrantes.

- **Métodos**
 - Bienvenida y Presentación: Se inicia con una bienvenida cálida y la presentación de los facilitadores y participantes, utilizando dinámicas de integración para romper el hielo.
 - Planteamiento de Objetivos: Se exponen los objetivos del taller de forma clara y concisa, haciendo énfasis en la importancia de cada actividad programada.
 - Reglas y Normas: Se establecen las normas de convivencia y participación, promoviendo un ambiente de respeto y colaboración.

- **Proceso**
 - Reunión Inicial: Los participantes se reúnen en círculo para facilitar la comunicación visual y auditiva.



- Dinámicas de Presentación: Se llevan a cabo juegos breves de presentación, como "La Telaraña" o "El Nombre y el Gesto".
- Exposición de Objetivos y Normas: El facilitador presenta los objetivos del taller y las normas a seguir durante el desarrollo de las actividades (Peña, 2020).
- **Desarrollo o Expresión Motriz:** Fomentar la actividad física y el desarrollo de habilidades motrices a través de juegos y dinámicas que promuevan el movimiento, la coordinación y la cooperación.
- **Métodos**
 - Juegos Preparatorios: Actividades de calentamiento para preparar el cuerpo y evitar lesiones.
 - Juegos de Movimiento: Dinámicas que implican desplazamientos, saltos, carreras y otras formas de movimiento.
 - Juegos Cooperativos: Actividades que requieren trabajo en equipo y colaboración.
- **Proceso**
 - Calentamiento: Se realizan ejercicios de estiramiento y calentamiento general, como correr en el lugar, saltos suaves y movimientos articulares.
 - Actividades Centrales: Juegos específicos como "Carrera de Relevos", "El Juego de la Cuerda" y "El Escondite", que incentivan la expresión motriz y la interacción grupal.



- Vuelta a la Calma: Ejercicios de desaceleración progresiva para preparar al cuerpo para la siguiente fase (Aguilar, 2021).
- **Relajación:** Facilitar la transición de la actividad física intensa a un estado de calma y relajación, promoviendo el equilibrio emocional y mental.
- **Métodos**
 - Ejercicios de Respiración: Técnicas de respiración profunda y controlada.
 - Relajación Progresiva: Métodos de relajación muscular progresiva, guiada por el facilitador.
 - Visualización Guiada: Uso de imágenes mentales para inducir un estado de relajación profunda.
- **Proceso**
 - Transición: Se invita a los participantes a sentarse o tumbarse en una posición cómoda.
 - Respiración Profunda: Ejercicios de inhalación y exhalación controlada para reducir la frecuencia cardíaca y inducir calma.
 - Visualización: Se narran escenas calmantes y relajantes, como un paseo por la playa o un campo de flores, para fomentar la relajación mental (Aguilar, 2021).
- **Expresión Gráfico-Plástica:** Estimular la creatividad y la expresión personal a través de actividades artísticas, permitiendo a los participantes plasmar sus experiencias y emociones vividas durante el taller.



- **Proceso**
 - Distribución de Materiales: se entrega a los niños material de escritorio
 - Instrucción Creativa: Se anima a los participantes a dibujar o crear algo que represente su experiencia en el taller o sus emociones actuales.
 - Creación: Los participantes trabajan en sus obras de arte, mientras el facilitador ofrece apoyo y orientación si es necesario.
 - Exposición y Reflexión: Se organiza una pequeña exposición donde cada participante presenta su obra y comparte sus pensamientos y sentimientos asociados (Aguilar, 2021).
 - Cierre: Consolidar las experiencias y aprendizajes del taller, proporcionando un espacio para la reflexión y el feedback constructivo.
 - Métodos
 - Reflexión Grupal: Dinámicas de discusión y reflexión sobre las actividades realizadas.
 - Evaluación del Taller: Encuestas o dinámicas de retroalimentación para evaluar la satisfacción y los aprendizajes obtenidos.
 - Despedida: Cierre formal con agradecimientos y despedida.
- **Proceso**
 - Círculo de Reflexión: Los participantes se reúnen nuevamente en círculo para compartir sus experiencias y reflexiones sobre el taller.



- Dinámicas de Feedback: Se utilizan métodos como "El Termómetro" o "La Rueda de Opiniones" para recoger impresiones y sugerencias.
- Evaluación Escrita: Los participantes completan encuestas de evaluación sobre la efectividad del taller.
- Despedida: Se realiza una despedida formal, agradeciendo la participación y destacando los logros y aprendizajes obtenidos (Peña, 2020).

2.2.4. Importancia de los juegos recreativos en la educación inicial

- Los juegos recreativos desempeñan un papel fundamental en la educación inicial, siendo una herramienta pedagógica esencial para el desarrollo integral de los niños. En esta etapa crucial del crecimiento, los juegos no solo sirven como medios de entretenimiento, sino que también facilitan la adquisición de habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales (Jumbo, 2022).
- Desarrollo Psicomotor: A través de los juegos recreativos, los niños desarrollan tanto la motricidad fina como la gruesa, mejorando su coordinación, equilibrio y control corporal. Estas habilidades son fundamentales para la independencia y la capacidad de interactuar con el entorno (Ortiz et al., 2023).
- Desarrollo Cognitivo: Los juegos estimulan la creatividad, la resolución de problemas y la capacidad de atención. Al enfrentar diferentes desafíos lúdicos, los niños aprenden a pensar de manera crítica y a desarrollar estrategias para superar obstáculos (Moreira y Sánchez, 2021).



- **Desarrollo Social y Emocional:** Participar en juegos recreativos permite a los niños aprender a trabajar en equipo, compartir, respetar turnos y desarrollar empatía. Estas interacciones sociales son vitales para la formación de relaciones saludables y la construcción de una autoestima sólida (Jumbo, 2022).

2.2.5. Forma de Implementar los Juegos Recreativos en las Sesiones Educativas

La implementación efectiva de los juegos recreativos en las sesiones educativas requiere una “planificación cuidadosa y una adaptación constante a las necesidades y características individuales de los niños”. A continuación, se presentan algunas estrategias clave para su implementación:

- **Evaluación Inicial:** Antes de iniciar las actividades, es esencial realizar una evaluación del desarrollo psicomotor de los niños. Esto permite identificar las habilidades que necesitan ser fortalecidas y planificar juegos que se adapten a su nivel de desarrollo (Jumbo, 2022).
- **Variedad y Diversidad de Juegos:** Es importante incluir una variedad de juegos que aborden diferentes aspectos del desarrollo psicomotor. Juegos de movimiento, como carreras y saltos, pueden mejorar la motricidad gruesa, mientras que juegos de manipulación, como construir con bloques y dibujar, pueden potenciar la motricidad fina (Moreira y Sánchez, 2021).
- **Contexto Lúdico y Seguro:** Crear un ambiente seguro y estimulante donde los niños se sientan cómodos para explorar y participar activamente. El



entorno debe ser libre de riesgos y estar equipado con materiales apropiados para cada tipo de juego (Ortiz et al., 2023).

- **Integración de Objetivos Educativos:** Los juegos recreativos deben estar alineados con los objetivos educativos del currículo. Cada actividad debe tener un propósito claro y contribuir al desarrollo de habilidades específicas.
- **Flexibilidad y Adaptación:** Los docentes deben estar preparados para adaptar las actividades según las respuestas y necesidades emergentes de los niños. La observación continua y el ajuste de las estrategias son fundamentales para el éxito de la implementación (Zamora et al., 2021).
- **Participación Activa del Docente:** El docente debe actuar como facilitador, motivador y observador, guiando a los niños durante las actividades, proporcionando retroalimentación y asegurando que todos participen de manera equitativa (Moreira y Sánchez, 2021).

2.2.6. Psicomotricidad

La psicomotricidad se refiere al estudio y desarrollo de las relaciones entre las funciones psíquicas y las funciones motoras del individuo, en estrecha conexión con su entorno y su desarrollo global. Implica la integración de aspectos cognitivos, emocionales y motores, favoreciendo así el equilibrio y la armonía en el desarrollo integral de la persona (Santiak, 2021).

2.2.7. Características de Psicomotricidad



- **Exploración y Descubrimiento:** Los niños experimentan y descubren su entorno a través del movimiento, utilizando su cuerpo como herramienta de exploración (Vilca, 2021).
- **Desarrollo Motor:** “Se observa un progreso gradual en el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, como gatear, caminar, correr, saltar, entre otras” (Zapana, 2019).
- **Expresión Emocional:** “Los niños utilizan el movimiento corporal como medio de expresión de sus emociones y sentimientos, manifestando alegría, frustración, miedo, entre otros” (Olvera y Ángeles, 2022).
- **Interacción Social:** “La psicomotricidad facilita la interacción y la comunicación con otros niños, promoviendo el juego cooperativo y el trabajo en equipo” (Taberero et al., 2017).
- **Desarrollo Cognitivo:** El movimiento corporal estimula el desarrollo cognitivo, promoviendo la atención, la concentración y la resolución de problemas (Santiak, 2021).

2.2.8. Dimensiones de Psicomotricidad

2.2.8.1. Motricidad

“Incluye el desarrollo de habilidades motoras gruesas (como correr, saltar, trepar) y habilidades motoras finas (como manipulación de objetos)” (Jove, 2021).

“La motricidad gruesa involucra el control de los músculos grandes y es responsable de movimientos amplios y generales del cuerpo, como



caminar, correr, saltar y trepar. El desarrollo de la motricidad gruesa es esencial para que los niños puedan participar en actividades físicas que fortalecen sus músculos, mejoran su equilibrio y coordinación, y promueven un estilo de vida activo. Actividades como juegos de pelota, carreras de obstáculos y ejercicios de equilibrio son fundamentales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños” (Jove, 2021).

“La motricidad fina, por otro lado, se refiere a la capacidad para realizar movimientos más precisos y detallados utilizando los músculos pequeños, particularmente los de las manos y los dedos. Esta habilidad es fundamental para tareas que requieren destreza manual, como escribir, dibujar, recortar con tijeras y abrocharse la ropa. El desarrollo adecuado de la motricidad fina es crucial para el éxito académico y la independencia en actividades cotidianas. Juegos que involucran construcción con bloques, ensartar cuentas y manipular objetos pequeños son efectivos para mejorar la motricidad fina en los niños” (Jove, 2021).

“La investigación ha demostrado que los juegos recreativos desempeñan un papel vital en la optimización de las habilidades motoras en niños menores de cinco años. Estas actividades lúdicas, que desafían y desarrollan las capacidades motoras, proporcionan un medio eficaz para mejorar tanto la motricidad gruesa como la fina. La implementación de programas de juegos recreativos bien diseñados en el currículo de la educación preescolar puede tener un impacto significativo en el desarrollo psicomotor de los niños, asegurando que adquieran las habilidades necesarias para un crecimiento y un aprendizaje saludables” (Jove, 2021).



2.2.8.2. Coordinación

La coordinación es una habilidad fundamental en el desarrollo psicomotor de los niños menores de cinco años, implicando la capacidad para sincronizar movimientos en una secuencia fluida y eficiente. En esta etapa crítica de desarrollo, la coordinación se manifiesta en dos formas principales: coordinación motora gruesa y coordinación motora fina (Jove, 2021).

La coordinación motora gruesa se refiere a la habilidad para controlar los movimientos de los músculos grandes del cuerpo, lo que incluye actividades como correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio. Estas habilidades son esenciales para que los niños puedan participar activamente en juegos y actividades físicas, promoviendo así un desarrollo saludable y equilibrado. Los ejercicios que fomentan la coordinación motora gruesa incluyen actividades que requieren equilibrio, como caminar en línea recta, y juegos que implican cambios rápidos de dirección y velocidad, como el escondite y el pilla-pilla (Jove, 2021).

Por otro lado, la coordinación motora fina se centra en la capacidad para controlar los movimientos de los músculos pequeños, especialmente los de las manos y los dedos. Esta habilidad es crucial para tareas como agarrar objetos, abrochar botones, dibujar y escribir. El desarrollo de la coordinación motora fina se puede observar en actividades que requieren precisión y control, como construir con bloques, manipular utensilios de cocina para jugar o realizar rompecabezas. La mejora de esta habilidad



facilita la independencia y la competencia en actividades diarias y académicas (Jove, 2021).

- **Actividades de Psicomotricidad:** Las actividades de psicomotricidad ofrecen oportunidades para el desarrollo integral de los niños, promoviendo el movimiento corporal en diferentes formas. Algunas de estas actividades incluyen:
 - **Correr y Saltar:** Estimula el desarrollo de la coordinación motriz gruesa, la fuerza y la resistencia cardiovascular (Mendoza y Zambrano, 2021).
 - **Trepar y Rodar:** Favorece el equilibrio, la coordinación y la percepción espacial, además de fortalecer la musculatura (Zapana, 2019).
 - **Deslizarse y Hacer Giros:** Mejora la coordinación, el control del cuerpo y la orientación espacial (Jove, 2021).
 - **Patear y Lanzar Pelotas:** Desarrolla la precisión, la fuerza y la coordinación óculo-manual (Jove, 2021).
 - **Lanzar y Atrapar:** Promueve la coordinación óculo-manual, la precisión y la anticipación (Ministerio de Salud, 1995).
 - **Cuadrupedia:** Fortalece la musculatura del tronco y las extremidades, mejora el equilibrio y la coordinación (Mendoza y Zambrano, 2021).



2.2.9. Impacto del Desarrollo Psicomotor en la Vida Adulta

El desarrollo psicomotor en la infancia tiene un impacto profundo y duradero en la vida adulta, influyendo en múltiples aspectos del bienestar físico, emocional y social de los individuos.

- **Salud Física:** Un desarrollo psicomotor adecuado en la niñez establece las bases para una vida activa y saludable. Las habilidades motoras finas y gruesas adquiridas en esta etapa son esenciales para la práctica de deportes y actividades físicas, contribuyendo a la prevención de enfermedades crónicas y al mantenimiento de una buena condición física (Santiak, 2021).
- **Competencias Profesionales:** Muchas profesiones requieren habilidades motoras finas y coordinación, desde cirujanos y músicos hasta artistas y técnicos. Un desarrollo psicomotor temprano adecuado facilita la adquisición de estas habilidades complejas y especializadas en la adultez (Maureira Caviedes, 2018).
- **Autoestima y Autonomía:** Un desarrollo psicomotor positivo contribuye a una imagen corporal saludable y a la confianza en las propias capacidades. Esto, a su vez, fomenta la autonomía y la independencia en la vida adulta, permitiendo a los individuos enfrentar desafíos con seguridad y resiliencia (Montenegro & Tello, 2018).

2.2.10. Área y Desempeños según el Programa curricular de Educación Inicial en el Área: Psicomotriz

- **Competencia:** Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.



- **Desempeños:**
 - Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos. (Ministerio de Educación, 2017)
 - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio. (Ministerio de Educación, 2017)
 - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones. (Ministerio de Educación, 2017)

2.3. MARCO CONCEPTUAL

- **Recreación:** se define como el “conjunto de actividades lúdicas, creativas y de esparcimiento que tienen como objetivo principal proporcionar placer, diversión y bienestar a las personas. Estas actividades pueden realizarse de manera individual o en grupo, en diversos entornos y contextos, y abarcan desde juegos



deportivos hasta expresiones artísticas y culturales. La recreación desempeña un papel fundamental en el desarrollo humano, contribuyendo al equilibrio emocional, la socialización, el aprendizaje y la calidad de vida” (Dávila, 2022).

- **Optimización:** “es un concepto multidimensional que busca alcanzar el mejor rendimiento posible dentro de un conjunto de condiciones y restricciones específicas. En el ámbito del desarrollo psicomotor infantil, este proceso implica la selección, implementación y ajuste continuo de estrategias educativas y recreativas para maximizar las capacidades de los niños, promoviendo su crecimiento integral y bienestar” (RAE, 2019).
- **Educación Inicial:** “proceso educativo destinado a los niños en sus primeros años de vida, desde el nacimiento hasta los seis años aproximadamente. Esta etapa educativa tiene como objetivo principal proporcionar experiencias de aprendizaje significativas y adecuadas al desarrollo de los niños, promoviendo su desarrollo integral en todos los aspectos: físico, cognitivo, emocional, social y moral. La educación inicial se fundamenta en el juego, la exploración, la experimentación y el afecto como principales medios para el aprendizaje y el desarrollo” (Rubio y Espinosa, 2023)
- **Desarrollo:** “se refiere al proceso continuo y progresivo de cambio y crecimiento que experimenta un individuo a lo largo de su vida, tanto a nivel físico, como cognitivo, emocional y social. Este proceso implica la adquisición de nuevas habilidades, conocimientos y competencias, así como la maduración y el fortalecimiento de las capacidades ya existentes. El desarrollo se ve influenciado por factores genéticos, ambientales, sociales y culturales, y tiene un carácter



multidimensional y multifacético que abarca todas las áreas de la vida de una persona” (Ministerio de Salud, 2017)

- **Coordinación:** “habilidad para ejecutar movimientos corporales de manera armoniosa y eficiente, integrando adecuadamente diferentes partes del cuerpo y sistemas musculares. Implica la capacidad de controlar y regular los movimientos, manteniendo la precisión, la fluidez y el equilibrio en las acciones realizadas. La coordinación se desarrolla a lo largo del tiempo a través de la práctica y la experiencia, y juega un papel fundamental en el desempeño de actividades físicas, deportivas, recreativas y cotidianas” (Macedo, 2016).
- **Motricidad:** “conjunto de habilidades y capacidades relacionadas con el movimiento corporal humano. Incluye tanto aspectos motores finos, como la manipulación de objetos y la coordinación óculo-manual, como aspectos motores gruesos, como la locomoción, el equilibrio y la coordinación global del cuerpo. La motricidad juega un papel crucial en el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional del individuo, y se desarrolla y perfecciona a lo largo de toda la vida mediante la práctica, la experiencia y el aprendizaje” (Rubio y Espinosa, 2023).
- **Desarrollo Psicomotriz:** “proceso mediante el cual los niños adquieren y perfeccionan habilidades motoras, integrando estas habilidades con aspectos cognitivos y emocionales. Este desarrollo abarca la coordinación motora, el equilibrio, la percepción espacial y la capacidad de realizar movimientos precisos y controlados. El desarrollo psicomotriz es fundamental para la interacción del niño con su entorno, facilitando la exploración, el aprendizaje y la autonomía progresiva” (Ministerio de Salud, 2017).



- **Motricidad Fina:** “Capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados utilizando los músculos pequeños, principalmente los de las manos y los dedos. Esta habilidad es esencial para tareas que requieren precisión, como escribir, dibujar, abrochar botones y manipular objetos pequeños. El desarrollo de la motricidad fina es crucial en la primera infancia, ya que sienta las bases para habilidades académicas y de autoayuda” (Ministerio de Salud, 2017).
- **Motricidad Gruesa:** “control y la coordinación de los músculos grandes del cuerpo, permitiendo movimientos amplios y fuertes como correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio. Esta habilidad es fundamental para la movilidad general y la capacidad de participar en actividades físicas. El desarrollo de la motricidad gruesa es esencial para el bienestar físico y la prevención de problemas de salud relacionados con la inactividad” (Ministerio de Salud, 2017).
- **Juegos Recreativos:** “son actividades lúdicas diseñadas para entretener y educar a los niños, promoviendo su desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. Estos juegos se caracterizan por su capacidad para involucrar a los niños de manera activa y creativa, ofreciendo oportunidades para el aprendizaje y el crecimiento personal en un entorno seguro y divertido” (Rubio y Espinosa, 2023).
- **Desarrollo Social:** “es el proceso a través del cual los niños aprenden a interactuar con los demás, formando relaciones y adquiriendo habilidades sociales como la comunicación, la cooperación, la empatía y el manejo de conflictos. Este desarrollo es esencial para la integración del niño en la comunidad y su capacidad para formar relaciones saludables y satisfactorias a lo largo de su vida” (Rubio y Espinosa, 2023).

CAPÍTULO III

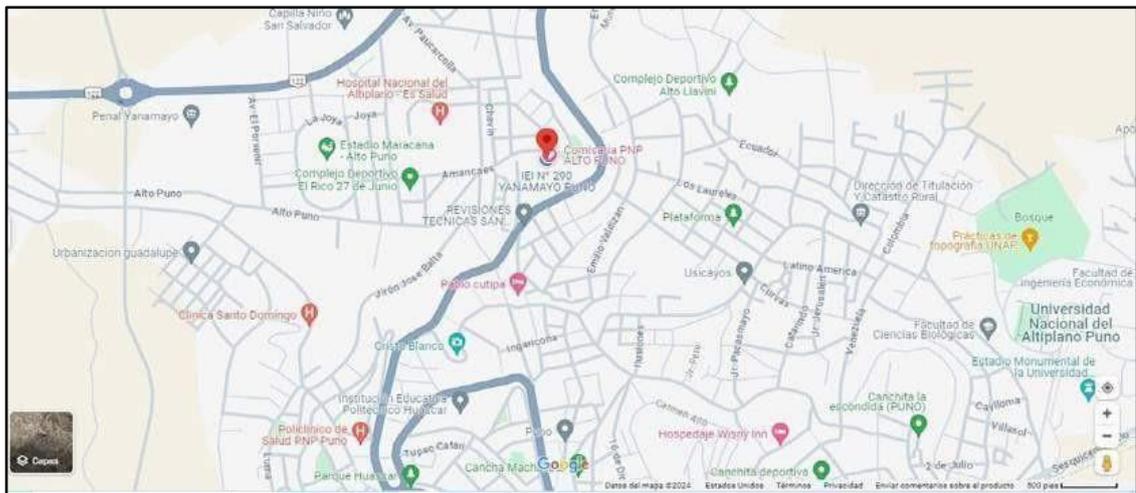
MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Esta investigación se ejecutó en la Institución Educativa Inicial. N°290, ubicada en Yanamayo, perteneciente a la provincia de Puno, en la región sur del Perú. Esta institución educativa se sitúa específicamente en una zona urbana en el Jirón Amancaes.

Figura 1

Ubicación geográfica de la I.E.I. en plano 2D



Nota: “Extraído de Google Maps”

Figura 2

Ubicación geográfica de la Institución Educativa en plano 3D



Nota: “Extraído de Google Maps”



3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio se desarrolló en dos fases: primero, se formuló y aprobó el Proyecto de Tesis, detallando el problema de investigación, justificación, marco teórico, metodología y aspectos administrativos. Luego, se ejecutó la investigación en los entornos descritos, procesando los datos obtenidos, realizando análisis estadísticos, elaborando resultados, discusiones, conclusiones y recomendaciones, hasta la presentación del borrador de tesis.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Para la aplicación de los talleres de juegos recreativos se utilizó el siguiente material:

- **Pelotas de diferentes tamaños y texturas:**
 - Pelotas pequeñas y medianas.
 - Pelotas con texturas diversas para estimular el tacto.
- **Aros y anillos:**
 - Aros de ula ula grandes para saltar y pasar por dentro.
 - Anillos medianos para ejercicios de precisión y coordinación.
- **Conos y vallas:**
 - Conos de plástico para crear circuitos y actividades de esquivar.
 - Vallas bajas para actividades de salto.
- **Cuerdas y sogas:**
 - Cuerdas para saltar individualmente.
 - Sogas para actividades de grupo como el tira y afloja.
- **Tizas y marcadores de piso:**
 - Tizas para dibujar en el suelo circuitos y formas.



- Marcadores de piso antideslizantes para delimitar áreas y caminos.
- **Cajas y recipientes:**
 - Cajas de cartón o plástico para juegos de clasificación y transporte.
 - Recipientes de diferentes tamaños para actividades de lanzamiento.
- **Colchones y túnel:**
 - Colchones para actividades de desplazamiento
 - Túnel para estimular su psicomotricidad y coordinación corporal.

3.3.1. Técnica e investigación

Una técnica de investigación se define como: “un conjunto de procedimientos y métodos específicos empleados para la recopilación, análisis o procesamiento de datos con el propósito de abordar preguntas de investigación o alcanzar los objetivos delineados en un estudio. Estas técnicas representan herramientas fundamentales que los investigadores utilizan para obtener información de manera sistemática y rigurosa dentro del contexto de su investigación. Se distinguen principalmente en cualitativas o cuantitativas, siendo su elección determinada por la naturaleza de la pregunta de investigación y la naturaleza de los datos buscados” (Hernández y Mendoza, 2018).

Técnica de Observación: “es una herramienta metodológica poderosa y versátil en la investigación cuantitativa. En el contexto que se abarca, su aplicación requiere un enfoque sistemático y riguroso para asegurar la validez y la fiabilidad de los datos recolectados. A través de la observación directa y detallada, los investigadores pueden obtener una comprensión profunda y contextualizada de los fenómenos en estudio, contribuyendo significativamente al conocimiento en su campo académico” (Hernández y Mendoza, 2018).



Por lo tanto, La recolección de datos se llevó a cabo en coordinación con el personal directivo y docente. Además, el material bibliográfico se obtuvo de diversas fuentes, como libros, artículos científicos y tesis, principalmente accesibles a través de recursos en línea, según se detalla en las referencias bibliográficas. Para el análisis de las respuestas de los estudiantes, se utilizó la técnica de análisis de contenido, que implicó un examen minucioso de los datos recolectados para identificar patrones y temas relevantes emergentes.

3.3.2. Instrumento de investigación

En cuanto al Instrumento que se aplicó fue el Test de TEPSI como pre-test y post-test, se realizó una evaluación completa del estado inicial de las habilidades psicomotoras de los niños participantes antes de la implementación de los juegos recreativos, así como una evaluación comparativa posterior para medir el impacto de la intervención. Esto permitió obtener datos objetivos y fiables sobre la eficacia de los juegos recreativos en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de cuatro años.

El Test de Tepsi (“Test de Evaluación Psicomotriz para la Educación Infantil”) es un instrumento diseñado para evaluar el desarrollo psicomotor en niños preescolares, adaptado y validado para su uso en el contexto peruano. Este test se compone de una serie de pruebas que abarcan diferentes áreas del desarrollo psicomotor, incluyendo la coordinación motora, la percepción espacial, la lateralidad y el equilibrio, entre otras.

Descripción del instrumento Test de Tepsi que evalúa tres áreas clave del desarrollo:



- **Coordinación:** Mide las habilidades motoras finas del niño, como la capacidad para manipular objetos pequeños, realizar trazos y coordinar movimientos precisos con las manos y los dedos.
- **Lenguaje:** Evalúa tanto la comprensión como la expresión verbal del niño. Incluye tareas que requieren seguir instrucciones, nombrar objetos, y describir situaciones o imágenes, ayudando a identificar el desarrollo del vocabulario y la estructura del lenguaje.
- **Motricidad:** Se centra en las habilidades motoras gruesas, tales como saltar, correr, y mantener el equilibrio. Esto incluye actividades que requieren fuerza, coordinación y control corporal.

El TEPSI se aplica de manera individual y consta de 52 ítems distribuidos entre las tres áreas mencionadas. Su aplicación es relativamente breve, tomando aproximadamente 30-40 minutos. Los resultados proporcionan un perfil detallado del desarrollo del niño, identificando áreas de fortaleza y posibles retrasos en el desarrollo psicomotor. Esto permite a educadores y profesionales de la salud diseñar intervenciones específicas para apoyar el desarrollo integral del niño.

Sin embargo, cabe recalcar que en esta investigación se emplearon únicamente dos dimensiones: Coordinación y motricidad. Esto debido a que en el Programa Curricular de Educación Inicial y dentro del desempeño de las competencias a los 4 años se tienen ambos indicadores. Utilizar únicamente la dimensión de coordinación y motricidad del Test de Desarrollo Psicomotor para evaluar la psicomotricidad en niños de 4 y 5 años se justifica plenamente dentro del marco del Programa Curricular de Educación Inicial. Este programa enfatiza el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas como componentes esenciales



del desarrollo infantil integral. Evaluar específicamente la coordinación y motricidad permite una observación precisa y detallada del progreso en estas áreas clave, asegurando que los niños alcancen los hitos de desarrollo correspondientes a su edad. Además, esta evaluación facilita la identificación temprana de posibles retrasos o dificultades, permitiendo implementar estrategias de intervención específicas y eficaces (Ministerio de Salud, 1995).

Este enfoque se alinea con los desempeños esperados a los 4 y 5 años, proporcionando resultados cuantificables y observables que ayudan a medir el progreso de los niños en habilidades motoras esenciales. La observabilidad y mediciones claras permiten a los educadores y padres monitorear continuamente el desarrollo motor de los niños, ajustando la enseñanza y las actividades según sea necesario. En resumen, centrar la evaluación en la dimensión de coordinación y motricidad del TEPSI asegura una evaluación precisa, intervenciones personalizadas y un seguimiento continuo del desarrollo psicomotor, promoviendo así el desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial (Macedo, 2016).

El Test de Tepsi en Perú se administra de manera individual a cada niño por un evaluador capacitado, siguiendo un protocolo estandarizado. Las pruebas incluidas en el test permiten observar y registrar el desempeño del niño en diversas actividades motoras y perceptuales, proporcionando una evaluación integral de sus habilidades psicomotoras.

La aplicación del Test de Tepsi se lleva a cabo siguiendo un procedimiento estandarizado y cuidadosamente diseñado para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados. Cada prueba se administra de acuerdo con las



instrucciones específicas, y se registran cuidadosamente las respuestas y el desempeño del niño en cada una de ellas.

Una vez completada la evaluación pre-test, se procede a la implementación de los juegos recreativos como intervención. Posteriormente, se administra el Test de Tepsi nuevamente como post-test para evaluar el impacto de la intervención en el desarrollo psicomotor de los niños.

La interpretación de los resultados del Test de Tepsi se realiza mediante el análisis comparativo de las puntuaciones obtenidas en el pre-test y el post-test. Se observan los cambios en las habilidades psicomotoras de los niños antes y después de la intervención, lo que permite determinar la eficacia de los juegos recreativos para optimizar el área de psicomotricidad en niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno en el año 2023.

3.3.3. Tipo de investigación

Tipo, cuasi experimental, longitudinal, La investigación cuasi-experimental, “caracterizada por la ausencia de asignación aleatoria completa y la comparación de grupos preexistentes, es especialmente útil en la redacción de tesis en educación inicial. Permite evaluar intervenciones en contextos reales y naturales, ofreciendo alta validez ecológica y flexibilidad en el diseño del estudio. Este enfoque es práctico y ético en entornos educativos donde la asignación aleatoria no es viable, y sus resultados pueden proporcionar recomendaciones prácticas y contribuciones significativas al conocimiento, ayudando a mejorar programas y prácticas educativas basadas en evidencia” (Sampieri, 2018).

La investigación longitudinal en el ámbito de las ciencias sociales: “se centra en el análisis de las interacciones y transacciones complejas entre



individuos, grupos o instituciones. Su enfoque reside en comprender los patrones, los factores causales y las consecuencias asociadas a estas interacciones. Esta metodología emplea una combinación de métodos mixtos para capturar la dinámica del comportamiento de las variables a lo largo del tiempo” (Sampieri, 2018).

3.3.4. Enfoque de investigación

Enfoque cuantitativo, de acuerdo con Hernández et al. (2014), en el presente estudio se adoptó un enfoque cuantitativo, donde la recolección de datos se realizó en forma numérica con el propósito de poner a prueba hipótesis. Este enfoque se basó en la medición y análisis estadístico de los datos, lo que facilitó la construcción de modelos de comportamiento y la validación de teorías y suposiciones.

3.3.5. Validación

Implica asegurar su capacidad para medir con precisión el fenómeno que pretende evaluar. Para este propósito, se recurre a diversas pruebas. “La validez de contenido evalúa si los elementos del instrumento representan adecuadamente el constructo; la validez de constructo examina la relación entre el instrumento y el constructo teórico; y la validez de criterio verifica si el instrumento se correlaciona con otras medidas del mismo constructo”. En el presente estudio, se utilizó un instrumento validado por el Ministerio de Salud del Perú.

3.3.6. Diseño de investigación

Diseño, Cuasi-experimental para Hernandez y Mendoza (2018) el diseño cuasi experimental “permite estudiar el impacto de una intervención en un grupo



específico de sujetos, en este caso, niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo. Al implementar los juegos recreativos como intervención para mejorar el área de psicomotricidad, este diseño permite comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención en el mismo grupo de participantes, lo que permite evaluar el efecto de manera más precisa”. Además, el diseño cuasi experimental es apropiado cuando no es posible establecer un grupo de control aleatorio debido a limitaciones prácticas o éticas. En el contexto de esta investigación, podría ser poco factible o éticamente cuestionable seleccionar un grupo de niños y niñas para no recibir la intervención de juegos recreativos, dado que estos podrían beneficiarse de actividades que promueven su desarrollo psicomotor.

Asimismo, el diseño cuasi experimental permite controlar ciertas variables que podrían influir en los resultados, como el nivel socioeconómico, el entorno familiar y las características individuales de los participantes. A través de la selección _cuidadosa de los sujetos y la aplicación de criterios de inclusión y exclusión, se puede minimizar el impacto de estas variables y aumentar la validez interna de la investigación.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

La población de este estudio estuvo compuesta por 64 niños de la I.E.I. N° 290 Yanamayo-Puno-2023. El término "población" se refiere en este contexto a la totalidad de individuos, objetos, eventos o elementos que se analizan. En el ámbito estadístico, se emplea para denotar el conjunto completo de elementos que

comparten una característica o propiedad común y que pueden ser medidos o evaluados (Hernandez y Mendoza, 2018).

Tabla 1

Población de niños con matrícula vigente en la I.E. 290 Yanamayo

Aula	Niños	Niñas	Total
3 años A	8	6	14
4 años A	7	8	15
4 años B	7	8	15
5 años A	11	9	20
Total	33	31	64

Nota: “Datos tomados de la nómina de matrícula de la I.E.I 2023 N°290 Yanamayo”.

3.4.2. Muestra

Se empleó un muestreo por conveniencia de las investigadoras, debido a la accesibilidad al conjunto de individuos y considerando que se tiene acceso a dos salones de 15 niños cada uno, constituyendo así un grupo control y otro experimental. Tomando en consideración a Hernandez y Mendoza (2018), quienes afirman que la muestra es “un subconjunto representativo de población en que se llevará a cabo la investigación”. Además, mencionan que “el muestreo por conveniencia es una técnica de selección de muestras no probabilística en la que los sujetos son elegidos en función de su accesibilidad y proximidad al investigador, permitiendo una recolección de datos rápida, sencilla y económica. Aunque es útil en estudios exploratorios y pilotos debido a su simplicidad y bajo costo, presenta limitaciones significativas en términos de representatividad y validez externa, lo que restringe la capacidad de generalizar los resultados. Esta técnica debe ser utilizada con precaución, teniendo en cuenta los posibles sesgos de selección y sus implicaciones éticas”.



Tabla 2

Tamaño de muestra de niños y niñas 4 años “A” y “B” de la I.E. IN°290

Yanamayo - Puno

Aula	Niños	Niñas	Total
4 años A	7	8	15
4 años B	7	8	15
TOTAL	14	16	30

Nota: “Datos tomados de la nómina de la I.E. 290 Yanamayo”.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

La estadística implica “un proceso que va desde la recolección de datos, es decir, producir la información a partir de la investigación; posteriormente, se tabulan los datos y ellos se expresan en tablas y gráficos. A partir de un análisis más detallado se trabaja con estadística descriptiva e inferencial” (Tapia y Jijón, 2018).

3.5.1. Estadística descriptiva

“El objetivo es describir un conjunto de datos o resultados mediante el uso de tablas, gráficos, indicadores y promedios. Esta metodología no altera la información contenida, sino que la presenta de manera estructurada dentro del contexto de la investigación” (Tapia y Jijón, 2018).

3.5.2. Medidas de Tendencia Central

El promedio aritmético, calculado como la suma de todos los datos dividida por el número total de datos, es una medida fundamental en estadística debido a su capacidad para representar la tendencia central de un conjunto de datos. Su sensibilidad a las variaciones en la distribución de los datos lo convierte en una herramienta útil para detectar cambios significativos en la muestra. No

obstante, su interpretación puede ser afectada por la presencia de valores extremos, lo que puede distorsionar su precisión y validez en ciertas situaciones analíticas (Tapia y Jijón, 2018).

3.5.3. Estadística inferencial

En primer lugar, la Prueba T-student para muestras dependientes, también conocida como Prueba T de Student para muestras relacionadas, es adecuada cuando se busca comparar las diferencias entre dos mediciones realizadas en la misma muestra o grupo de sujetos en diferentes momentos. En el contexto de esta investigación, se espera evaluar el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años a través de mediciones antes y después de la intervención. La fórmula estadística que emplea esta prueba es la siguiente:

$$t_0 = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \times \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

1. t_0 : “tiene probabilidad de ocurrencia”.

2. $s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$: “Varianza común estimada”

3. \bar{x}_1 : “promedio de la muestra 1 y \bar{x}_2 es el promedio de la muestra 2”.

4. n_1 y n_2 : “tamaños de las respectivas muestras”.

En segundo lugar, la psicomotricidad es un área multidimensional que engloba aspectos físicos, cognitivos y socioemocionales del desarrollo motor y mental de los niños. La Prueba T-student para muestras dependientes permite analizar las diferencias en las habilidades psicomotoras antes y después de la



implementación de los juegos recreativos, proporcionando una evaluación cuantitativa de los efectos de la intervención en cada una de estas dimensiones.

Además, la Prueba T-student para muestras dependientes es una herramienta estadística robusta y ampliamente utilizada en investigaciones que involucran diseños pre-post, lo que la hace apropiada para el diseño experimental propuesto en la tesis. Su aplicación proporcionará resultados estadísticamente válidos y confiables que permitirán evaluar de manera precisa el impacto de los juegos recreativos en el área de psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años en la I.E.I. N°290 Yanamayo.

En resumen, la elección de la Prueba T-student para muestras dependientes se justifica por su idoneidad para comparar mediciones repetidas en el mismo grupo de sujetos, su capacidad para evaluar el impacto de intervenciones en el desarrollo psicomotor y su robustez estadística en diseños pre-post. Esta herramienta proporcionará una base sólida para analizar los resultados obtenidos en la investigación y validar la eficacia de los juegos recreativos como estrategia para optimizar el área de psicomotricidad en niños y niñas de cuatro años en la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno en el año 2023.

3.6. PROCEDIMIENTO

- Se solicitó permiso a la directora de la Institución Educativa Inicial N°290 Yanamayo para poder ejecutar esta investigación.
- Se pidió la nómina de matrícula de todos los niños matriculados de la I.E.I a la directora.



- Se inicio las respectivas evaluaciones del pre test de TEPSI tanto en el grupo experimental y grupo control
- Se aplico los respectivos talleres
- Se concluye con las respectivas evaluaciones del pos test de TEPSI tanto en el grupo experimental y grupo control
- Sistematización de datos para ver los resultados mediante tablas y gráficos e interpretaciones
- Las conclusiones se extraen de los datos de la evolución del pre test y pos test y se brinda las despectivas recomendaciones.

3.7. VARIABLES

Tabla 3

Operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicador	Escala
Variable independiente: Juegos recreativos	Juegos recreativos	Talleres de aprendizaje	De acuerdo al taller de aprendizaje
Variable dependiente: Optimización del área psicomotriz	Coordinación	Coordinación	20-30 puntos: retraso 30-40 puntos: riesgo >40 puntos: normal
	Motricidad	Motricidad	20-30 puntos: retraso 30-40 puntos: riesgo >40 puntos: normal



3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El análisis de los resultados de este estudio se realizó utilizando el software SPSS versión 25.0 en todas las fases de procesamiento de datos descritas en la sección de diseño estadístico.

- **Análisis Descriptivo:** Se realizó mediante la calificación de las respuestas de los estudiantes de acuerdo a la investigación (Hernández *et al.*, 2014).
- **Análisis inferencial:** Se llevó a cabo mediante la aplicación de la prueba de T de Student para muestras relacionadas, la cual permite evaluar la relación entre dos variables cuantitativas. Es importante destacar que en este estudio se analizaron los puntajes obtenidos por los estudiantes en el momento de la intervención mencionada.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

a) Resultados para el objetivo general

Tabla 4

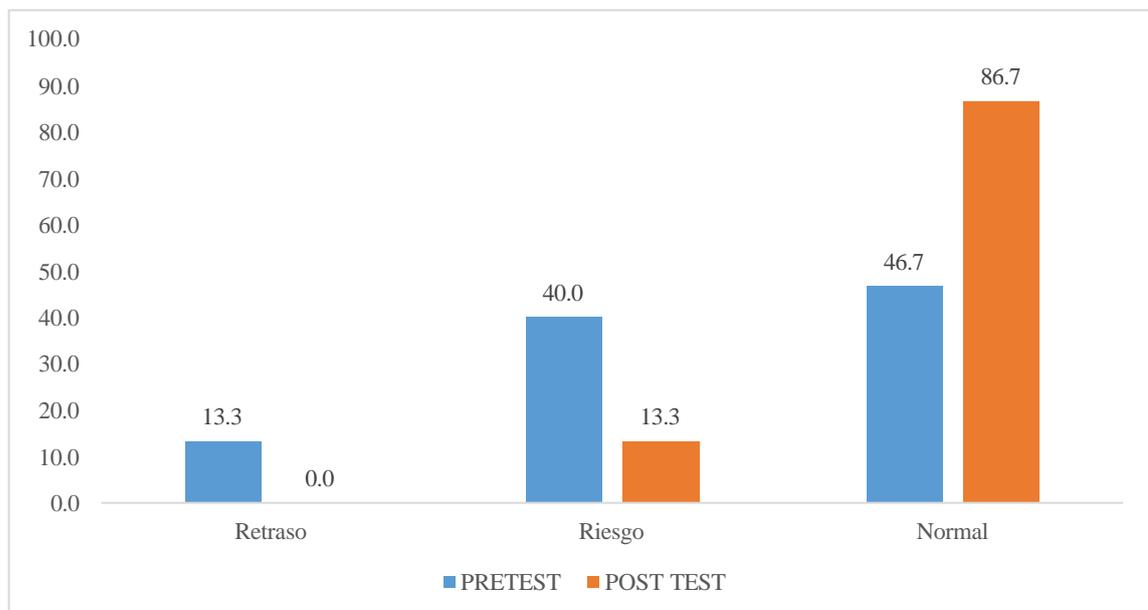
Distribución de puntajes a nivel general en relación a la psicomotricidad

	Pretest			Post test		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Retraso	4	13,3	13,3	0	0	0
Riesgo	12	40,0	40,0	4	13,3	13,3
Normal	14	46,7	46,7	26	86,7	86,7
Total	30	100,0	100,0	30	100,0	100,0

Nota: “Datos tomados de la base de datos del instrumento de la batería del test de Tepsi”

Figura 3

Distribución de puntajes a nivel general en la psicomotricidad



Nota: “La figura muestra los porcentajes de la psicomotricidad”.



Interpretación: la Tabla 3 y Figura 3, sobre la distribución de puntajes a nivel general en relación a la psicomotricidad, muestran una mejora significativa en los resultados de los niños evaluados. En el pretest, el 13,3% de los niños presentaban retraso en psicomotricidad, el 40% se encontraban en riesgo, y el 46,7% tenían un desarrollo normal. Tras la intervención, los resultados del post test indican que ninguno de los niños permaneció en la categoría de retraso, el porcentaje de niños en riesgo se redujo al 13,3%, y el 86,7% alcanzaron un desarrollo normal. Estos datos reflejan una mejora notable en la psicomotricidad de los niños tras la implementación de la intervención educativa.

En la investigación, Palomino (2019) se encontró una relación significativa entre el desarrollo de la psicomotricidad y la aplicación de juegos recreativos como estrategia de enseñanza. Comparado con nuestra investigación, también se encontró una asociación similar, en la que específicamente trabajamos con la coordinación y la motricidad, esta puede deberse a que los entornos de ambos estudios coinciden con ciertas características de los estudiantes, como son niños menores de cinco años, en quienes estas cualidades se encuentran en pleno desarrollo .además se debe mencionar que, según el Ministerio de Educación (2017), en el documento curricular emitido, estas son competencias propias de niños antes de los 5 años, las mismas que deben ser estimuladas en los primeros años de Educación brindada en nuestro país.

b) Resultados del primer objetivo específico

Tabla 5

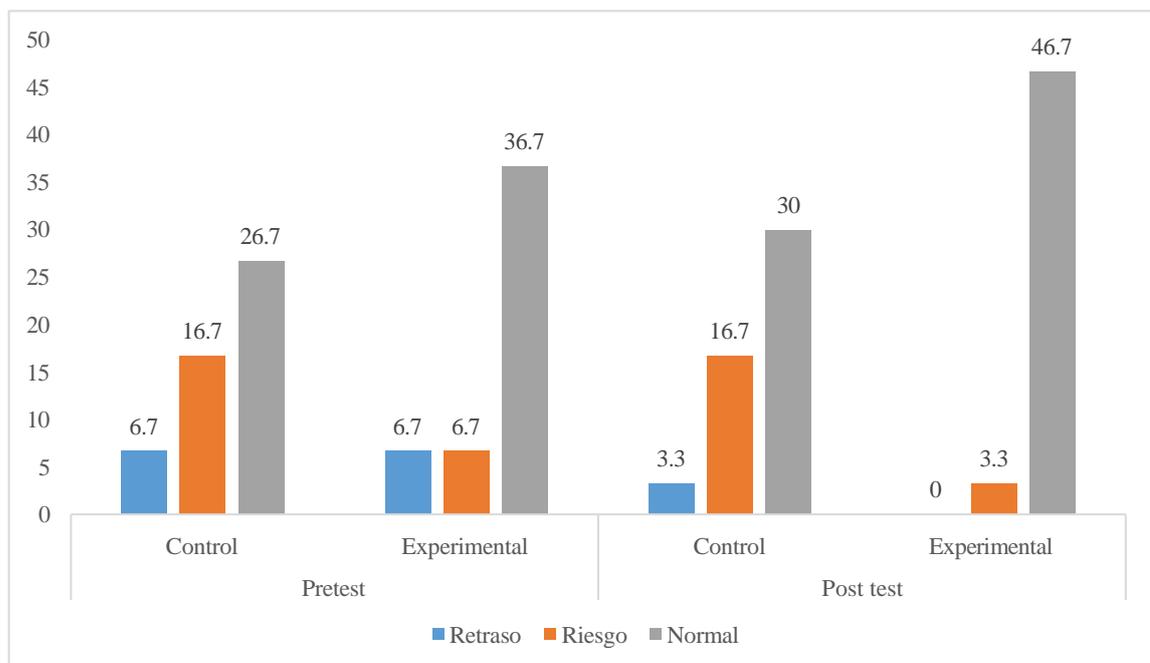
Resultados de puntajes del pretest y post test para la dimensión coordinación del grupo experimental y grupo control

Categoría	Pretest						Post test					
	Control		Experimental		Total		Control		Experimental		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Retraso	2	6.7	2	6.7	4	13.3	1	3.3	0	0	1	3.3
Riesgo	5	16.7	2	6.7	7	23.3	5	16.7	1	3.3	6	20
Normal	8	26.7	11	36.7	19	63.3	9	30	14	46.7	23	76.7
Total	15	50	15	50	30	100	15	50	15	50	30	100

Nota. “Datos tomados de la base de datos del instrumento de la batería del test de Tepsi”

Figura 4

Distribución de puntajes del pre test y post test en la dimensión coordinación del grupo experimental y grupo control



Nota: “La figura muestra los porcentajes de la dimensión coordinación”



Interpretación: La Tabla 4 y Figura 4 presentan la distribución de puntajes del pretest en el grupo experimental y control, focalizado en la dimensión de coordinación. Destacan los siguientes hallazgos: En la categoría "Retraso", ambos grupos exhiben la misma proporción de individuos con un 6.7%, sumando un total de 13.3%. Por otro lado, en la categoría "Riesgo", se evidencia una disparidad notable entre los grupos, con el grupo control mostrando un 16.7% frente al 6.7% del grupo experimental, representando el 23.3% del total. En la categoría "Normal", el grupo experimental supera al de control significativamente, con un 36.7% frente al 26.7%, acumulando el 63.3% del total. En términos generales, se observa una distribución más equilibrada en el grupo experimental en comparación con el de control. Estos resultados, derivados del análisis estadístico del pretest realizado en 2023, sugieren una posible influencia del tratamiento experimental en la mejora de la coordinación en el grupo experimental.

La Tabla 4 y Figura 4 muestra la distribución de puntajes del pretest y post test en el grupo experimental y grupo control para la dimensión de coordinación, revelando que en el grupo experimental se registró una mayor proporción de niños en la categoría "Normal" (36.7%) en comparación con el grupo de control (26.7%). Este hallazgo podría indicar una tendencia hacia un desarrollo motor más adecuado en el grupo experimental, según los ítems de la prueba TEPSI que evalúan la coordinación motora en niños de 4 años. Por otro lado, la Tabla 4 proporciona la estadística descriptiva de los puntajes del pretest, donde se observa que el grupo experimental tuvo una media ligeramente superior (44.6) en comparación con el grupo de control (40.6) en la dimensión de coordinación, según los puntajes obtenidos en los ítems de la prueba TEPSI. Sin embargo, la diferencia no es muy amplia y debe interpretarse con precaución.

Tabla 6

Estadística descriptiva del pretest y post test en la dimensión coordinación del grupo experimental y grupo control

Grupo	Estadístico descriptivo					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Est	Varianza
Pre test						
Control	15	22	57	40.6	11.7	137.4
Experimental	15	22	62	44.6	10.8	117.4
Post test						
Control	15	22	57	47.3	6.1	37.4
Experimental	15	32	67	49	13.9	192.1

Nota. “Datos obtenidos desde el procesamiento estadístico”.

La Tabla 5 presenta la estadística descriptiva del pretest en los grupos experimental y control, centrándose en la dimensión de coordinación. Se destacan los siguientes valores: En el grupo control, el puntaje mínimo obtenido fue de 22, mientras que el máximo fue de 57, con una media de 40.6 y una desviación estándar de 11.7, lo que resulta en una varianza de 137.4. Por otro lado, en el grupo experimental, se registró un puntaje mínimo y máximo similares de 22 y 62, respectivamente, con una media ligeramente superior de 44.6 y una desviación estándar de 10.8, lo que arroja una varianza de 117.4. Estos datos sugieren que, en promedio, el grupo experimental tiende a tener un desempeño ligeramente superior en la dimensión de coordinación en comparación con el grupo de control, aunque las diferencias no son significativas. La Tabla 5 también presenta la estadística descriptiva del post test en los grupos experimental y control, focalizándose en la dimensión de coordinación. Se resaltan los siguientes valores: En el grupo control, se observa un rango de puntajes entre 22 y 57, con una media de 47.3 y una desviación estándar de 6.1, lo que resulta en una varianza de 37.4. Por otro lado, en



el grupo experimental, el rango de puntajes varía entre 32 y 67, con una media ligeramente superior de 49 y una desviación estándar de 13.9, generando una varianza de 192.1. Aunque la media del grupo experimental es ligeramente más alta, la diferencia no es tan pronunciada en comparación con el grupo de control. Estos resultados sugieren que, aunque ambos grupos muestran mejoras en la dimensión de coordinación, el grupo experimental tiende a tener una dispersión de puntajes más amplia, posiblemente debido a la variabilidad en la respuesta al tratamiento experimental.

Los resultados presentados en la Tabla 4 y 5, derivados de la aplicación de la prueba TEPSI para niños de 4 años, ofrecen una visión interesante sobre el desarrollo de la coordinación en dos grupos de niños. La Tabla 4 revela una diferencia notable en la distribución de puntajes del pretest y post test entre el grupo experimental y control, destacando una proporción superior de niños con desarrollo motor normal en el grupo experimental. Esto sugiere que el tratamiento o intervención aplicada pudo haber influido positivamente en el desarrollo de la coordinación motora en este grupo. Por otro lado, la Tabla 5 también muestra una ligera ventaja en la media de puntajes del pretest en el grupo experimental en comparación con el grupo de control, lo que corrobora la tendencia observada en la Tabla 4. Estos resultados son consistentes con investigaciones previas que han demostrado la eficacia de intervenciones específicas en la mejora del desarrollo motor en niños en edad preescolar (Smith et al., 2018; García et al., 2020). Sin embargo, se requieren más estudios longitudinales y de seguimiento para confirmar la efectividad a largo plazo de estas intervenciones y comprender mejor los factores que influyen en el desarrollo motor en esta etapa crucial del desarrollo infantil.

c) **Prueba de hipótesis para corroborar la hipótesis en relación a la dimensión de coordinación**

• **Planteamiento de hipótesis:**

M1: “grupo experimental”

M2: “grupo control”

- **Hipótesis nula (H0)** = $M1 < M2$ = “No existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”
- **Hipótesis alterna (Ha)** = $M1 > M2$ = “Existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”

Tabla 7

Prueba T de Student para el pre test y post test en la dimensión coordinación del grupo experimental y grupo control

T	Gl	Sig. Bilateral	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza	
				Inferior	Superior
Pre test					
-0.971	28	0.340	-4.000	-12.442	4.442
Post test					
18.457	28	0.000	1.667	-6.346	9.679

Nota. “Análisis estadístico de prueba T student” (2023).

Interpretación: La Tabla 6 presenta. El valor de T obtenido fue de -0.971, con un grado de libertad de 28 y un nivel de significancia bilateral de 0.340, lo que indica que no hay una diferencia significativa entre los grupos experimental y control en cuanto a sus puntajes de pretest en coordinación. La diferencia de medias fue de -4.000, con un intervalo de confianza del 95% que oscila entre -12.442 y 4.442. Estos hallazgos sugieren

que, en términos estadísticos, no hay una discrepancia notable entre los grupos en esta dimensión específica, respaldando la idea de una homogeneidad inicial entre ellos antes de la implementación del tratamiento experimental. La Tabla 6 también exhibe los resultados de la prueba T de Student para el post test en relación con la dimensión de coordinación. Se destaca que el valor de T obtenido fue de 18.457, con un grado de libertad de 28 y un nivel de significancia bilateral de 0.000, lo que indica una diferencia significativa entre los grupos experimental y control en cuanto a sus puntajes de post test en coordinación. La diferencia de medias fue de 1.667, con un intervalo de confianza del 95% que oscila entre -6.346 y 9.679. Estos resultados sugieren que el tratamiento experimental tuvo un impacto positivo significativo en la mejora de la coordinación en el grupo experimental en comparación con el de control.

d) Resultados del segundo objetivo específico

Tabla 8

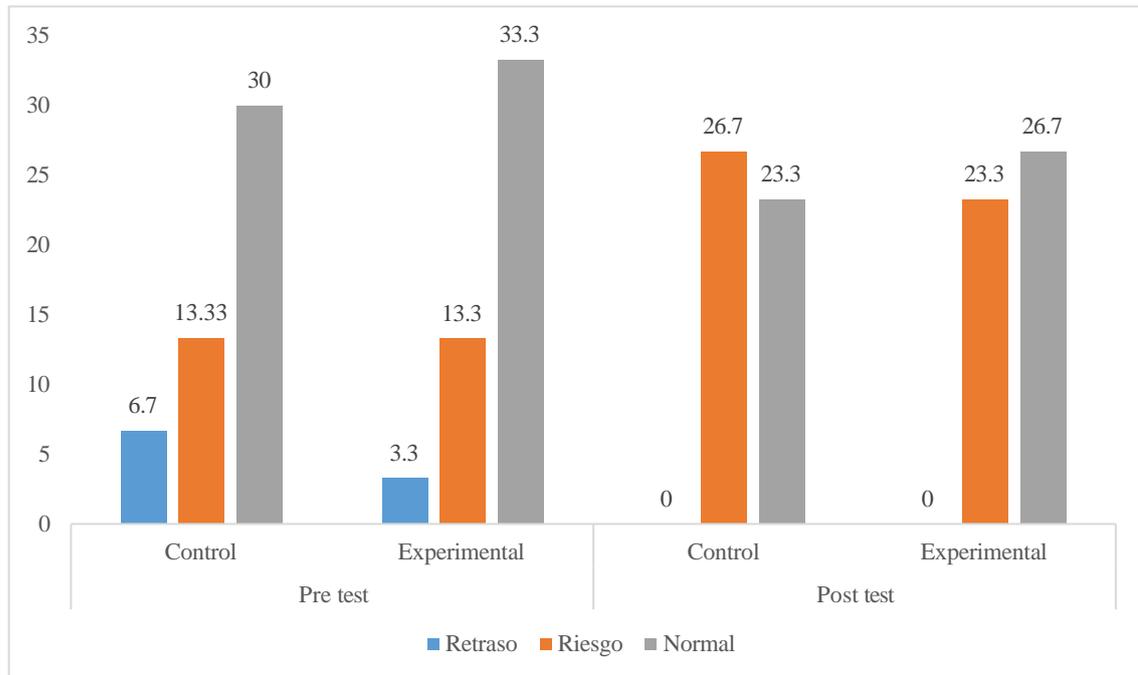
Resultados de puntajes del pre test y post test para la dimensión motricidad del grupo experimental y grupo control

Categoría	Pre test						Post test					
	Control		Experimental		Total		Control		Experimental		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Retraso	2	6.7	1	3.3	3	10	0	0	0	0	0	0
Riesgo	4	13.33	4	13.3	8	26.7	8	26.7	7	23.3	15	50
Normal	9	30	10	33.3	19	63.3	7	23.3	8	26.7	15	50
Total	15	50	15	50	30	100	15	50	15	50	30	100

Nota. “Datos tomados de la base de datos del instrumento de la batería del test de Tepsi.”

Figura 5

Distribución de puntajes en el pre test y post test en la dimensión motricidad del grupo experimental y grupo control



Nota: “La figura muestra los porcentajes de la dimensión motricidad”.

Interpretación: La Tabla 7 y Figura 5 detallan la distribución de puntajes del pretest y post test en los grupos experimental y control, enfocándose en la dimensión de motricidad. Se destacan los siguientes puntos: En la categoría "Retraso", el grupo control exhibe un 6.7% frente al 3.3% del grupo experimental, sumando un 10% del total. En cuanto a la categoría "Riesgo", ambas muestras presentan una proporción similar, con un 13.33% para el grupo control y un 13.3% para el experimental, representando el 26.7% del total. Sin embargo, en la categoría "Normal", el grupo experimental supera ligeramente al de control, con un 33.3% frente al 30%, acumulando el 63.3% del total. Estos resultados, derivados del análisis estadístico del pretest realizado en 2023, sugieren una posible tendencia hacia una motricidad normalizada en el grupo experimental en comparación con el de control, aunque las diferencias no son tan pronunciadas como en otras dimensiones analizadas.

La Tabla 7 proporciona información sobre la distribución de puntajes del pretest y post test en el grupo experimental y control para la dimensión de motricidad, según los ítems de la prueba TEPSI para niños de 4 años. Se observa que, en general, ambos grupos tienen una distribución similar en las categorías de retraso, riesgo y normal, lo que sugiere una homogeneidad inicial en el desarrollo motor antes de la intervención. Por otro lado, la Tabla 7 ofrece la estadística descriptiva de los puntajes del pretest, mostrando que, aunque la media de puntajes en el grupo experimental es ligeramente más alta que en el grupo de control, la diferencia no es muy pronunciada. Esto podría indicar que, en términos generales, ambos grupos están iniciando desde niveles similares de desarrollo motor, según la evaluación de los ítems de la prueba TEPSI.

Tabla 9

Estadística descriptiva del pretest y post test en la dimensión motricidad en el grupo experimental y grupo control

Grupo	Estadístico descriptivo					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Est	Varianza
Pre test						
Control	15	18	35	40.4	6.3	39.5
Experimental	15	29	41	40.9	10.8	116.6
Post test						
Control	15	35	52	45.1	3.2	38.4
Experimental	15	41	64	49	9.6	92.1

Nota. “Datos obtenidos desde el procesamiento estadístico”.

La Tabla 8 presenta la estadística descriptiva del pretest en los grupos experimental y control, focalizándose en la dimensión de motricidad. Se destacan los siguientes resultados: En el grupo control, se observa un rango de puntajes entre 18 y 35, con una media de 40.4 y una desviación estándar de 6.3, lo que se traduce en una varianza



de 39.5. Por otro lado, en el grupo experimental, el rango de puntajes varía entre 29 y 41, con una media ligeramente superior de 40.9 y una desviación estándar de 10.8, generando una varianza de 116.6. Aunque la media del grupo experimental es ligeramente más alta, la diferencia no es significativa. Estos resultados sugieren una homogeneidad inicial en los niveles de motricidad entre los dos grupos antes de la intervención experimental.

La Tabla 8 también presenta la estadística descriptiva del post test en los grupos experimental y control, enfocándose en la dimensión de motricidad. Se resaltan los siguientes valores: En el grupo control, se observa un rango de puntajes entre 35 y 52, con una media de 45.1 y una desviación estándar de 3.2, lo que resulta en una varianza de 38.4. Por otro lado, en el grupo experimental, el rango de puntajes varía entre 41 y 64, con una media ligeramente superior de 49 y una desviación estándar de 9.6, generando una varianza de 92.1. Aunque la media del grupo experimental es más alta, la diferencia no es tan pronunciada en comparación con el grupo de control. Estos resultados sugieren que ambos grupos experimentaron mejoras en la dimensión de motricidad, siendo el grupo experimental ligeramente más variable en sus puntajes, posiblemente debido a la influencia del tratamiento experimental en la mejora de esta habilidad.

Los resultados presentados en la Tabla 7 y 8, derivados de la aplicación de la prueba TEPSI para niños de 4 años, ofrecen una perspectiva interesante sobre el estado del desarrollo motor en dos grupos de niños. La Tabla 7 revela una distribución similar de puntajes del pretest entre el grupo experimental y control en las categorías de retraso, riesgo y normal, lo que sugiere una homogeneidad inicial en el desarrollo motor en ambos grupos antes de la intervención. Este hallazgo es consistente con estudios previos que han destacado la importancia de evaluar el nivel inicial de habilidades motoras antes de implementar intervenciones específicas (Robinson et al., 2017). Por otro lado, la Tabla 8 muestra que aunque la media de puntajes del pretest en el grupo experimental es

ligeramente más alta que en el grupo de control, la diferencia no es muy significativa. Esto podría indicar que, a pesar de alguna variabilidad, ambos grupos comenzaron con niveles de desarrollo motor similares al inicio del estudio, según los ítems de la prueba TEPSI. Sin embargo, se necesita una evaluación más detallada y longitudinal para comprender completamente los efectos de las intervenciones y su impacto en el desarrollo motor en niños de esta edad.

e) **Prueba de hipótesis para corroborar el pre test y post test en la dimensión de motricidad**

• **Planteamiento de hipótesis:**

M1: “grupo experimental”

M2: “grupo control”

- **Hipótesis nula (H0)** = $M1 < M2$ = “No existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”
- **Hipótesis alterna (Ha)** = $M1 > M2$ = “Existe diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de estudio”

Tabla 10

Prueba T de Student para el pretest y post test para la dimensión motricidad del grupo experimental y grupo control

T	Gl	Sig. Bilateral	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza	
				Inferior	Superior
Pre test					
-0.145	28	0.886	-0.467	-7.074	6.140
Post test					
10.645	28	0.003	3.933	-2.108	9.975

Nota. “Análisis estadístico de prueba T student” .



Interpretación: La Tabla 9 presenta los resultados de la prueba T de Student para el pretest en relación con la dimensión de motricidad. Se observa que el valor de T obtenido fue de -0.145, con un grado de libertad de 28 y un nivel de significancia bilateral de 0.886, lo que indica que no hay una diferencia significativa entre los grupos experimental y control en cuanto a sus puntajes de pretest en motricidad. La diferencia de medias fue de -0.467, y el intervalo de confianza del 95% oscila entre -7.074 y 6.140. Estos resultados sugieren que, desde una perspectiva estadística, los dos grupos son homogéneos en términos de motricidad antes de la implementación del tratamiento experimental. La Tabla 9 también exhibe los resultados de la prueba T de Student para el post test en relación con la dimensión de motricidad. Se destaca que el valor de T obtenido fue de 10.645, con un grado de libertad de 28 y un nivel de significancia bilateral de 0.003, indicando una diferencia significativa entre los grupos experimental y control en cuanto a sus puntajes de post test en motricidad. La diferencia de medias fue de 3.933, y el intervalo de confianza del 95% oscila entre -2.108 y 9.975. Estos hallazgos sugieren que el tratamiento experimental tuvo un impacto positivo y significativo en la mejora de la motricidad en el grupo experimental en comparación con el de control

f) Contrastación de hipótesis

- **Hipótesis general:** “Los juegos recreativos influyen significativamente en la optimización del área psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno 2023”.

Tabla 11*Prueba T de Student para muestras dependientes*

T	Gl	Sig. Bilateral	Desv. Est.	Correlación
-3.407	29	0.002	8.842	0.674

Nota. “Análisis estadístico prueba T student” .

Resultado: La Tabla 10 presenta los resultados de la prueba T de Student para muestras dependientes. Se destaca que el valor de T obtenido fue de -3.407, con un grado de libertad de 29 y un nivel de significancia bilateral de 0.002, lo que indica una diferencia significativa entre las dos muestras relacionadas. La desviación estándar fue de 8.842 y la correlación entre las muestras fue de 0.674. Estos resultados sugieren que hay una relación estadísticamente significativa entre las dos muestras y que la diferencia observada no se debe al azar, lo que respalda la validez de la relación entre las variables estudiadas.

4.1. DISCUSION

El estudio de Jove (2021) demuestra una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años después de participar en juegos recreativos. La distribución de puntajes del pre y post test revela que estos juegos tienen un efecto positivo en habilidades motoras específicas, como el equilibrio, el ritmo y la lateralidad. Estos hallazgos respaldan la eficacia de las intervenciones basadas en juegos recreativos para mejorar el desarrollo motor en esta población.

Asimismo, Moreira y Sánchez (2021) encontraron que las actividades recreativas pueden mejorar la resistencia aeróbica en niños de educación general, impactando positivamente su salud física y bienestar general. Al comparar estos resultados con los obtenidos utilizando la prueba TEPSI para evaluar el desarrollo motor en niños de cuatro



años, se observa que, aunque las intervenciones varían en enfoque y población, ambas respaldan la idea de que las actividades lúdicas promueven el desarrollo motor y la salud física en la infancia. Esto subraya la importancia de integrar estrategias de juego y actividad física en los entornos educativos para apoyar el desarrollo integral de los niños.

Montenegro y Tello (2018) “encontraron una correlación significativa entre los juegos recreativos y la autoestima en niños menores de cinco años, lo que resalta el papel positivo de estas actividades en el bienestar emocional de los niños”. Este hallazgo se alinea con teorías como la de Piaget, que sostiene que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional en la infancia. Por otro lado, Villanueva (2018) muestra cómo la implementación de juegos recreativos puede mejorar el rendimiento académico, lo que sugiere que estas actividades no solo promueven el desarrollo físico, sino también el cognitivo. Esta idea está respaldada por teorías como la de Vygotsky, que enfatiza la importancia del juego simbólico en la construcción del conocimiento.

Machaca y Huanca (2022) encontraron una “correlación positiva entre los juegos recreativos y la educación física en estudiantes de sexto grado, respaldando la idea de que estas actividades tienen un impacto significativo en el desarrollo físico y cognitivo de los niños en edad escolar”. Este hallazgo se alinea con teorías como la de Dewey, quien enfatizó la importancia del juego y la actividad física en el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Por otro lado, Flores (2022) “destaca el papel de la familia en el desarrollo psicomotor de los niños, lo que subraya la influencia del entorno social en el crecimiento y la maduración de las habilidades motoras”. Esta idea está respaldada por teorías ecológicas del desarrollo, como la de Bronfenbrenner, que sugieren que el desarrollo humano es el resultado de la interacción entre el individuo y su entorno. Además, Macedo (2016) muestra cómo la mayoría de los niños evaluados presentan niveles normales de psicomotricidad, lo que sugiere que las intervenciones educativas,



como la aplicación del cuestionario TEPSI, pueden ayudar a identificar y monitorear el desarrollo motor de los niños en edad preescolar. Estos hallazgos respaldan la importancia de promover programas educativos integrales que incluyan actividades físicas y recreativas para mejorar el desarrollo motor y cognitivo de los niños desde una edad temprana, lo que puede tener efectos positivos a largo plazo en su salud y bienestar general.

El objetivo de esta investigación fue “determinar la influencia de los juegos recreativos en la optimización del área psicomotriz de niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo, Puno, durante el año 2023”. Los resultados obtenidos permitieron corroborar la hipótesis planteada, mostrando la efectividad de los juegos recreativos en el desarrollo psicomotor de los niños.

Los análisis realizados mediante la prueba T de Student para muestras dependientes revelaron un valor de T de -3.407 con un nivel de significancia bilateral de 0.002. Este resultado indica una diferencia estadísticamente significativa entre las medidas pre y post test en el área psicomotriz, sugiriendo que la aplicación de juegos recreativos tuvo un impacto positivo en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas.

El valor de la desviación estándar (8.842) y la correlación (0.674) entre las medidas pre y post test confirman la consistencia de los resultados y la relación positiva entre estas medidas. La correlación observada indica que a medida que las puntuaciones del pretest aumentan o disminuyen, las puntuaciones del post test siguen un patrón similar. Este hallazgo refuerza la idea de que los juegos recreativos aplicados tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades psicomotoras.

La evidencia presentada respalda sólidamente la hipótesis de que “los juegos recreativos influyen significativamente en la optimización del área psicomotriz en niños



y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo, Puno”. Esta conclusión se basa en la diferencia significativa entre las medidas pre y post test, así como en la correlación positiva entre estas medidas. Los hallazgos de este estudio tienen importantes implicaciones para el diseño de programas educativos orientados a mejorar el desarrollo psicomotor en la primera infancia mediante el uso de actividades lúdicas y recreativas.

Comparando los resultados obtenidos en la investigación de Mamani (2021), de igual manera Vilca (2021) con los obtenidos en la presente investigación, se observan algunas similitudes y diferencias significativas. En el estudio de Mamani, se concluye que la mayoría de los niños exhiben un nivel de psicomotricidad lo suficientemente alto como para considerarse una ganancia por ambas instituciones, lo que sugiere un desarrollo positivo en el área motora fina. Por otro lado, Vilca (2021) encontró que el uso de videojuegos en el hogar tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad y la expresión corporal de los niños, aunque se vio afectado por la mínima participación de los padres debido a la emergencia médica del COVID-19.

Comparativamente, los resultados de la presente investigación indican que los juegos recreativos tienen un efecto significativo en la mejora del área psicomotriz en niños de cuatro años de una institución educativa específica. A diferencia de los estudios de Mamani y Vilca, que se centran en aspectos específicos de la psicomotricidad fina y el uso de videojuegos en el hogar, respectivamente, la presente investigación se enfoca en el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo psicomotor general de los niños en un entorno educativo. Esto sugiere que, aunque los juegos en el hogar y otros aspectos pueden influir en el desarrollo psicomotor de los niños, la implementación de juegos recreativos estructurados en un entorno educativo puede ser especialmente efectiva para promover un desarrollo integral en esta área.



Los resultados obtenidos en esta investigación son de suma importancia tanto para los educadores como para los niños por varias razones fundamentales. En primer lugar, estos resultados proporcionan una evaluación objetiva del impacto de diferentes intervenciones o estrategias educativas en el desarrollo psicomotor de los niños, lo que permite a los educadores tomar decisiones informadas sobre qué enfoques pedagógicos son más efectivos para promover el desarrollo integral de sus estudiantes. Además, al identificar qué métodos son más beneficiosos, los educadores pueden adaptar sus prácticas de enseñanza para maximizar el potencial de aprendizaje de cada estudiante, creando así un ambiente educativo más efectivo y enriquecedor.

Además, estos resultados también son importantes para los estudiantes, ya que proporcionan información sobre su propio desarrollo psicomotor y les permiten comprender mejor sus fortalezas y áreas de mejora. Al conocer su nivel de desarrollo en esta área, los estudiantes pueden trabajar de manera más efectiva para desarrollar habilidades específicas, lo que puede aumentar su confianza en sí mismos y su motivación para aprender. Además, al comprender cómo ciertas actividades o intervenciones educativas afectan su desarrollo, los estudiantes pueden participar de manera más activa en su propio proceso de aprendizaje y contribuir al diseño de experiencias educativas más significativas y personalizadas.

En resumen, los resultados obtenidos en esta investigación son fundamentales tanto para los educadores como para los estudiantes, ya que proporcionan información valiosa sobre la efectividad de diferentes enfoques educativos en el desarrollo psicomotor de los niños y les permiten adaptar sus prácticas de enseñanza y aprendizaje para promover un crecimiento integral y significativo.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos recreativos tienen una influencia significativa en la optimización del área psicomotriz en niños y niñas de cuatro años. Este hallazgo se sustenta en los resultados obtenidos que muestran mejoras significativas en la motricidad y la coordinación en el grupo de niños que participaron en actividades recreativas, en comparación con el grupo control ($p < 0.05$). En el pretest, el 13,3% de los niños presentaban retraso psicomotor, el 40% se encontraban en riesgo y el 46,7% mostraban un desarrollo psicomotor normal. Posteriormente, los resultados del post test revelan que ningún niño permaneció en la categoría de retraso, el porcentaje de niños en riesgo se redujo al 13,3%, y un notable 86,7% alcanzaron un desarrollo psicomotor normal. La hipótesis planteada se cumple, ya que los datos revelan diferencias estadísticas significativas en las evaluaciones pre y post test, indicando que las intervenciones lúdicas contribuyen de manera efectiva al desarrollo psicomotor.

SEGUNDA: Los juegos recreativos contribuyen significativamente al desarrollo de la coordinación en niños y niñas de cuatro años. Esto se refleja en los datos presentados en las tablas, donde se observa un incremento en los puntajes del post test en el grupo experimental en comparación con el grupo control, con un valor de $p < 0.05$. en el pretest, el 6.7% de los niños en ambos grupos presentaban retraso, mientras que en el post test esta cifra se redujo al 3.3% en el grupo control y desapareció en el grupo experimental. En la categoría de riesgo, el grupo control se mantuvo en un 16.7% y el grupo experimental se redujo al 3.3%. En términos de desarrollo normal, el grupo



experimental aumentó de 36.7% en el pretest a 46.7% en el post test, comparado con un aumento menor en el grupo control de 26.7% a 30%. Esta mejora sugiere un incremento notable en la capacidad de coordinación de los niños que participaron en actividades recreativas, cumpliendo así la hipótesis planteada.

TERCERA: Los juegos recreativos son efectivos para la optimización de la motricidad en niños y niñas de cuatro años. Esto se evidencia en los resultados obtenidos, donde se observa un aumento en los puntajes del post test en el grupo experimental en comparación con el grupo de control, con un valor de $p < 0.05$. En el pretest, ambos grupos mostraron una homogeneidad inicial con un 10% de niños en la categoría de retraso y un 26.7% en riesgo. En el post test, ningún niño quedó en la categoría de retraso y el grupo experimental mostró una mayor proporción en la categoría normal (50%) comparado con el grupo control (23.3%).



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A las autoridades de las Instituciones Educativas del Nivel Inicial se recomienda la integración sistemática de actividades recreativas dentro del Currículo de Educación Inicial. Es crucial diseñar un programa estructurado de juegos recreativos que se implemente regularmente en las sesiones educativas. Este programa debe incluir una variedad de actividades que aborden diferentes aspectos del desarrollo psicomotor, tales como la motricidad gruesa y fina, así como la coordinación. Además, es recomendable capacitar a los docentes en la planificación y ejecución de estas actividades, asegurando que comprendan su importancia y sepan cómo adaptarlas a las necesidades específicas de cada grupo de niños.

SEGUNDA: A la luz de los hallazgos que muestran un incremento significativo en la coordinación de los niños que participan en actividades recreativas, se recomienda el desarrollo y la implementación de herramientas de evaluación psicomotriz específicas y estandarizadas. Estas herramientas deben permitir una medición precisa y continua de las habilidades de coordinación y motricidad antes, durante y después de la intervención lúdica. Dichas evaluaciones deben incluir pruebas de coordinación y ser aplicadas por profesionales capacitados. La utilización de estas herramientas facilitará la monitorización del progreso de los niños y permitirá ajustar las actividades recreativas para abordar las áreas que necesiten mayor desarrollo.

TERCERA: A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial considerando la efectividad de los juegos recreativos en la optimización de



la motricidad, se recomienda fomentar en sus prácticas pedagógicas la participación activa de los niños y niñas para un adecuado desenvolvimiento en el desarrollo del área Psicomotriz .Así mismo se recomienda que los padres de familia pueden ser instruidos sobre la importancia de estas actividades y recibir sugerencias sobre juegos y ejercicios que puedan realizar en casa para complementar las intervenciones escolares. La participación parental no solo refuerza el desarrollo psicomotor de los niños, sino que también fortalece el vínculo familiar y proporciona un entorno de apoyo y motivación adicional.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, R. (2021). *Juegos recreativos como estrategias empleadas en el área de Educación Física – Chimbote, 2021*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Chimbote.
- Alarcón, I. Y. (2015). *Análisis de los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas de los niños de inicial I y II de educación básica en el Jardín de Infantes "Manuel Córdova Galarza" año lectivo 2014-2015*. Quito: UCE.
- Campos, N. (2018). *Juegos recreativos en el aprendizaje de suma y resta con los estudiantes de la institución educativa N° 34122 de Huaylasjirca- Yanahuanca – 2017*. UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN.
- Carazas, G. (2020). *Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial "Túpac Amaru II", distrito Samuel Pastor, provincia de Camaná - Arequipa, 2019*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA.
- Castillo, F. (2021). Los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una institución educativa – Cusco, 2022 AUTORA: En *Psikologi Perkembangan* (Número October 2013).
- Cordova, N. (2017). Juegos Psicomotrices y la Motricidad Gruesa de los Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017. En *Universidad César Vallejo*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27734>
- Dávila, L. E. (2022). *La recreación infantil en el retorno seguro a clases presenciales en el nivel inicial*. Carrera de Educación Inicial.
- Del Cid, A., Méndez, R., & Sandoval, F. (2013). Investigación. Fundamentos y metodología. En *Journal of Chemical Information and Modeling* (2da ed., Vol. 01, Número 01). Pearson.
- Flores, L. (2022). La psicomotricidad de los niños andinos durante el COVID-19 en la IEI Tahuantinsuyo de Juliaca, 2021 [Universidad Nacional del Altiplano]. En *Tesis*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3576800>



- Hernandez-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Tipos de investigación. En S. A. Interamericana Editores (Ed.), *Metodología de la Investigación* (6th ed., p. 714). McGraw-Hill.
- Hurtado, D. E. M., & Pico, J. V. V. (2022). Importancia de la evaluación del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 5023–5031.
- Jove, J. (2021). *Juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras-Madre de Dios, año 2020* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/19751>
- Jumbo, J. F. (2022). *Los juegos recreativos en la expresión corporal en estudiantes de Educación Inicial*. Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.
- Macedo, D. (2016). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro y cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 294 Aziruni Puno en el año 2016*. UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO.
- Machaca, C., & Huanca, J. (2022). *Los juegos recreativos y su relación con la educación física en los niños del 6to grado de la IEP N° 72001, Azángaro, 2022*. https://www.iesppazangaro.edu.pe/wp-content/uploads/2023/06/TESIS_ROSSIO-Y-ANAVEL-2023-.pdf
- Mamani, R. (2021). *Psicomotricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N° 101 Sagrado Corazón de Jesús e Institución Educativa Inicial N° 819 Sor Ana de los Angeles de Macusani - Carabaya* [Universidad Nacional Del Altiplano]. En *Tesis*. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20054>
- Marrufo, C. (2016). *Programa de juegos recreativos para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de la IE N° 10373 de Sucse, Súcota, Cutervo, 2016* [UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/3263>
- Maureira Caviedes, D. B. (2018). *La Psicomotricidad y el Pre-Ballet niños y niñas entre los 3 y 5 años*. 94.
- Maureira, D. (2018). *La psicomotricidad y el pre-ballet: aportes metodológicos a la*



- enseñanza-aprendizaje de niños y niñas entre los 3 y 5 años* [Universidad de Chile].
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/173181>
- Mendoza, Y. Y., & Zambrano, S. V. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 493–514.
- Ministerio de Educación. (2017). *Programa curricular de Educación Inicial*.
- Ministerio de Salud. (1995). *Tepsi, Test de desarrollo psicomotor 2-5 años* (p. 74). MINSAs.
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/342585/TEPSI_Test_de_desarrollo_psicomotor._Dos_a_cinco_años_20190716-19467-rnxsnn.pdf?v=1563314542
- Ministerio de Salud. (2017). *Normal Técnica de Salud para el control del crecimiento y desarrollo de la niña y el niño menores de cinco años*.
<http://www.redsaludcce.gob.pe/Modernidad/archivos/dais/ppan/normast/CRED.pdf>
- Mocha, J., Barquin, C., & Castro, W. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad. *Revista Espacios*, 39(23).
<http://ww.revistaespacios.com/a18v39n23/18392326.html>
- Montenegro, D., & Tello, G. (2018). Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial-Chiclayo-2017 [UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO]. En *Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI*.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3402507>
- Moreira, F. E., & Sánchez, J. L. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 336–355.
<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2096>
- Olvera, J., & Ángeles, Z. (2022). Inteligencia emocional. *DIVULGARE Boletín Científico de la Escuela Superior de Actopan*, 9(17), 17–25.
- Ortiz, F., Taveras, J., & Bennasar, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52–70.



- Palomino, H. (2019). *Los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de educación física en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “El Arenal”* - 2018 [Universidad Cesar Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44008>
- Peña, M. del V. P. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Científic*, 5(17), 143–163.
- RAE. (2019). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua*. Actividad Física.
<https://dle.rae.es/>
- Ramos, P. A. (2021). *Aprendamos a integrarnos, por medio del juego, como una forma de aprendizaje y recreación*.
- Rubio, E. M. S., & Espinosa, J. N. C. (2023). La motricidad fina en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3568–3598.
- Salazar, J. (2016). *Influencia del Programa “Jugando me desarrollo mejor” en la psicomotricidad de los niños de 3 años de la I.E.I. 357, San Martín de Porres, 2015*. Universidad Cesar Vallejo.
- Santiak, J. M. (2021). *El aporte de la psicomotricidad al desarrollo cognitivo en niños de educación infantil*.
- Soto, P. A. (2020). *Asociación entre la psicomotricidad y el aprendizaje de la lectoescritura en niñas y niños de primero básico* [Universidad de Chile].
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/189794>
- Taberero, C., Serrano, A., & Mérida, R. (2017). Estudio comparativo de la autoestima en escolares de diferente nivel socioeconómico. *Psicología Educativa*, 23(1), 9–17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.02.001>
- Tapia, M., & Jijón, E. (2018). *Estadística aplicada a la administración y la economía* (Primera Ed). Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador.
[http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/72/1/Estadística Aplicada a la Administración y la Economía.pdf](http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/72/1/Estadistica%20Aplicada%20a%20la%20Administracion%20y%20la%20Economia.pdf)
- Vilca, P. (2021). *Aplicación de juegos para mejorar la psicomotricidad en cada y fortalecer la expresión corporal durante el estado de emergencia sanitaria IE N°*



1020 Sandia 2020. UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA.

Villanueva, L. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE . N ° 123 Baños del Inca-Cajamarca*. UNIVERSIDAD SAN PEDRO.

Villena Tapia, A. Y. (2020). *Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la ie Mercedes Indacochea lozano, Huacho-2019*.

Zamora, V., Barrantes, M. C., & Barrantes, M. (2021). Enseñanza y aprendizaje de la orientación espacial. *Números: revista de didáctica de las matemáticas*.

Zapana, M. (2019). "Nivel de desarrollo psicomotor de niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 224 San José e Institución Educativa Particular El Buen Pastor – Puno" [Universidad Nacional Del Altiplano].
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/16039>



ANEXOS

ANEXO 1: Instrumento de investigación

ANEXO TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR: TEPsi

(Haeussler y Marchant 1985)

TRUCCIONES: El presente test sirve para determinar el nivel psicomotor de los niños y niñas. Al aplicar el instrumento mencionado se sugiere ser sumamente objetivo en la precisión, para lo cual se marca con (X) en el casillero donde corresponde; según la siguiente escala y equivalencia. De acuerdo a lo requerido por la investigación se dará uso al sub test de coordinación que evalúa 16 ítems y sub test de motricidad que evalúa 12 ítems.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del niño o niña:

Fecha de nacimiento: Edad.....años... meses...días...

Fecha de examen : Número de ficha:.....

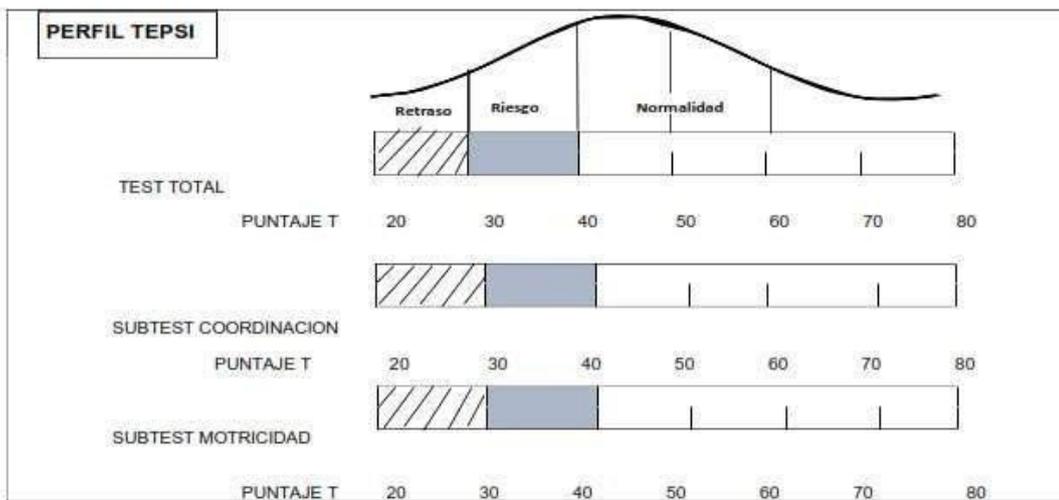
Nombre del padre :

Nombre de la madre:.....

Dirección:.....

Examinador:.....

Resultado total Tests			Observaciones
Puntaje bruto.....			
Puntaje T.....			
Categoría			
<input type="checkbox"/>	Normal > ó = 40 Ptos		
<input type="checkbox"/>	Riesgo 30-39 Ptos		
<input type="checkbox"/>	Retraso < ó = 20 Ptos		
Resultado SubTests			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Coordinación
Motricidad



FUENTE: ADAPTADO DEL TEPsi Haeussler y Marchant (1985)



SUB-TEST COORDINACIÓN

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1. <input type="checkbox"/> C | Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos) |
| 2. <input type="checkbox"/> C | Construye un puente con tres cubos con un modelo presente (Seis cubos) |
| 3. <input type="checkbox"/> C | Construye una torre de 8 o más cubos(Doce cubos) |
| 4. <input type="checkbox"/> C | Desabotona (Estuche) |
| | Abotona (Estuche) |
| 5. <input type="checkbox"/> C | Enhebra una aguja (Aguja de lana ,hilo) |
| 6. <input type="checkbox"/> C | Desata cordones (Tablero c/cordón) |
| 7. <input type="checkbox"/> C | Copia una línea recta (Lam.1,Lápiz,reverso hoja reg.) |
| 8. <input type="checkbox"/> C | Copia un círculo(Lam.2,Lápiz,reverso de la hoja reg.) |
| 9. <input type="checkbox"/> C | Copia una cruz (Lam .3,Lápiz ,reverso de la hoja reg.) |
| | Copia un triángulo (Lam .4,Lápiz,reverso de la hoja reg.) |
| 10. <input type="checkbox"/> C | Copia un cuadrado (Lam.5,Lápiz reverso de la hoja reg.) |
| 11. <input type="checkbox"/> C | Dibujo 9 o más partes de una figura humana (lápiz reverso de hoja red) |
| 12. <input type="checkbox"/> C | Dibujo 6 o más partes de una figura humana (lápiz reverso de hoja red) |
| 13. <input type="checkbox"/> C | Dibujo 3 o más partes de una figura humana (lápiz reverso de hoja red) |
| 14. <input type="checkbox"/> C | Ordena por tamaño (Tablero, barritas) |
| 15. <input type="checkbox"/> C | TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB |
| 16. <input type="checkbox"/> C | |



SUB-TEST MOTRICIDAD

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 1. <input type="checkbox"/> M | Salta con los dos pies juntos hacia diferentes direcciones |
| 2. <input type="checkbox"/> M | Camina 20 pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua) |
| 3. <input type="checkbox"/> M | Lanza y pateo una pelota en una dirección determinada (Pelota) |
| 4. <input type="checkbox"/> M | Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más |
| 5. <input type="checkbox"/> M | Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más |
| 6. <input type="checkbox"/> M | Se para en un pie 1 segundo o más |
| 7. <input type="checkbox"/> M | Camina en punta de pies seis o más pasos |
| 8. <input type="checkbox"/> M | Salta 20 cm con los pies juntos |
| 9. <input type="checkbox"/> M | Salta en un pie tres o más veces sin apoyo |
| 10. <input type="checkbox"/> M | Coge una pelota (Pelota) |
| 11. <input type="checkbox"/> M | Camina hacia adelante topando talón y punta |
| 12. <input type="checkbox"/> M | Camina hacia atrás topando punta y talón |
| 13. <input type="checkbox"/> M | Usa sus manos y pies para trepar |
| 14. <input type="checkbox"/> M | Realiza giros a través de su cuerpo. |
| | TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB |

ANEXO 2: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología	Instrumentos
<p>General</p> <p>“¿de qué manera influye los juegos recreativos para optimizar en el área de psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N°290 yanamayo puno 2023?”</p> <p>Específico</p> <p>“¿cuál es la influencia de los juegos recreativos para la optimización de la coordinación en niños y niñas de cuatro años de la i.e.i. N°290 yanamayo puno 2023?”</p> <p>“¿cuál es la influencia de los juegos recreativos para la optimización de la motricidad en niños y niñas de cuatro años de la i.e.i. N°290 yanamayo puno 2023?”</p>	<p>General</p> <p>“determinar la influencia de los juegos recreativos para optimizar el área de psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial n°290 yanamayo puno 2023”</p> <p>Específico</p> <p>“determinar la influencia de los juegos recreativos para el logro de la optimización de la coordinación en niños y niñas de cuatro años de la i.e.i. N°290 yanamayo puno 2023”</p> <p>“determinar la influencia de los juegos recreativos para la optimización de la motricidad en niños y niñas de cuatro años de la i.e.i. N°290 yanamayo puno 2023”</p>	<p>General</p> <p>“Los juegos recreativos influirán significativamente en la optimización del área psicomotriz en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial n°290 yanamayo puno 2023”</p> <p>Específico</p> <p>“los juegos recreativos influirán significativamente en la optimización de la coordinación en niños y niñas de cuatro años de la i.e.i. N°290 yanamayo puno 2023”</p> <p>“los juegos recreativos influirán significativamente en la optimización de la motricidad en niños y niñas de cuatro años de la i.e.i. N°290 yanamayo puno 2023”</p>	<p>Variables</p> <p>-variable independiente (vi)</p> <p>-juegos recreativos</p> <p>-variable dependiente (vd)</p> <p>-optimización del área psicomotriz</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>- cuasi experimental</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>-cuantitativo</p> <p>Técnica</p> <p>-observación</p> <p>Muestra de estudio</p> <p>-15 niños grupo experimental</p> <p>-15 niños grupo control</p> <p>Diseño estadístico</p> <p>-estadística descriptiva</p> <p>Prueba de hipótesis</p> <p>-la prueba de t student</p> <p>Análisis de resultados</p> <p>-Se uso el software SPSS versión 25.0</p>	<p>-instrumento para evaluar test de tepsi .de haeussler y marchant de 1985</p>

ANEXO 3: Solicitud de autorización

Solicito: Autorización y apoyo para la ejecución de proyecto de investigación.

SEÑORA DIRECTORA DE LA IEI N° 290 YANAMAYO

Yo Yaneth Alioska Holguín Pinto y Ada Luzbeth Barriga Turpo, identificados con DNI N° 60068943 y 71649357, domiciliado en Prolongación Chejoña Zona A del distrito y provincia de Puno, alumnas egresadas de la universidad Nacional del Altiplano, con el debido respeto nos presentamos y exponemos:

Que siendo uno de los requisitos indispensables para la obtención del título, la ejecución de un proyecto de investigación de tesis en una Institución Educativa Inicial, por lo cual recurrimos a su digno despacho para solicitarle nos brinde la autorización y su apoyo consistente en prestarnos las facilidades del caso para realizar nuestro proyecto de investigación titulado JUEGOS RECREATIVOS PARA OPTIMIZAR EL ÁREA DE PSICOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 290 YANAMAYO PUNO 2023, adjuntamos copia de la matriz de consistencia del proyecto de investigación.

Por lo expuesto, pido a usted señora directora acceda a nuestra solicitud por considerarla justa.

Puno, 20 de Noviembre del 2023


Yaneth Alioska Holguín Pinto
DNI 60068943


Ada Luzbeth Barriga Turpo
DNI 71649357




Lic. Yaneth N. Apaza Achata
DNI: 71351355
DIRECTORA



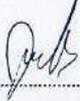
ANEXO 4: Consentimiento Informado

AUTORIZACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Flor de MARÍA CHAYAN PUMA, Identificado con N° de DNI 44234695...
AUTORIZO a las Srtas egresadas de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno, para la realización de tomas fotográficas y grabaciones, de mi menor hijo(a), en la ejecución de los talleres, del proyecto de tesis titulado JUEGOS RECREATIVOS PARA OPTIMIZAR EL ÁREA DE PSICOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 290 YANAMAYO PUNO 2023, teniendo en cuenta que su uso será exclusivamente pedagógico.

Del mismo modo, consiento y acepto participar en los procesos de ejecución de talleres de dicho proyecto de tesis, asegurando mi conocimiento sobre los procedimientos a realizar previa aclaración de las dudas que pueda tener al respecto. En ese sentido, reconozco también que los datos recolectados son confidenciales y su uso es exclusivamente pedagógico, para los propósitos de la ejecución de los talleres del presente proyecto de investigación.

En constancia de lo anterior, firmo la presente autorización de consentimiento informado.

FIRMA 

DNI 44234695

N° CELULAR 953229199



ANEXO 5: Constancia de Ejecución

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 290 "YANAMAYO "DE LA CIUDAD DE PUNO.

HACE CONSTAR QUE:

Las señoritas :**ADA LUZBETH BARRIGA TURPO** , identificada con DNI N° 71649357 y **YANETH ALIOSKA HOLGUIN PINTO** identificada con DNI N° 60068943 egresadas de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno ha realizado su Ejecución de Proyecto de Tesis denominado "**JUEGOS RECREATIVOS PARA OPTIMIZAR EL ÁREA DE PSICOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°290 YANAMAYO PUNO 2023**" realizado dicha ejecución durante los meses de noviembre a diciembre del presente año ,en nuestra Institución Educativa Inicial N° 290 "Yanamayo " de la ciudad de Puno.

Durante su permanencia en esta Institución Educativa demostraron eficiencia, iniciativa, puntualidad, responsabilidad y empatía.

Se les expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que viere por conveniente.

Puno 15 de diciembre del 2023.



Lic. Yaneth N. Apaza Achata
DNI: 41357835
DIRECTORA



ANEXO 6: Base de datos

GRUPO	PRE_COO	POST_COO	PRE_T_COO	POS_T_COO	CUALI_PRE_COO	CUALI_POST_COO	PRE_MO	PREE_T_MO	POST_MO	POS_T_MO	CUALI_PRE_MO	CUALI_POST_MO	TOTAL_PRE	TOTAL_T_PRE	TOTAL_T_CUALI_PRE	TOTAL_POST	TOTAL_T_POST	TOTAL_T_CUALI_POST
	1	1	6	6			1	5	1	6			2	6		2	6	
	1	1	4	4				4		4			2	4		2	4	
		10	3	3				3		4			1	3		1	3	
	1	1	4	6				4	1	6			2	4		2	6	
		10	2	3			1	5	1	5			1	3		2	4	
	1	1	4	4				2		4			1	3		2	4	
	1	1	4	6				4	1	5			2	4		2	6	
	14	1	5	6				4		4			2	4		2	5	
	10	10	3	3			1	5	1	5			2	4		2	4	
	10	10	3	3				4	1	5			1	4		2	4	
	1	1	4	6				1		4			1	3		2	5	
		14	3	5				3		4			1	3		2	4	
			2	2				3		4			1	2		1	3	
	1	1	5	6				3		4			2	4		2	5	
		10	3	3				4		4			1	3		1	3	
	10	1	3	4				4	1	5			1	4		2	4	
			2	3				4		4			1	3		1	3	
		1	3	4				3		4			1	3		2	4	
	1	1	5	4				4		4			2	5		2	4	
	1	1	4	4				4		4			2	4		2	4	
	14	14	5	5				3		3			2	4		2	4	
	14	1	5	4				3		3			2	4		1	4	
	1	1	4	4				4	1	5			2	4		2	4	
		1	2	4				4		4			1	3		2	4	
	1	1	5	4				4		4			2	4		2	4	
	1	1	5	5			1	5	1	5			2	5		2	5	
	1	1	4	4				4		4			2	4		2	4	
	1	1	4	4				4		4			1	4		2	4	
	1	1	5	5				3	1	5			2	4		2	5	
	1	14	5	5				2	1	5			1	4		2	5	

ANEXO 7: Talleres de aprendizaje

TALLER N° 01: ME DIVIERTO BUSCANDO Y ATRAPANDO EL TESORO

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

I. OBJETIVOS

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor. Asimismo los niños reconocen su orientación y distancia en el espacio en que se encuentra mediante el juego denominado buscamos el tesoro con la ayuda del mapa, mejorando así en el desarrollo de su Psicomotricidad.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, pando diversos obstáculos para encontrar el tesoro.	Los niños realizan movimientos como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros de acuerdo a la posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad para encontrar los tesoros.

Estándar:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

II. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio

- **MATERIALES:** Aros, Cubos, Pelotas, latas, Cinta masking de colores, cajas, y cofres

III. DESARROLLO DEL TALLER

Secuencia metodológica	Estrategia	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Se invita a los niños (as) a sentarse en forma circular para dialogar sobre lo que van a realizar. Luego se hace recuerdo de las normas de convivencia y los cuidados que se deben tener.</p> 	<p>Recurso humano</p> <p>Un aro por pareja</p> <p>Muchos objetos como cubos, pelotas o latas</p> <p>Cajas de cofre</p> <p>Masking de colores</p>	40 min
Desarrollo	<p>Desarrollo o expresión motriz</p> <p>Antes de comenzar la actividad se realizará el calentamiento con el juego y la canción "buscamos y atrapamos el tesoro" en donde los niños moverán su cuerpo al ritmo de la canción. Seguidamente empezamos a brindar las instrucciones y comenzamos a realizar los juegos recreativos denominado "buscamos y atrapamos el tesoro" en la cual realizaran los siguientes pasos para realizar el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primeramente, los niños formaran dos filas para explicarles de que tratara el juego. • Seguidamente se pedirá a los niños que caminen por las líneas de acuerdo a la forma establecida usando sus pies y manteniendo así su equilibrio.  <ul style="list-style-type: none"> • Posteriormente, se dispersaran diversos objetos sobre el piso del patio como bloques, latas y pelotas pequeñas, en donde los niños en equipos de dos y con el apoyo de un aro grande se delimitara una línea de lanzamiento, en la cual uno de los dos lanzara el aro hacia donde los tesoros dispersados que serán como cubos pequeños, latas y pelotas pequeñas, para que al rodar y caer el aro, el otro niño pueda atrapar el tesoro solo los objetos que estarán dentro de ella, y seguirán lanzando nuevamente el aro hasta que logren atrapar todos los objetos que se 		

<p>Cierre</p>	<p>encuentran a su alrededor, de este modo ganara el equipo que más tesoro haya acumulado en su respectiva caja de cofre.</p>  <p>Relajación</p> <p>Se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar para luego volver a ensayar los pasos de la danza.</p>  <p>Expresión gráfico plástica</p> <p>Se invita a los niños (as) a volver a practicar los pasos de la danza asimismo iremos aumentando dificultades en los movimientos.</p>  <p>Cierre</p> <p>Hacemos un recuento de lo vivido en el taller, a través de preguntas en donde los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué ensayamos esta danza?</p> 	
----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

IV. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 02: QUE DIVERTIDO ES CORRER EN EQUIPO

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, Así como también medir la duración y la velocidad en la cual los niños de desplazan y utilizan diversas partes de su cuerpo, es por esa razón que se realiza el juego denominado “Que divertido es correr en equipo” con el apoyo de sus extremidades inferiores y superiores conjuntamente con la utilización de diversos materiales.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo como correr, saltar para desplazarse de un lugar a otro en equipo utilizando todas las partes de su cuerpo, mediante el uso de diversos materiales.</p>	<p>Los niños realizan movimientos a través del juego en equipo como correr y saltar desplazándose de un lugar a otro desarrollando así su motricidad.</p>
<p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Conos, cintas de colores , ula ulas ,platillos , siluetas de círculos y cuadrados

Cierre



Relajación

Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.



Expresión gráfico plástico

Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.



Cierre

Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificarán las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.

Se hará las siguientes preguntas:

¿qué fue lo que más les gusto del taller?

¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller?

¿para qué realizamos este juego?



V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 03: NOS DIVERTIMOS JUGANDO EN EL CIRCUITO

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor. Así como también las acciones de coordinación movimientos óculo manual y óculo podal facilitando los movimientos de cuadrupedia utilizando diversas partes de su cuerpo, es por esa razón que se realiza el juego denominado “Nos divertimos jugando en el circuito”, mejorando así su psicomotricidad.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p>	<p>Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo como trepar, desplazarse de un lugar a otro utilizando todas las partes de su cuerpo, mediante el uso de diversos materiales.</p>	<p>Los niños realizan movimientos a través del juego como trepar desplazándose de un lugar a otro desarrollando así su motricidad.</p>
Estándar:				
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Pelotas de trapo ,pelotas pequeñas , túneles pequeños, ula

<p>Cierre</p>	<p>finalmente se les presentara un banner ruta con siluetas de manos y pies, en donde los niños se trasladaran del inicio hasta el final con el uso y apoyo de sus manos y pies para lograr su coordinación psicomotriz</p>  <p>Relajación</p> <p>Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástica</p> <p>Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre</p> <p>Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificaran las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 	
----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 04: ME DIVIERTO CORRIENDO

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJEYIVOS

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor. Así como también desarrollar la motricidad y psicomotricidad como correr y saltar es por esa razón que se desarrolla el taller denominado “Me divierto corriendo” en la cual me conjuntamente con la utilización de diversos materiales para desarrollar su motricidad, mediante este juego.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo, haciendo rebotar pelotas , en la cual usa todas las partes de su cuerpo, mediante el uso de diversos materiales.</p>	<p>Los niños realizan movimientos a través del juego como correr desarrollando así su motricidad.</p>
<p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Conos, aros ,tiza

Cierre

Para finalizar el juego se ubicarán aros en dos filas para que los niños corran saltando dentro de los aros, para así culminar el juego de los aros.



Relajación

Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.



Expresión gráfico plástico

Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.



Cierre

Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificaran las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.

Se hará las siguientes preguntas:
¿qué fue lo que más les gusto del taller?
¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller?
¿para qué realizamos este juego?



V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 05. ME DIVIERTO SALTANDO COMO UN CONEJO

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor realizando acciones como correr, saltar trepar, rodar, lanzarse, entre otros realizando diversos movimientos como partes de su cuerpo, es por esa razón que se realiza el juego denominado Me divierto saltando como un conejo en la cual con el uso de diversos materiales podrá mejorar su motricidad.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo como correr y saltar a través de juegos.	Los niños realizan movimientos a través del juego puedan realizar movimientos como saltar y correr para desarrollar su motricidad.
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Ula ula, globos ,banner de siluetas de manos y pies

<p>Cierre</p>	<p>sujetando e impulsando el globo para que no se caiga al suelo .</p>  <p>Relajación Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástico Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre Hacemos un recuento de lo vivido en el taller, a través de preguntas en donde los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 		
----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 06: AVANZAMOS RODANDO

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVO:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan desplazamientos como trepar y rodar empleando diversas partes de su cuerpo, es por esa razón que se realiza el juego denominado avanzamos rodando en la cual con el uso y el apoyo de su cuerpo conjuntamente con la utilización de diversos materiales podrá mejorar su motricidad.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo como rodar, deslizarse y hacer giros, con el apoyo de sus manos traslada cubos para armar una torre.</p>	<p>Los niños realizan movimientos a través del juego para que puedan realizar movimientos como rodar, deslizarse y hacer giros para desarrollar su motricidad.</p>
<p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- ◆ **ESPACIO:** Patio
- ◆ **MATERIALES:** Colchonetas, cubos de caja de colores y vasos de colores

<p>Cierre</p>	<p>girando y rodando sobre el colchón trasladando vasos para armar una torre.</p> <p>Relajación Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástico Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre Hacemos un recuento de lo vivido en el taller, a través de preguntas en donde los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller. Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 	
----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

VI. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 07: USO MIS MANOS Y PIES PARA TREPAR

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. INTERESES Y NECESIDADES DE LOS ESTUDIANTES:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en donde los niños y niñas realizan desplazamientos como trepar y rodar empleando diversas partes de su cuerpo, es por esa razón que se realiza el juego denominado “Uso mis manos y pies para trepar” en la cual con el uso y el apoyo de sus extremidades inferiores y superiores conjuntamente con el uso de diversos materiales podrá mejorar su motricidad, mediante este juego.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo como trepar, desplazarse de un lugar a otro utilizando todas las partes de su cuerpo, mediante el uso de diversos materiales.</p>	<p>Los niños realizan movimientos a través del juego como trepar desplazándose de un lugar a otro desarrollando así su motricidad.</p>
<p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Escalera de sogá, dado, cinta masking .

Cierre



Relajación

Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.



Expresión gráfico plástico

Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.



Cierre

Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificaran las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.

Se hará las siguientes preguntas:
¿qué fue lo que más les gusto del taller?
¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller?
¿para qué realizamos este juego?



V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 08: ME DIVIERTO JUGANDO Y HACIENDO GIROS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. INTERESES Y NECESIDADES DE LOS ESTUDIANTES:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan desplazamientos como deslizarse y hacer giros empleando diversas partes de su cuerpo, es por esa razón que se realiza el juego denominado "Me divierto jugando y haciendo giros" por ello desarrolla aún más su motricidad con el uso y el apoyo de su cuerpo conjuntamente con el uso de diversos materiales.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo como saltar y realizar giros, utilizando todo las partes de su cuerpo, a través de diversos materiales .	Los niños realizan movimientos a través del juego para que puedan realizar movimientos como saltar y girar para desarrollar su motricidad.
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Aros o argollas , vasos ,siluetas de pies ,globos y pelotas de plástico

Cierre

- Continuando con el juego finalmente los niños mediante el uso una pelota realizan giros, en donde primero lanzarán la pelota hacia arriba y luego darán un giro mientras cae la pelota y lo levantarán en el primer rebote del balón.



Relajación

Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.



Expresión gráfico plástica

Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.



Cierre

Hacemos un recuento de lo vivido en el taller, a través de preguntas en donde los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.

Se hará las siguientes preguntas:
¿qué fue lo que más les gusto del taller?
¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller?
¿para qué realizamos este juego?



V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 09: ME DIVIERTO HACIENDO REBOTAR PELOTAS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan desplazamientos como patear y lanzar pelotas , para mejorar su motricidad así como también desarrolla la habilidad de coordinación óculo manual es por esa razón que se realiza el juego denominado “Me divierto haciendo rebotar pelotas”, usando diversos materiales para desarrollar su motricidad, mediante este juego.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo, haciendo rebotar pelotas , en la cual usa todas las partes de su cuerpo, mediante el uso de diversos materiales.</p>	<p>Los niños realizan movimientos a través del juego como hacer rebotar pelotas desarrollando así su motricidad.</p>
<p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- ◆ **ESPACIO:** Patio
- ◆ **MATERIALES:** Cintas de colores , pelotas

<p>Cierre</p>	<p>Relajación Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástico Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificaran las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 	
----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 10: QUE DIVERTIDO ES JUGAR CON PELOTAS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual los niños y niñas realizan movimientos de coordinación óculo manual, así como también emplea el uso de diversas partes de su cuerpo, es por esa razón que se realiza el juego denominado "Que divertido es jugar con pelotas", a través del uso de diversos materiales desarrollando y fortaleciendo su coordinación.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las</p> <p>Características de los objetos o materiales</p> <p>Que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p>	<p>Realizan movimientos de coordinación óculo-manual acorde con sus necesidades e intereses, y según las</p> <p>Características utilizando todas las partes de su cuerpo, mediante el uso de diversos materiales.</p>	<p>Los niños realizan movimientos de coordinación óculo manual mediante juegos utilizando distintos materiales de esa manera desarrollara su motricidad.</p>
<p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- ◆ **ESPACIO:** Patio
- ◆ **MATERIALES:** Pelotas pequeñas, grandes y telas grandes
- ◆

<p>Cierre</p>	<p>compañero y así pasarlo sucesivamente hasta el final.</p>  <p>Relajación Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástico Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificaran las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 	
----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 11: ME DIVIERTO PATEANDO PELOTAS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan diversas acciones para mejorar su motricidad pateando y lanzando pelotas, empleando diferentes partes de su cuerpo, es por esa razón que se realiza el taller denominado "Me divierto pateando pelotas" conjuntamente con el uso de diversos materiales podrá desarrollar su motricidad.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones-	Realizan movimientos de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo como patear una pelota de distintas maneras.	Los niños realizan movimientos a través del juego como patear pelotas de este modo podrán desarrollar su motricidad y coordinación.
	Se expresa corporalmente.	explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.		
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Pelotas, latas, cinta de colores

IV. DESARROLLO DEL TALLER:

<p>Cierre</p>	<p>pelota y pasarlo al otro compañero o pareja de juego .</p>  <p>Relajación Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástico Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificaran las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 	
----------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 12: JUGAMOS A LANZAR PELOTAS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan movimientos y acciones de coordinación óculo manual y óculo podal al lanzar pelotas es por esa razón que se realiza el taller denominado “Jugamos a lanzar pelotas” en la cual con el uso y el apoyo de su cuerpo conjuntamente con el apoyo de diversos materiales mejorando así su coordinación.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realizan movimientos de coordinación óculo manual apoyándose de sus manos mediante el uso de diversos materiales.	Los niños realizan movimientos de coordinación óculo manual a través de juegos de lanzamiento de pelotas desarrollando así su motricidad.

Estándar:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Pelotas de distintos tamaños , cajas y tablero para insertar las pelotas

<p>Cierre</p>	<p>aciertos tuvieron al lanzar las pelotas en el tablero.</p>  <p>Relajación Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástico Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificaran las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 		
----------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 13: JUGAMOS A LANZAR AROS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual empleando diversas partes de su cuerpo, es por esa razón que se realiza el taller denominado "Jugamos a lanzar aros" en la cual con el uso y el apoyo de diversos materiales podrá mejorar su motricidad.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego	Realizan acciones y movimientos de coordinación óculo manual, utilizando todas las partes de su cuerpo, a través del uso de diversos materiales de juego.	Los niños realizan acciones y movimientos de coordinación óculo manual mediante el juego para desarrollar coordinación y su motricidad.
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Aros, siluetas de elefante ,ula ula ,cono ,pelotas de plástico ,botellas de plástico

IV. DESARROLLO DEL TALLER:

Secuencia metodológica	Estrategia	Materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>Asamblea</p> <p>Se invita a los niños (as) a sentarse en forma circular para dialogar sobre lo que van a realizar.</p> <p>luego se hace recuerdo de las normas de convivencia y los cuidados que se deben de tener.</p>  <p>Desarrollo o expresión motriz</p> <p>Antes de comenzar la actividad se realizará el calentamiento con el juego y la canción "muevo mis pañuelos " en donde los niños moverán su cuerpo al ritmo de la canción.</p> <p>Seguidamente empezamos a brindar las instrucciones y comenzamos a realizar los juegos recreativos denominado "me divierto jugando y haciendo giros" en la cual realizaran los siguientes pasos para realizar el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primeramente, los niños formaran dos filas para explicarles de que tratara el juego. • seguidamente, se presentara el material de una silueta de elefante para insertar aros de diversos colores en la trompa del elefante donde los niños se ubicaran en dos columnas para realizar esta acción se ubicaran a un metro de distancia para así poder lanzar e insertar los aros de diversos colores uno a uno.  <ul style="list-style-type: none"> • Posteriormente los niños se colocarán en dos columnas donde a un metro de distancia se ubicara una ula ula sobre un cono en donde los niños lanzaran aros pequeños dentro del ula ula. 	<p>Recurso humano</p> <p>Aros, silueta de elefante ,ula ula ,cono ,pelotas de plástico, botellas deplástico</p>	<p>40 min</p>
<p>Desarrollo</p>			

Cierre

- Continuando con el juego finalmente se les presentaran a los niños aros y botellas enumeradas del uno al cinco, en donde insertaran los aros en las botellas enumeradas lanzándolo de una distancia de un metro según el número que corresponda comenzando por el número uno hasta llegar al número cinco uno a uno.



Relajación

Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.



Expresión gráfico plástica

Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.



Cierre

Hacemos un recuento de lo vivido en el taller, a través de preguntas en donde los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.

Se hará las siguientes preguntas:

¿qué fue lo que más les gusto del taller?

¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller?

¿para qué realizamos este juego?



V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.

TALLER N° 14: QUE DIVERTIDO ES LANZAR Y ATRAPAR LA PELOTA

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, atrapando y lanzando pelotas de distintos tamaños y texturas es por esa razón que se realiza el taller denominado "Que divertido es lanzar y atrapar la pelota" usando diversos materiales con el fin de mejorar su motricidad.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realizan movimientos de coordinación óculo manual apoyándose de sus brazos, manos lanzando y atrapando pelotas mediante el uso de diversos materiales.	Los niños realizan movimientos de coordinación óculo manual a través de juegos con pelotas desarrollando así su motricidad.
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Pelotas

IV. DESARROLLO DEL TALLER:

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none">• Finalmente los niños en parejas de dos se pasaran las pelotas, uno lanzara la pelota y el otro a atrapara la pelota viceversa.  <p>Relajación</p> <p>Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástico</p> <p>Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre</p> <p>Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificarán las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 	
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 15 : QUE DIVERTIDO ES ATRAPAR LAS PELOTAS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, en la cual atrapan y lanzan pelotas de distintos tamaños y texturas es por esa razón que se realiza el taller denominado “Que divertido es atrapar las pelotas” usando diversos materiales con el fin de mejorar su motricidad.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realizan movimientos de coordinación óculo-manual como atrapar objetos utilizando todas las partes de su cuerpo, mediante el uso de diversos materiales.	Los niños realizan movimientos a través de coordinación óculo manual durante el desarrollo del taller como atrapar distintos materiales o utilizándolos de esa manera desarrollara su motricidad.
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Pelotas pequeñas y grandes, recipientes grandes y sillas

<p>Cierre</p>	<p>dos pies trasladara pelotas del recipiente lleno al recipiente vacío de esta manera finalizaran el juego</p>  <p>Relajación Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástico Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre Hacemos un recuento de lo vivido en el taller usando una silueta de un niño, en la cual identificaran las partes de su cuerpo con las que realizaron el taller, asimismo a través de preguntas los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 	
----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 16: NOS DIVERTIMOS JUGANDO Y REALIZANDO CUADRUPEDIA

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. INTERESES Y NECESIDADES DE LOS ESTUDIANTES:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, desplazándose en movimientos de cuadrupedia es por esa razón que se realiza el taller denominado “Nos divertimos jugando y realizando cuadrupedia” usando diversos materiales de apoyo con el fin de mejorar su coordinación motriz.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego	Realizan acciones y movimientos de coordinación óculo manual, utilizando todas las partes de su cuerpo, a través del uso de diversos materiales de juego.	Los niños realizan acciones y movimientos de coordinación óculo manual mediante el juego para desarrollar coordinación y su motricidad.
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Pelotas, conos, ula ula, mantas ,varilla de conos

IV. DESARROLLO DEL TALLER:

Secuencia metodológica	Estrategia	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Se invita a los niños (as) a sentarse en forma circular para dialogar sobre lo que van a realizar.</p> <p>luego se hace recuerdo de las normas de convivencia y los cuidados que se deben de tener.</p> 	<p>Recurso humano Pelotas , Conos, Ula ula, mantas, varilla de cono</p>	<p>40 min</p>
Desarrollo	<p>Desarrollo o expresión motriz</p> <p>Antes de comenzar la actividad se realizará el calentamiento con el juego y la canción "muevo mis pañuelos "en donde los niños moverán su cuerpo al ritmo de la canción.</p> <p>Seguidamente empezamos a brindar las instrucciones y comenzamos a realizar los juegos recreativos denominado "me divierto jugando y haciendo giros" en la cual realizaran los siguientes pasos para realizar el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primeramente, los niños formaran dos filas para explicarles de que tratara el juego. • seguidamente, se presentará los materiales a usar como una pelota, en la cual los niños se pondrán en posición de gateo o cuadrupedia con las rodillas y manos sobre el piso para poder empujar la pelota con el apoyo de su cabeza hacia adelante hasta llegar a la meta establecida.  <ul style="list-style-type: none"> • Posteriormente los niños se colocarán en dos filas de una determinada distancia donde tendrán que pasar por debajo de un puente gateando, hasta llegar al final del juego.  <ul style="list-style-type: none"> • Continuando con el juego finalmente se les presentara ula 		

Cierre

ulas y se pedirá a los niños a que conformen dos filas en la cual una fila sujetara y formaran los ula ulas como un túnel, por ende los niños de la otra fila pasaran gateando o en forma de cuadrupedia dentro del ula ula , es así de este modo que también las dos filas de los niños intercambiarán los roles de manera viceversa.



Relajación

Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.



Expresión gráfico plástica

Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gustó durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.



Cierre

Hacemos un recuento de lo vivido en el taller, a través de preguntas en donde los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.

Se hará las siguientes preguntas:
¿qué fue lo que más les gustó del taller?
¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller?
¿para qué realizamos este juego?



V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER N° 17: USO MIS MANOS Y PIES PARA LANZAR AROS Y PELOTAS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo-Puno
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, con el uso y apoyo de su cuerpo es por esa razón que se realiza el taller denominado “Uso mis manos y pies para lanzar aros y pelotas”, empleando diversos materiales de apoyo con el fin de mejorar su coordinación motriz.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego</p>	<p>Realizan acciones y movimientos de coordinación óculo manual, utilizando todas las partes de su cuerpo, a través del uso de diversos materiales de juego.</p>	<p>Los niños realizan acciones y movimientos de coordinación óculo manual mediante el juego para desarrollar la coordinación motriz de sus extremidades superiores y extremidades inferiores.</p>
<p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- ◆ **ESPACIO:** Patio
- ◆ **MATERIALES:** Conos de diversos colores, bloques de espuma, aros de diversos colores, madera, colchoneta, pelotas de trapo y cajas.

IV. DESARROLLO DEL TALLER:

Secuencia metodológica	Estrategia	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Se invita a los niños (as) a sentarse en forma circular para dialogar sobre lo que van a realizar.</p> <p>luego se hace recuerdo de las normas de convivencia y los cuidados que se deben de tener.</p> 	<p>Recurso humano</p> <p>Conos de diversos colores,</p> <p>Bloques de espuma,</p> <p>Aros de diversos colores,</p> <p>Madera,</p> <p>Colchoneta,</p> <p>Pelotas de trapo pequeñas</p> <p>Cajas,</p>	40 min
Desarrollo	<p>Desarrollo o expresión motriz</p> <p>Antes de comenzar la actividad se realizará el calentamiento con el juego y la canción "nuevo mis pañuelos "en donde los niños moverán su cuerpo al ritmo de la canción.</p> <p>Seguidamente empezamos a brindar las instrucciones y comenzamos a realizar los juegos recreativos denominado "me divierto jugando y haciendo giros" en la cual realizaran los siguientes pasos para realizar el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primeramente, los niños formaran una fila de manera horizontal para explicarles de que tratara el juego. • seguidamente, se presentará los materiales a usar como bloques de espuma, lo cual estarán ubicadas en una fila, para que los niños y niñas puedan pasar gateando por encima del módulo de bloques de espuma hasta el final.  <ul style="list-style-type: none"> • Posteriormente los niños formaran tres filas para después sentarse sobre la colchoneta y lanzara aros de diversos colores e insertaran hacia los conos que estarán ubicados a medio metro de la colchoneta sobre el piso. 		

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none">• Continuando con el juego finalmente se les presentara varios conos ubicados sobre un soporte de madera que estarán colocadas a un metro de distancia del suelo, en la cual se les brindara a los niños y niñas dos pelotas de trapo pequeñas, para que puedan lanzar y derribar los conos que están sobre la madera, repitiendo esta acción tres veces por cada niño y niña. <p>Relajación</p> <p>Luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.</p>  <p>Expresión gráfico plástico</p> <p>Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.</p>  <p>Cierre</p> <p>Hacemos un recuento de lo vivido en el taller, a través de preguntas en donde los niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 		
----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú

TALLER DE APRENDIZAJE N° 18: ME DIVIERTO SALTANDO Y JUGANDO CON ULA ULAS Y AROS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	290 Yanamayo
EDAD	4 años

II. OBJETIVOS:

El objetivo de este taller es identificar el nivel de desarrollo psicomotor, en la cual Los niños y niñas realizan movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, desplazándose por diversas partes de un circuito usando su cuerpo como apoyo, es por esa razón que se realiza el taller denominado "Me divierto saltando y jugando con ula ulas y aros " usando diversos materiales de apoyo con el fin de mejorar su coordinación motriz.

Aprendizajes esperados				
Área	Competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	¿qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego	Realizan acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, utilizando todas las partes de su cuerpo, a través del uso de diversos materiales durante el juego.	Los niños realizan acciones y movimientos de la coordinación de sus extremidades inferiores y superiores a través del juego para desarrollar su motricidad gruesa.
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.				

III. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- **ESPACIO:** Patio
- **MATERIALES:** Ula ulas, conos grandes, tubos para conos, aros argolla de diversos colores, pelotas de trapo y cajas

IV. DESARROLLO DEL TALLER

Secuencia metodológica	Estrategia	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Se invita a los niños (as) a sentarse en forma circular para dialogar sobre lo que van a realizar.</p> <p>luego se hace recuerdo de las normas de convivencia y los cuidados que se deben de tener.</p> 	<p>Recurso humano</p> <p>Ula ulas, Conos grandes Tubos para conos Aros argolla de diversos colores Pelotas de trapo cajas</p>	40 min
Desarrollo	<p>Desarrollo o expresión motriz</p> <p>Antes de comenzar la actividad se realizará el calentamiento con el juego y la canción “muevo mis pañuelos “en donde los niños moverán su cuerpo al ritmo de la canción. Seguidamente empezamos a brindar las instrucciones y comenzamos a realizar los juegos recreativos denominado “me divierto jugando y haciendo giros” en la cual realizaran los siguientes pasos para realizar el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primeramente, los niños formaran una fila para explicarles de que tratara el juego. • Seguidamente, se presentará los materiales a usar como ula ulas y conos, en donde los niños y niñas se juntaran en parejas de dos y realizaran tres filas para después, en la cual cada pareja trasladará uno por uno, tres ula ulas utilizando solo sus caderas como medio de transporte y soporte único en medio de ambos niños para llevarlo e insertarlo sobre el cono que esta ubicado en el otro extremo lo cual lo llevaran a cabo caminando conjuntamente en equipo. • Posteriormente se mostrara a los niños y niñas una fila de aros argolla de colores en donde se brindará una pelota pequeña de trapo a cada niño y niña, y se les pedirá que realicen dos filas para 		

Cierre

que puedan pasar saltando por encima de los aros uno a uno con los dos pies juntos sobre cada aro hasta llegar al final para dar una vuelta sobre el cono y dejar la pelota dentro de la caja y después regresar a la fila y repetir esta acción dos veces por cada niño o niña.



- Para culminar con el juego se les mostrara conos con vallas para saltar y se pedirá a los niños y niñas que realicen una fila, en la cual se les indicara que por turnos realicen saltos con los dos pies juntos sobre las vallas de los conos, repitiendo esta acción dos veces por cada niño .



Relajación

luego de culminar el juego se pide a los niños (as) que se sienten en forma de media luna para que puedan estirarse, respirar y descansar.



Expresión gráfico plástica

Se invita a los niños (as) a que puedan plasmar mediante un dibujo acerca de la parte que más les gusto durante el desarrollo del taller de los juegos que realizamos.



Cierre

Hacemos un recuento de lo vivido en el taller, a través de preguntas en donde los

	<p>niños podrán expresar como se sintieron al realizar el taller.</p> <p>Se hará las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que más les gusto del taller? ¿qué dificultades tuvieron al realizar el taller? ¿para qué realizamos este juego?</p> 		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

V. **BIBLIOGRAFIA:**

- ✓ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- ✓ Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. Lima: MINEDU.
- ✓ Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Lima-Perú



ANEXO 8: Protocolo de aplicación del test tepsi

Título de la investigación: "Juegos Recreativos para Optimizar el Área de Psicomotriz en Niños y Niñas de Cuatro Años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno 2023"

Introducción

El Test de Evaluación de Psicopedagogía Infantil (TEPSI) es una herramienta fundamental para medir el desarrollo psicomotor de niños en edad preescolar. En el contexto de la tesis titulada "Juegos Recreativos para Optimizar el Área Psicomotriz en Niños y Niñas de Cuatro Años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno 2023", se requiere un protocolo de aplicación preciso y riguroso que garantice la validez y confiabilidad de los datos obtenidos. A continuación, se presenta el protocolo detallado para la aplicación del test TEPSI en este estudio.

Objetivo

Evaluar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo Puno antes y después de la implementación de un programa de juegos recreativos, utilizando el test TEPSI como herramienta de medición.

Población y Muestra

Población: Niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo, Puno.

Muestra: Selección de 30 niños y niñas de cuatro años, elegidos aleatoriamente, asegurando una distribución equitativa de género y representatividad de la población.

Instrumento

Test TEPSI: Este test evalúa áreas fundamentales del desarrollo psicomotor: Coordinación y Motricidad Fina y Gruesa. Consta de 52 ítems que deben ser completados en un entorno controlado y con una duración aproximada de 30 a 40 minutos por niño.

Procedimiento

Preparación del Entorno:

- Selección de un espacio amplio, iluminado y libre de distracciones en la institución educativa.
- Preparación del material necesario: hojas de registro, lápices, juguetes y objetos necesarios para completar las tareas del test.
- Formación y entrenamiento del equipo evaluador, asegurando la uniformidad en la aplicación y puntuación del test.



Consentimiento Informado:

“Obtención del consentimiento informado de los padres o tutores de los niños participantes, explicando los objetivos y procedimientos del estudio, así como garantizando la confidencialidad de los resultados”.

Aplicación del Test:

- Realización de una sesión inicial de familiarización donde los niños se familiarizan con el evaluador y el entorno.
- Aplicación individual del test TEPSI a cada niño, siguiendo las instrucciones estándar del manual del test.
- Registro detallado de las respuestas y comportamientos observados durante la evaluación en las hojas de registro diseñadas para este fin.

Evaluación Pre-intervención:

- Aplicación del test TEPSI a todos los niños seleccionados antes del inicio del programa de juegos recreativos.
- Análisis preliminar de los resultados para establecer la línea base del desarrollo psicomotor de los niños.

Implementación del Programa de Juegos Recreativos:

- Desarrollo de sesiones de juegos recreativos estructurados diseñados para estimular las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad.
- Duración del programa: 12 semanas, con sesiones de 40 minutos, tres veces por semana.

Evaluación Post-intervención:

- Reaplicación del test TEPSI a los mismos niños después de la finalización del programa de juegos recreativos.
- Comparación de los resultados pre y post intervención para evaluar el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo psicomotor de los niños.

Análisis de Datos

- Cuantitativo: Análisis estadístico comparativo de las puntuaciones pre y post intervención utilizando pruebas t para muestras relacionadas.
- Cualitativo: Observaciones descriptivas sobre el comportamiento y la actitud de los niños durante las sesiones de juego y las evaluaciones.

Consideraciones Éticas

- Confidencialidad y anonimato de los datos personales de los niños.



- Respeto y protección de los derechos de los niños durante todo el proceso de investigación.
- Informe de los resultados a los padres y la institución educativa, con recomendaciones basadas en los hallazgos del estudio.
-

Conclusión

“El protocolo de aplicación del test TEPSI presentado garantiza la validez y confiabilidad de los datos necesarios para evaluar el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo psicomotor de los niños de cuatro años de la I.E.I. N°290 Yanamayo, Puno. Este proceso permitirá obtener información valiosa para la optimización de prácticas educativas y el desarrollo integral de los niños”.

ANEXO 9: Evidencia fotográfica



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°1 “Me divierto buscando y atrapando el tesoro”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°2 “Que divertido es correr en equipo”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°3” Noa divertimos jugando en el circuito”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°4 “Me divierto corriendo”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°5 “Me divierto saltando como un conejo”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°6 “Avanzamos rodando”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°7 “Uso mis manos y pies para trepar”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°8 “Me divierto jugando y haciendo giros”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°9 “Me divierto haciendo rebotar pelotas”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°10 “Que divertido es jugar con pelotas”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°11 “Me divierto pateando pelotas”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°12 “Jugamos a lanzar pelotas”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°13 “Jugamos a lanzar aros”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°14 “Que divertido es lanzar y atrapar la pelota”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°15 “Que divertido es atrapar las pelotas”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°16 “Nos divertimos jugando y realizando cuadrupedia”



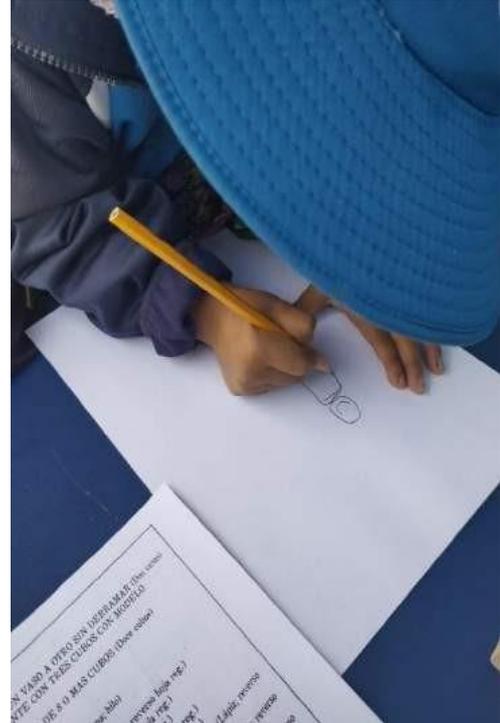
En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°17 “Uso mis manos y pies para lanzar aros y pelotas”



En esta imagen se observa a los niños realizando el taller N°18 “Me divierto saltando y jugando con ula ula y aros”

Pretest grupo control y experimental

Grupo control

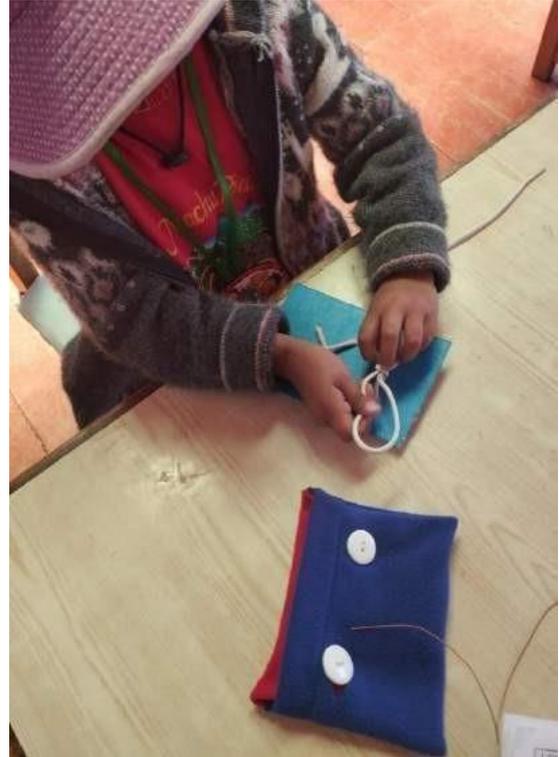


Grupo experimental



Postest grupo control y experimental

Grupo control



Grupo experimental





ANEXO 10: Declaración Jurada de Autenticidad de Tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Yaneth Alioska Holguin Pinto,
identificado con DNI 60068943 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN INICIAL

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" JUEGOS RECREATIVOS PARA OPTIMIZAR EL ÁREA DE PSICOMOTRIZ
EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 290
YANAMAYO PUNO 2023 "

Es un tema original.

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

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

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

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 02 de Julio del 2024

Yaneth

FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Ada Luzbeth Barriga Turpo,
identificado con DNI 71649357 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN INICIAL

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

"JUEGOS RECREATIVOS PARA OPTIMIZAR EL ÁREA DE PSICOMOTRIZ
EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 290
YANAMAYO PUNO 2023"

Es un tema original.

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

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

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

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 02 de Julio del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 11: Autorización para el depósito de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Yaneth Alioska Holguin Pinto,
identificado con DNI 60068943 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN INICIAL

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" JUEGOS RECREATIVOS PARA OPTIMIZAR EL ÁREA DE PSICOMOTRIZ
EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 290
YANAMAYO PUNO 2023 "

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 02 de Julio del 2024



FIRMA (obligatoria)



Huella



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Ada Luzbeth Barriga Turpo
identificado con DNI 71649357 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN INICIAL

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" JUEGOS RECREATIVOS PARA OPTIMIZAR EL ÁREA DE PSICOMOTRIZ
EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 290
YANAMAYO PUNO 2023 "

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 02 de Julio del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella