

ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE RIOJA, SANMARTÍN 2023

por José Aldo Terrones Vásquez

Fecha de entrega: 17-sep-2023 08:02p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2168854516

Nombre del archivo: 17_DE_SETIEMBRE.docx (299.26K)

Total de palabras: 17456

Total de caracteres: 103598

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN COM
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y
DEPORTES



ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE RIOJA EN SAN MARTÍN
2023

1
TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN
FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES

AUTORES

Br. José Aldo Terrones Vásquez

1
ASESOR

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO - PERÚ

2023

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

Secretaria General

Conformidad del asesor

Yo, con DNI N°, como asesor del trabajo titulado “Actividades lúdicas y la motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023”, desarrollado por Br. José Aldo Terrones Vásquez con DNI N° egresado del Programa de Complementación Universitaria considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, setiembre de 2023

Asesor
Dr.

DEDICATORIA

A Dios

AGRADECIMIENTO

A mi familia

El autor

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Br. José Aldo Terrones Vásquez con DNI N° egresado de Complementación Universitaria en la Universidad Católica de Trujillo, Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad y por la facultad de humanidades, para la elaboración, presentación y sustentación del trabajo académico: “Actividades lúdicas y la motricidad estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023”, siendo un total de 82 páginas en apéndices y/o anexos.

Dejo constancia de la trascendencia del curso en la formación profesional y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores. Lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Declaro también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos académicos es de 17 %. Dicho porcentaje, son los permitidos por el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo

El autor

Br.

DNI N°

ÍNDICE

Informe de originalidad.....	ii
Autoridades universitarias.....	iii
Conformidad del asesor.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Declaratoria de autenticidad.....	vii
Índice de contenido.....	viii
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. METODOLOGÍA.....	28
2.1 Enfoque, tipo.....	28
2.2 Diseño de investigación.....	28
2.3 Población, muestra y muestreo.....	28
2.4 Técnicas e instrumento de recojo de datos.....	64
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	64
2.6. Aspectos éticos en investigación.....	64
III. RESULTADOS.....	31
IV. DISCUSIÓN.....	37
V. CONCLUSIONES.....	39
VI. RECOMENDACIONES.....	40
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
ANEXOS.....	46
Anexo 1: Instrumentos de recolección de información.....	46
Anexo 2: Matriz de consistencia.....	60

Resumen

En esta investigación la finalidad fue determinar la relación entre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023. Su diseño fue correlacional, tipo no experimental con un enfoque cuantitativo. Se utilizó como instrumentos dos cuestionarios referentes a Actividades lúdicas y Motricidad. Según los resultados obtenidos, se concluyó que sí existe relación entre actividades lúdicas y motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023, se sustenta en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.000 y el coeficiente de correlación es de 0.893, lo cual interpreta una alta relación entre las variables. La variable Actividades lúdicas con las dimensiones expresividad, comunicativa y Creativa, logra una correlación de 0.867, 0.894 y 0.883, respectivamente, obteniendo relaciones significativas.

Palabra clave: Actividades lúdicas, Motricidad, comunicativa, expresividad, creativa

Abstract

In this research, the purpose was to determine the relationship between recreational activities and motor skills in students of an educational institution in Rioja in San Martín 2023. Its design was correlational, non-experimental with a quantitative approach. Two questionnaires regarding recreational activities and motor skills were used as instruments. According to the results obtained, it was concluded that there is a relationship between recreational activities and motor skills in students of an educational institution in Rioja in San Martín 2023, it is supported by the non-parametric Spearman's Rho test, where the p-value is 0.000 and the correlation coefficient is 0.893, which interprets a high relationship between the variables. The variable Playful activities with the dimensions expressiveness, communicative and Creative, achieves a correlation of 0.867, 0.894 and 0.883, respectively, obtaining significant relationships.

Keyword: Playful activities, Motor skills, communicative, expressiveness, creative

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto internacional, Blanco (2019) destaca la preocupación por los problemas corporales y afirma: “Los niños aún no han desarrollado la capacidad de adquirir un conocimiento holístico, intuitivo y directo del cuerpo, tanto en su estado de reposo como creativo. sobre nuestra investigación sobre la relación con los objetos que nos rodean. En este sentido, Castillo & Rebolledo (2018) añaden: es necesario crear una imagen mental del propio cuerpo que refleje el proceso de interiorización. Al respecto, Gill (2019) afirma que las habilidades motoras son esenciales para el desarrollo de las capacidades humanas básicas. El cuerpo humano siempre está presente en nuestras experiencias (aprendemos de ellas desde que nacemos) y, a medida que crecemos, estas experiencias se vuelven más creativas, lo que nos permite usar nuestro cuerpo para desarrollar habilidades que podemos aprender y ampliar. nuestras capacidades. Oportunidades para comunicarse con el entorno y ampliar conocimientos.

De manera similar, el estudio de Melo (2018) en Ecuador, América Latina encontró que los estudiantes que tenían problemas para desarrollar habilidades motoras también tenían problemas para resolver actividades básicas. Aunque existen investigaciones relacionadas con la motricidad en educación temprana. Esto no es suficiente para aliviar los problemas de una institución de este calibre. También es necesario desarrollar programas de apoyo a los niños en edad preescolar para asegurar un vínculo adecuado entre este nivel y la escuela primaria. En este contexto, Montávez (2019) plantea que el eje de referencia del rendimiento deportivo responde a cuatro preguntas básicas: ¿Dónde? ¿Cómo? ¿cuándo? Sin embargo, no todos los niños están completamente desarrollados en términos de cuerpo, espacio, tiempo y energía. Por tanto, el conocimiento de estos aspectos constituye la base del desarrollo de las habilidades motoras. De hecho, es una actividad o ejercicio que desarrolla y permite que la imaginación, la creatividad y las habilidades comunicativas de los niños utilicen su cuerpo.

Es decir, este comportamiento nos hace pensar en nosotros mismos como una parte importante del proceso de autoconocimiento (puedes empatizar contigo mismo, conocerte y amarte). Durante décadas, las actividades de ocio han sido tan importantes desde las primeras etapas de la paternidad que su implementación como estrategia metodológica se ha vuelto muy demandada. Utilizando estos métodos, intentamos crear un ambiente de calidez, armonía y confianza entre los estudiantes, promover la acumulación de nuevos

conocimientos, y así promover la mejora de sentimientos, emociones y sentimientos. Sin embargo, el conocimiento y la participación en actividades de ocio son bajos. Además, no hay énfasis en mejorar el desarrollo en diversas áreas, incluyendo el lenguaje, la psicomotricidad, la cognitiva, la socioemocional y la capacidad de comunicarse, expresarse, comprender e interpretar el mundo que los rodea (Blanco, 2012). Asimismo, Campojó (2018) afirma que a lo largo de los años se ha observado cada vez más que diferentes estudiantes son los responsables de realizar una actividad física normal al inicio del año escolar. Su único interés es obtener una calificación aprobatoria en la materia. El objetivo principal es lograr buenos resultados. Logros en lugar de centrarte en el significado que te puede dar este tema. Existe evidencia de que a medida que avanza el año escolar y los estudiantes asumen más responsabilidad por su rendimiento académico, la mayoría de los estudiantes no participan en actividad física, excepto cualquier actividad que se pueda observar durante el tiempo de juego o recreo, a menos que sea individual. Hay un ratio mínimo de práctica para hacerlo con fines de lucro, da para mucho.

Desde el nivel nacional, especialmente el gobierno representado por el Ministerio de Educación, se han logrado avances importantes en este sentido, considerando que la aptitud física es la base del desarrollo integral. Tanto es así que se aumentó el número de horas de educación física, pero lamentablemente no fue suficiente, pues la Organización Mundial de la Salud recomienda que las personas, especialmente las que tienen entre 5 y 17 años, realicen al menos 60 minutos de actividad física todos los días. . . . Aún no es apropiado en las instituciones y lamentablemente solo nos preocupamos por un expediente académico adecuado (Minedu, 2020). En otras palabras, el entretenimiento también promueve el proceso de pensamiento al interactuar con los demás y a través del juego se pueden encontrar soluciones a los problemas que puedan surgir. Además, los niños y niñas pueden expresar sus sentimientos a través de juegos o dinámicas, que pueden potenciar especialmente el proceso de aprendizaje. Un estudio de Carbajo (2018) encontró que “la mayoría de los estudiantes con trastornos severos del movimiento provienen de dificultades evidentes en la educación infantil, y hoy su situación es muy diferente, por varios motivos, todos ellos relacionados con los peligros y riesgos psicosociales a los que actualmente están expuestos los niños dentro y fuera del hogar. Nuevamente, este problema puede verse como oportunidades para encontrar nuevas actividades, incluida la recreación, como una forma de liberar esta carga emocional. Además, el Ministerio de Educación (Minedu, 2020) afirmó que se realizan esfuerzos considerables para desarrollar la motricidad de los niños en la

educación inicial, y básicamente estos procesos se sistematizan en el nivel de 5 años. Sin embargo, aún se observa que existen dificultades para materializar el currículo, muchas veces por falta de información y capacitación docente.

Dado que este nivel es fundamental en relación al proceso de formación de los niños, es necesario profundizar en las habilidades motrices y encontrar respuestas que ayuden a comprender y resolver mejor los problemas en el proceso de postulación. Deje que los alumnos expresen sus sentimientos y su mundo interior a través de su cuerpo y descubran el placer del ejercicio. Asimismo, el estudio de Vera (2019) encontró que en muchos casos no se tienen en cuenta las habilidades motoras porque no se comprenden sus beneficios, pues se recomienda que cada niño recupere la alegría del movimiento y encuentre su propio lenguaje. en libertad motriz Muévete y crea en una atmósfera que crea un desafío y promueve la superación de estereotipos y la formación integral de la persona.

Además, la motricidad ayuda a los niños a expresarse a través del lenguaje no verbal y crear su propio código de comunicación. Cabe mencionar a Machuca (2019), quien dice que el cuerpo es un lugar de encuentro para identificar y crear experiencias en interacción con el mundo, para crear códigos de comunicación y el propio lenguaje. Por lo tanto, las habilidades motoras son una herramienta muy importante para los niños, especialmente para desarrollar y fortalecer el carácter, los pensamientos, el estado de ánimo y los sentimientos. En los entornos educativos locales, los estudiantes tienen dificultades con las habilidades motoras porque no pueden desarrollar la conciencia de su cuerpo, la comprensión de los demás estudiantes del grupo, la aceptación de sí mismos y de los demás; incluyendo lograr espontaneidad y comunicación flexible. Por tanto, surgen las siguientes preguntas: ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023?

Los problemas específicos fueron ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad en la dimensión expresividad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023? ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad en la dimensión comunicación en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023? ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad en la dimensión creatividad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023?

El objetivo general corresponde a determinar la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023. Los objetivos específicos Identificar la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad en la dimensión expresividad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023. Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad en la dimensión comunicación en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023. Identificar la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad en la dimensión creatividad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023.

La confiabilidad de las preguntas basadas en el bajo rendimiento académico de los estudiantes en el deporte requiere de la investigación y análisis de diversos factores que provocan esta situación. Debido al bajo desempeño en diversos campos, es interesante observar cómo se desarrolla el proceso de aprendizaje de los estudiantes en las instituciones educativas estudiadas, así como las actividades de tiempo libre que mejoran las habilidades motrices. Este estudio se fundamenta a nivel teórico, ya que es bien conocida la contribución de las actividades de ocio y la motricidad al deporte.

Este estudio es metodológicamente sólido porque el instrumento puede determinar el nivel de las dimensiones de habilidad motriz de los estudiantes, y la guía analítica puede determinar el nivel de desempeño, y los resultados pueden usarse para superar el aprendizaje de los estudiantes. Una vez obtenidos los resultados, se propondrán estrategias para mejorar el ambiente del aula utilizando actividades recreativas y experiencias docentes para desarrollar el potencial personal y académico de los estudiantes.

En cuanto al marco teórico, los antecedentes del estudio, según López & Zamora (2020) en su estudio “Improving Teaching Recommendations for the Body Schema of School Transition B Students”, el estudio se realizó con el objetivo de crear un programa educativo en Clases de educación física que ayuden a los esquemas corporales de los infantes para que puedan enfrentar las barreras en la escuela, se utilizó un diseño cualitativo con 22 estudiantes de 5 a 6 años. Las pruebas se realizaron utilizando tecnología para recopilar información. En este sentido, se debe concluir que al realizar una investigación se revelan falencias en los estudiantes con base en sesgos y direcciones, lo que les permite pasar con seguridad al siguiente paso y así producir resultados que contribuyan al conjunto, para que

puedan disfrutar de su experiencia. trabajar. trabajar, identificar sus habilidades y medidas para capacitarlos de manera efectiva. Por ello, desarrollar la motricidad en educación infantil es muy importante, pues a través de esta fase el niño puede expresar sus sentimientos y emociones a través de su lenguaje corporal; por ello, es muy importante trabajar cada día en el aula diferentes recursos: canciones, cuentos motores, bailes, juegos, para que el niño pueda realizar y promover su desarrollo motor, creativo, emocional y social.

Gil (2019) Su investigación se llama Esquemas Corporales en Educación Infantil. El propósito de la propuesta de intervención fue desarrollar un programa educativo de implementación de sistemas corporales para una clase de niños de segundo grado utilizando un diseño no experimental utilizando estudiantes de tercer grado como muestra de investigación. La educación infantil utiliza métodos de evaluación para recopilar datos. En definitiva, las investigaciones muestran que los menores aprenden de formas más sencillas, llaman su atención, fomentan el aprendizaje y mejoran continuamente sus habilidades de aprendizaje, lo que beneficiará la labor de los docentes. Asimismo, los menores con sus aportes de investigación les permiten superar limitaciones porque cuando se les menciona una propuesta, la propuesta es aceptada.

Valerio (2018) El objetivo de este estudio es demostrar que la aplicación de juegos musicales puede mejorar la motricidad de niños de 5 años de la institución educativa de Santa Ana de Trujillo - 2019. Metodológicamente el estudio se diseñó utilizando un Diseño preexperimental con aplicaciones pretest y posttest. La muestra estuvo compuesta por 25 niños que estudian en instituciones educativas de Santa Ana del distrito de Trujillo. Se utilizaron guías observacionales como herramienta de recolección de datos para evaluar las habilidades motoras y su correspondiente análisis de confiabilidad se realizó mediante la prueba alfa paramétrica de Cronbach. Analizar y procesar datos mediante estadística descriptiva e inferencial. Como resultado, el estudio demostró que el uso de juegos musicales puede mejorar significativamente las habilidades motoras, como lo confirma la prueba T de Stundet para comparaciones de muestras pareadas, donde el t_0 calculado fue mayor que el valor indicado en la tabla en el 0,05 Habilidad motora. nivel. es un individuo y formas de organizar creativamente la creatividad, de enmarcar la creatividad en un lenguaje que pueda desarrollarse a través de emociones y sentimientos personales. Compartimos las teorías tanto de Gardner, quien definió las inteligencias múltiples como la capacidad de transformarlas en habilidades que pueden desarrollarse, como de Vygotsky, quien creía que la actividad mental es el resultado del desarrollo social de niños y niñas, con énfasis en la enseñanza. Los niños

y niñas no parecen tener un buen nivel de comunicación, energía muscular y suficientes formas de relajarse durante el proceso de aprendizaje para lograr un mejor nivel de desarrollo cognitivo. Los talleres de música mejoraron significativamente la motricidad de los niños, ya que $t = 1,748$ resultó en $t = 18,6$, lo que supone una diferencia a favor de la experiencia.

Vera (2019) El objetivo principal del estudio fue desarrollar y validar un modelo de enseñanza basado en un enfoque sistemático como propuesta para el desarrollo de habilidades motoras que permitan el uso correcto de gestos y el control de posiciones corporales adecuadas para complementar la información verbal. Licenciatura en educación. FACHSE-UNPRG, siglas para potenciar su proceso de formación y posterior desempeño laboral. Este estudio se basa en las deficiencias en el desarrollo de las habilidades motrices identificadas durante la formación profesional de los estudiantes de FACHSE de la escuela primaria de la Universidad Nacional Pedro Ruiz de Gallo y las deficiencias que afectan su desempeño profesional. La formación del profesorado de educación primaria debe partir de un nuevo concepto docente que combine la motricidad y la comunicación con un objetivo, que no está sólo en los contenidos didácticos, sino que también debe existir una metodología que pueda desarrollarlo plenamente. Una perspectiva sistemática. La hipótesis del trabajo a probar es: Si el modelo de enseñanza se desarrolla y se basa en un enfoque sistemático, entonces los supuestos de la teoría de los procesos conscientes y los conceptos y elementos de las habilidades motoras permiten el uso de gestos y posiciones corporales apropiadas para complementar la información verbal, luego FACHSE UNPRG Procesos de Formación de Estudiantes de Educación Inicial Vocacional y Resultados de Trabajo Posteriores. La propuesta se desarrolló a partir de la base teórica presentada, y tiene como finalidad mejorar las habilidades expresivas de los estudiantes durante el aprendizaje, forma parte del modelo de aprendizaje y se concreta en estrategias de aprendizaje orientadas al desarrollo de las habilidades motrices.

Tataje (2018) El objetivo general de este estudio es: describir el nivel motor de niños de 4 años de la institución de educación primaria no. 525 Reyna del Carmen, Villa María del Triunfo. El tipo de investigación fue descriptivo en contenido, el diseño de investigación fue no experimental y la metodología fue cuantitativa. La muestra estuvo compuesta por 40 niños de 4 años de las instituciones antes mencionadas. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento de recolección de datos fue una ficha de observación. La validez del instrumento fue realizada por tres expertos y la confiabilidad se realizó mediante prueba piloto y la prueba estadística KR-20 con un valor de 0,964. Respecto al objetivo

general, describir las habilidades motoras de los niños de cuatro años de edad de las instituciones educativas estudiadas. Se concluyó que las habilidades motrices se encuentran en el nivel de proceso y constituyen el 65,0% del total de estudiantes. Asimismo, la dimensión expresiva del primer objetivo específico se sitúa en el nivel de continuidad, representando el 60,0% del total. Para la segunda medida específica, la dimensión de comunicación se encuentra a nivel de proceso, que representa el 57,5%. Finalmente, para el tercer objetivo específico, la dimensión creativa se encuentra a nivel de proceso, representando el 47,5% del total, seguida del 45,0% de la presentación de resultados esperados. Asimismo, es de gran importancia el desarrollo de la motricidad en el entrenamiento físico de niños y niñas, teniendo en cuenta que los ejercicios realizados en las lecciones contribuyen a la formación individual de los estudiantes que necesitan mejorar sus habilidades utilizando actividades motrices a través de la motricidad.

Machuca (2019) “El propósito de este trabajo es comprender la importancia de la motricidad infantil en la educación infantil, es decir, se pretende brindar información sobre la motricidad en la educación infantil. Desde el punto de vista metodológico, este estudio pertenece al tipo de literatura. En general, se ha demostrado que las habilidades motoras como parte del proceso de comunicación humana son herramientas poderosas para desarrollar habilidades sociales. En esta monografía discutiremos cuestiones teóricas de comunicación y motricidad, así como aspectos metodológicos del trabajo en la escuela primaria. Con la ayuda de este artículo esperamos contribuir al desarrollo de un marco teórico de las habilidades motoras. Además, la motricidad es muy importante en el proceso educativo, porque es una herramienta que utilizan los docentes para desarrollar las capacidades de los niños, muy carentes en nuestro entorno. Sería mejor navegar las estrategias en la institución que beneficiarán a los estudiantes. y los docentes buscan la educación de calidad que necesita la sociedad actual para formar profesionales con altas capacidades técnicas en beneficio de la sociedad.

El título del presente trabajo de investigación de García, Huamaccto y Lloclla (2019) es I.E.I No. 185 Gotitas del amor de Jesús – Un estudio cuantitativo del desarrollo de esquemas corporales y aprendizaje social de personas en niños de 5 años de Huaycán con un diseño cuasi-experimental. La hipótesis fue si el desarrollo de esquemas corporales mejora el aprendizaje de estos niños en el ámbito social personal. La muestra estuvo compuesta por 50 alumnos, 26 alumnos de la clase Los Creativos (5 años) (esta muestra fue considerada en nuestro estudio) y 24 niños del grupo control. Los resultados apoyaron la hipótesis de que

existe una relación tan significativa entre los esquemas corporales y el desarrollo del dominio social. Identificaron la importancia de la motricidad en la psicomotricidad y la infancia como parte fundamental del tema de investigación, el desarrollo de la gestualidad y la creatividad, el desarrollo de la motricidad como recursos de aprendizaje y temas pedagógicos, métodos de enseñanza y métodos de intervención. Finalmente, recomiendan utilizar la motricidad como recurso de aprendizaje que potencia el desarrollo integral de un niño o niña para alcanzar su máximo potencial y proporciona actividades de fácil aplicación. Asimismo, el desarrollo de la motricidad es importante en la educación preescolar, pues en esta etapa los niños pueden expresar sus sentimientos y emociones mediante el lenguaje corporal; Por ello, es importante trabajar cada día en el aula diversos recursos: canciones, cuentos motores, bailes, juegos, para que el niño pueda realizar y favorecer su desarrollo motor, creativo, emocional y social.

González & Rodríguez (2018) se propuso como objetivo determinar el impacto de las estrategias de actividades de ocio en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de primaria, considerando el valor y relevancia de estas estrategias tanto en las aulas actuales como más allá. El método utilizado en este estudio fue una revisión de la literatura y se basó en investigaciones previas sobre el uso de estrategias de juego en el aprendizaje de los niños pequeños. Esta revisión nos permitió analizar e interpretar información relevante de varios autores de estudios anteriores, lo que ayudó a crear el marco teórico para el estudio. Esto muestra la importancia del juego en el desarrollo social y cognitivo de los estudiantes en las diferentes etapas de desarrollo, especialmente en los primeros años de vida, lo cual es muy importante para su desarrollo integral. Para abordar el papel de los docentes en el proceso de aprendizaje, los docentes deben convertirse en observadores y permitir que los niños aprendan nuevos conocimientos ayudándolos a adquirir conocimientos a través de la curiosidad, la exploración, la manipulación y actividades atractivas. Los resultados del estudio de la literatura muestran que las actividades recreativas promueven efectivamente la mejora del comportamiento de los estudiantes y así fortalecer las relaciones interpersonales y lograr una convivencia armoniosa entre la escuela y el entorno.

El trabajo de investigación de Moyolema (2019) tiene como objetivo recomendar actividades recreativas para abordar problemas metodológicos en las instituciones educativas que afectan directamente el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en las escuelas. Por lo tanto, la metodología de la investigación se basa en un enfoque cualitativo, ya que los datos obtenidos en el estudio fueron recolectados para determinar las

características del problema. Además, es cuantitativo, ya que permite la tabulación de datos, lo que permite crear **tablas, gráficos y análisis interpretativos para identificar la falta de innovación en las actividades educativas, brechas en el proceso educativo que impiden que los niños se diviertan lo suficiente para aprender. mejor. desarrolla tus habilidades. pensamiento crítico y reflexión** que interfieren con el proceso normal de aprendizaje. Para ello, proponemos y mejoramos métodos de enseñanza y proporcionamos guías de entretenimiento multimedia en forma de un conjunto de actividades educativas y de entretenimiento basadas en JCLIC, permitiendo a los profesores utilizarlas como ayudas didácticas interactivas para promover el aprendizaje en el aula y mejorar la calidad del aprendizaje en el aula activa e interesante, fomenta **el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes.**

A nivel nacional, Quiroz (2019) Este estudio enfatiza **que su objetivo es sugerir actividades de ocio que aumenten el nivel de desarrollo competencial en las escuelas primarias, incluido el desarrollo de la competencia social y emocional. Este estudio tuvo un propósito descriptivo e incluyó el desarrollo de recomendaciones de programas de actividades de ocio basados en el Modelo de Inteligencia Emocional de Vizquera para el Desarrollo de Habilidades Sociales y Emocionales en Niños y Niñas (PSEMOC). La aportación de este estudio radica en el modelo propuesto de planificación de eventos de ocio. La investigación le permite resolver problemas utilizando métodos teóricos y prácticos como la inducción, la deducción y el análisis. Es importante señalar que el desarrollo de esta recomendación se basó en una evaluación del nivel de desarrollo de habilidades sociales y emocionales de niños y niñas de escuela primaria en Chippen City y los síntomas encontrados por el equipo de investigación. Hacer recomendaciones para resolver los problemas identificados.**

Según Córdova (2019), **el propósito de este estudio es examinar el impacto del uso de talleres de actividades de ocio en el desarrollo social de niños y niñas de 3 años de la I.E.I. decidir. María el angelito No. 208. Este estudio pertenece al tipo de aplicación de diseño experimental en la categoría cuasiexperimental. Al tratarse de una institución de educación primaria con una población pequeña, no es necesario obtener una muestra específica. Por ello, se decidió centrarse en toda la población: 64 personas en los grupos control y experimental. Se utilizó una guía de observación educativa única para recopilar datos sobre las variables de habilidades sociales y se probó su validez y confiabilidad. El procesamiento de los datos se realizó mediante el software SPSS (versión 23). Los resultados muestran que**

el uso de talleres de actividades de ocio mejora eficazmente las habilidades sociales de niños y niñas de 3 años, con una significancia alta ($Z=-4,320$ y $Sig.=0,000$).

A nivel local tenemos a Rivas (2018). El título del estudio es: Un juego de ocio basado en un método significativo que utiliza materiales didácticos específicos para mejorar la motricidad fina de niños y niñas de 4 años del IE "Carrusel de Alegría" Descripción general Objetivo del estudio desarrollado en Zalmira Aguas Verdes Tumbe determinar si el juego es un Importante juego de habilidad que puede mejorar la motricidad fina. Para ello se desarrolló un método cuantitativo que fue probado previamente y posteriormente probado en 16 estudiantes. La conclusión es: Después de realizar este estudio, los resultados obtenidos al aplicar la prueba demuestran el valor exacto del estudio, y la muestra 1 (prueba previa) tiene un valor calculado menor que la muestra 2 (prueba posterior) ($Z = -1.997b$) más pequeños que el sistema, y los símbolos tabulares (0,046) son más pequeños que los tabuladores, se cree que el juego recreativo puede desarrollar habilidades motoras finas a los 4 años, según experimentos que utilizan pruebas previas y posteriores. Estudiantes de IE "Happy Carousel".

El principal objetivo de Cholán (2019) fue determinar el nivel de habilidades lógicas y matemáticas utilizadas por los niños del quinto grado de primaria en actividades extraescolares. Por el método utilizado, se trata de un estudio cualitativo experimental. Los resultados revelados en este informe pretenden identificar y mejorar el nivel de adquisición de habilidades lógicas y matemáticas en relación con los conceptos de espacio, cantidad, cantidad y orden. Preste atención a esta área y determine qué se debe agregar antes y después de crear un plan de recreación. Por tanto, el estudio encontró que el nivel de habilidades de razonamiento matemático incluidas en la EBR en niños de 5 años aumentó en la escuela primaria. Desde una base teórica y científica, el concepto de ocio es tan amplio y diverso que resulta difícil crear una clasificación conceptual clara. Su significado es polisémico ya que abarca una amplia gama de significados.

En este contexto, Díaz (2018) define las actividades de ocio como actividades que disfrutan libremente de las tensiones y reglas que conlleva la cultura. Esto hace que el entretenimiento educativo sea una oportunidad divertida, motivadora y eficaz. Del mismo modo, Ávila y Carmona (2020) sostienen que el placer surge a partir de la segunda fase del período sensoriomotor (la respuesta cíclica primaria en el segundo o tercer mes). Durante este período, se puede observar que el niño repite ciertos comportamientos solo para darle

alegría, como sonidos de cadera, juego manual en el campo visual y recoger y soltar objetos. Todos estos pasos son ejercicios preparatorios. Además, Calderón, Rodríguez y Vera (2019) sostuvieron que la cultura humana emerge y se desarrolla en los juegos. Tenga en cuenta que el concepto de alegría es vago (cualitativo-cuantitativo, pasado-presente, ganador-perdedor, seguro-ambiguo) y no se ajusta a definiciones categóricas. Su significado es polisémico, incluye una amplia gama de significados y puede interpretarse de diferentes maneras. La palabra "alegría" se utiliza en diferentes situaciones y tiene diferentes significados. Los estudios etimológicos muestran que la felicidad se asocia con una falta de seriedad o un comportamiento descuidado. Ir a la iniciativa. También tiene un significado artístico y estético. A pesar de todos los esfuerzos, Caballero (2019) sostiene que es la participación en el entorno la que nos permite asimilar la realidad e integrarla en los objetos, y para lograrlo es necesario participar activamente en el placer físico. o actividades mentales. Actividad. Emocionalmente satisfactorio.

De acuerdo con Barraza (2018) La palabra "juego" pasa a ser ¹ una categoría superior, centrándose en la forma que adopta, es decir, la expresión de la cultura en un contexto específico de tiempo y espacio. Una forma es un gran juego o entretenimiento. Desde simples actividades de producción hasta interesantes procesos creativos, también existen diversas formas de expresión artística, performance y deseo creativo de las obras; proporciona significados simbólicos interesantes, permite a los niños entrar en una dimensión espacio-temporal paralela al tiempo y al espacio e inspira la imaginación, recursos ¹ de la imaginación y la creatividad. Las tres categorías que definen el concepto de juego son necesidades, actividades y entretenimiento. La necesidad del juego es la inevitabilidad de la ejecución, el impulso irresistible; La acción libre y espontánea influenciada por el impulso de la vida nos conecta con la creatividad que lucha por el desarrollo. Una actividad placentera es una actividad en sí misma que tiene como objetivo consciente la liberación voluntaria de impulsos importantes provenientes de la necesidad. Diversión o disfrute lúdico en la satisfacción de necesidades a través de actividades que redunden en el desarrollo del bienestar y la estimulación (Vera, 2019).

Del mismo modo, Acuña & Robles (2019) indican que las actividades de ocio ¹ son una serie de comportamientos libres, placenteros y libres que las personas crean para satisfacer sus necesidades de desarrollo; y para darle una potencia general, es decir, desde dentro y disfruta de la naturaleza, el arte e incluso de ti mismo. En resumen, las actividades recreativas se refieren a actividades experienciales placenteras realizadas utilizando reglas

flexibles. Estas reglas se pueden adaptar a las habilidades, intereses y necesidades de las personas involucradas en la actividad, para que la diversión se pueda realizar mejor solo o con otras personas. La colaboración crea recuerdos y experiencias positivas que garantizan el desarrollo personal y la felicidad. Las actividades recreativas también pueden:

Desarrollar determinadas competencias y habilidades despierta en los estudiantes la curiosidad por el mundo que les rodea, porque aprenden mejor y su aprendizaje es significativo, mejorando así el desarrollo humano. La lúdica es considerada una dimensión de la humanidad y un factor decisivo en su desarrollo: mayores oportunidades de expresión lúdica corresponden a mejores oportunidades de aprendizaje (Sánchez, 2019). Los juegos son muy importantes para el aprendizaje de los niños. Esto no significa sólo juegos, sino también entretenimiento y estimulación. También es un programa educativo que ayuda a los niños a lograr excelencia y efectividad en habilidades académicas y sociales. Además de comprender, a través del juego divertido y educativo, los estudiantes comienzan a pensar y actuar en situaciones específicas basándose en hechos y con objetivos de aprendizaje en mente.

El valor educativo de los juegos es que combinan cooperación, comunidad, entretenimiento, creatividad, competencia y consecuencias de la vida real. Metódicamente, los juegos se utilizan como herramientas para la creación de conocimiento más que como simple estimulación basada en la iniciativa del propio aprendizaje. El conocimiento se absorbe y se transfiere para darle significado, ya que los juegos permiten la experimentación, la prueba, el descubrimiento, la participación, la creación y la recreación. Expresar los propios sentimientos y pensamientos, lo que requiere el desarrollo de la inteligencia emocional. El profesor ya no es el centro del proceso de aprendizaje. El conocimiento se reconstruye a partir de acontecimientos del entorno (Carbajo, 2018). También dice que aquí podemos obtener una perspectiva más amplia sobre la importancia del juego, porque es una herramienta poderosa en el proceso de aprendizaje y los docentes pueden contribuir a través de una pedagogía activa para que los estudiantes estén motivados para aprender y sean capaces de crear conocimiento y así. aprender habilidades y habilidades. Asimismo, un ambiente divertido potencia el aprendizaje, considerando: el 20% de lo que aprendemos es lo que escuchamos, el 50% es lo que vemos y el 80% es lo que hacemos. Nuestra capacidad de aprendizaje aumenta en un 80% al utilizar un ambiente divertido basado en métodos experienciales (Cobos, 2018).

Lo que se presenta es muy importante, porque podemos darnos cuenta que el ambiente de juego es propicio para el aprendizaje, porque todos los niños aprenden mirando y escuchando, la forma más activa para que los estudiantes desarrollen el pensamiento suficiente es la práctica, y tenemos la oportunidad de hacerlo depende de la profesión. En este sentido, el juego se considera la forma más adecuada de introducir a los niños en el mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin renunciar al aprecio y cultivo de la naturaleza en un ambiente caracterizado por el amor y la libertad (Ávila y Carmona, 2020). En resumen, el comportamiento lúdico permite a los estudiantes participar en aprendizajes más importantes en el entorno educativo porque activa varios componentes esenciales del proceso educativo y, por lo tanto, es esencial para el desarrollo del pensamiento infantil a través del cual los niños pueden generar conocimientos cada vez más avanzados. Además de ayudar al niño a recuperarse y disfrutar de un mejor ambiente independiente y emocional, también se considera una actividad divertida porque, entre otras cosas, el niño utiliza un programa que promueve una mayor conciencia y comprensión. En pocas palabras, haga que la actividad forme parte de su conciencia diaria.

Las teorías relacionadas con las actividades de ocio se clasifican según el prisma de la profesión o disciplina investigada, más específicamente desde la perspectiva de la psicopedagogía, las ciencias y la pedagogía de la actividad física y el ejercicio.

Teoría psicopedagógica. Además, desde un punto de vista psicopedagógico, intentamos mirar los juegos y su impacto en el ámbito educativo desde un punto de vista psicológico. Matías (2019), por su parte, dice que el juego es una conducta o un nivel de conducta que asimila toda la realidad, alejándola de la adaptación y permitiéndole funcionar de forma independiente, no esta última. Programas psicofísicos que apoyan el pensamiento psicológico y neuroconductual. Estas tres estructuras básicas corresponden a las prácticas de juego, los símbolos del juego y las reglas del juego. Se trata de comportamientos dominados por la asimilación. Se diferencian en que en cada etapa del desarrollo la realidad se asimila según esquemas diferentes. Dijo que los ejercicios, los símbolos y las reglas son las tres últimas etapas que describen el tipo de juego desde el punto de vista de la estructura psicológica. Esto significa que las actividades de juego según la estructura de pensamiento del niño también dependerán de la estructura de pensamiento del niño.

Finalmente, dijo que el juego simbólico juega un papel vital en la vida de los niños en la comunicación emocional e intelectual. La acción del juego pertenece al mundo de los sueños autistas, al mundo de los deseos incumplidos en la realidad, al mundo de las infinitas

posibilidades. Moll (2020) resume su tesis en seis principios básicos, que surgen cuando la palabra “leyenda” da lugar a tendencias a no cumplirse inmediatamente (una tendencia característica en la primera infancia es ver que los deseos se satisfacen inmediatamente). El objetivo principal del entretenimiento es satisfacer los deseos. La característica principal y típica de las actividades del juego es la creación de una situación ficticia. Todo juego en una situación virtual es también un juego con reglas, y todo juego con reglas es también un juego en una situación virtual. Las reglas del juego son las que el niño se impone a sí mismo. Los niños operan con diferentes significados de las cosas, pero se apoyan en acciones reales. Las situaciones se crean continuamente. Esta es la actividad más importante para los niños en edad preescolar.

La teoría comienza con la ciencia del deporte y se centra en el juego, entendiéndolo como una actividad placentera, vinculándolo a menudo a otras formas de expresión mental y, en la mayoría de los casos matemáticos, proporcionando el juego como una especie de introducción a la práctica de deportes. Teoría del autoaprendizaje. Al igual que Leyva (2019) y otras formas de educación dirigida, existe otra forma de educación que no tiene objetivo ni dirección y es en sí misma una educación autoconstruida y centrada en el juego. Juego y trabajo forman una unidad dialéctica, una tercera unidad que no tiene ningún propósito práctico directo y se caracteriza por el placer y la alegría que busca la autoafirmación y la naturaleza comunicativa de la humanidad.

Díaz (2018) resume su teoría sobre las actividades de ocio en la siguiente frase: La gente profunda valora más el ocio que el tradicionalismo del trabajo (entendido en la transformación de sus métodos de trabajo) – muchas veces le motiva más el entretenimiento. El público no lo ve como más relevante que otras cosas, pero intuitivamente en los juegos experimentas una humanidad más pura para ti y los demás. La vida está llena de persecuciones, grandes y pequeñas. Cosas antiguas, históricas, macrosociales; es una alienación enorme. Otros son pequeños, informales, locales e íntimos. Los padres acosan física o psicológicamente a sus hijos cuando es necesario, aunque sean cautelosos. Esto no significa que el problema desaparecerá. En las últimas etapas del juego, los niños deben enfrentar esta sutil y cruel opresión, equilibrarse, soportar y hacerse ricos. Basándose principalmente en el juego, desarrolló su mundo personal y unos años más tarde su equipo, el planeta de su generación. Teoría del desarrollo. Moreno (2020), basándose en la teoría que sustenta las actividades lúdicas, considera que las actividades lúdicas deben tener las siguientes características: Se deben tener en cuenta las habilidades del niño, se deben

estudiar las tendencias favorables, se debe promover el desarrollo de la observación se debe formar hábito, se debe adaptar al trabajo del niño, diversificar y preservar el interés. Según Portugués (2019), las actividades de ocio deben adaptarse al contenido de la creatividad física y el esfuerzo físico. Desarrollo de actividades educativas. Es más, el aprendizaje en el aula y nuestro entorno son tan diferentes que se necesitan pedagogías específicas completamente diferenciadas (Puchaicela, 2018).

Las características de las actividades recreativas incluyen Toda actividad recreativa tiene características que la distinguen de cualquier otra actividad humana. Estas características distintivas son: agradable, espontáneo, voluntario, en su forma original, dirigido a un objetivo en sí mismo, requiere la participación activa del jugador, mantiene ciertas relaciones con actividades que no son del todo juego: creatividad, resolución de problemas (Jacobo, 2019). Del mismo modo, otro autor es Arias & García (2020), quienes destacan las siguientes características de las actividades de ocio: “libertad de movimiento, espontaneidad, desinterés, falta de sentido, fuera de lo cotidiano, tiempo y espacio limitado, regulado y tenso. Según Reyes (2020), las diferentes características de las actividades de ocio son las siguientes:

Programa Esto debe verse como un proceso que no necesariamente tiene un resultado, pero que puede tenerlo si los participantes así lo desean. Es necesario tanto para niños como para adultos. Está moldeado por el entorno, los materiales o el contexto en el que se produce. No es lo contrario del trabajo: ambos forman parte de la totalidad de la vida humana.

Inspirador. Además, López (2020) considera que las características de los juegos deportivos son: “una fuente de alegría y placer, el objetivo principal, espontáneo, voluntario, libremente elegido, promueve el aprendizaje, una forma de expresión que implica participación activa y seriedad”. Es un mundo independiente que puede afectar todas las estructuras de la personalidad. Cooperación. Asimismo, Gonzáles (2018) afirma que las actividades de entretenimiento se caracterizan por lo siguiente: despiertan el interés por el tema. Inspiran la necesidad de tomar decisiones. Desarrollan las habilidades de los estudiantes en el trabajo interrelacionado al realizar tareas juntos. Necesitan aplicar los conocimientos adquiridos en diversas materias o temas que les conciernen. El conocimiento adquirido se aplicará y probará en sesiones de demostración y se utilizará para el desarrollo de habilidades. Crean actividades de aprendizaje dinámicas con una combinación de limitaciones de tiempo y variaciones. Aceleran la adaptación de los estudiantes a los

procesos sociales dinámicos de la vida. Destruyen el modelo de aula, el papel autoritario e informativo del docente, porque se desata el potencial creativo de los alumnos. Entre las características del juego, destaca su importancia en el campo de la educación, ya que permite a los estudiantes adquirir experiencia práctica y aprender habilidades de resolución de problemas. Además, también juega un papel muy importante a la hora de romper con el modelo de enseñanza tradicional y eliminar el papel autoritario de los profesores y el papel pasivo de los estudiantes. Lema (2020) El funcionamiento en la vida de los niños también mejora varios aspectos de su desarrollo. Biológicamente: estimulando las fibras nerviosas y permitiendo así que el sistema nervioso alcance la madurez adecuada. En la zona psicomotora: cuerpo y sensaciones. A través de actividades lúdicas, los niños toman conciencia de su cuerpo. Intelectual: Aprendes jugando porque estimula tu capacidad de pensamiento; adquieres nueva experiencia; es una oportunidad para cometer errores (resolución de problemas) y descubrirse a uno mismo. Aspectos sociales: A través del juego entran en contacto con otros niños, padres, profesores y el mundo, aprenden normas de comportamiento, comprenden su estatus en el mundo y la aceptación, aprobación y reconocimiento de los demás.

Emocional: Esta es una actividad que te aporta felicidad, alegría, creatividad y ayuda a liberar tensiones. Además, Kvispe (2018) afirmó que las actividades recreativas tienen los siguientes objetivos: Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante los problemas que puedan surgir en la vida. Brinda a los estudiantes la oportunidad de adquirir experiencia práctica en trabajo colectivo y análisis del desempeño organizacional. Partiendo de lograr un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo, se promueve la asimilación de conocimientos teóricos en diversas disciplinas. Cultivar la capacidad de los estudiantes para resolver problemas sociales y de la vida.

etapa de actividades recreativas. Según Moreira y Almeida (2020), el desarrollo de actividades de ocio relacionadas con la edad de los niños se puede dividir en los siguientes periodos:

El período de egocentrismo de Ludo: de 2 a 6 años. A menudo se trata de un juego simple, individual y totalmente egocéntrico en el que el niño se niega a ser comprendido como las reglas de la participación compartida. La estructura interna de estos juegos es más sencilla. Periodo de cooperación expresión y juego-práctica: apto para niños de 6 a 12 años. Las reglas se vuelven cada vez más interesantes, aparecen los conceptos de competición y comunicación deportiva. El juego en este nivel está moderadamente organizado y permite

que niños de diferentes orígenes participen en actividades cada vez más colaborativas. El período de creación y desarrollo de los contratos de juego: A partir de los 11-12 años, los adolescentes comienzan a aceptar el contrato y todas sus consecuencias. Gradualmente se fueron introduciendo en actividades recreativas más organizadas, más que dispuestos a aceptar los deportes como actividades dirigidas por una organización superior. (pág. 82)

De igual forma, Robles (2019) considera que existen otras tres etapas del entretenimiento: Introducción. - Involucre acciones o actividades que permitan iniciar o iniciar una actividad de entretenimiento o juego, incluidos protocolos o prácticas que permitan establecer las reglas o forma de juego. desarrollar. – Durante este tiempo, el comportamiento del alumno depende de lo que determinen las reglas del juego. clímax. - La culminación de una actividad de entretenimiento o juego, cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar un objetivo de acuerdo con las reglas prescritas, o logra acumular más puntos, mostrando un mejor dominio del contenido y desarrollo de habilidades.

En estas etapas sabemos que las actividades educativas y de entretenimiento deben realizarse de manera sistemática, es decir, logrando gradualmente los objetivos educativos, de modo que los estudiantes se conviertan en los principales autores de su propio aprendizaje y sean capaces de dominar los contenidos. La importancia de las actividades de ocio en el proceso de aprendizaje. Las actividades divertidas estimulan fundamentalmente el proceso de aprendizaje y estimulan el interés de los estudiantes. En este sentido, afirma que la importancia de esta actividad es que puede promover aspectos relacionados con la abstracción, la innovación y el pensamiento creativo, así como mejorar las habilidades de comunicación y cooperación y la capacidad de comprender problemas y encontrar soluciones (Suárez, 2018).

Los entretenimientos son muy diversos y consisten en sueños, historias, narraciones, poemas, imágenes y símbolos. Por tanto, “mejora la estructura psicológica personal, el desarrollo de capacidades y destrezas, y la capacidad de las personas para divertirse. Es decir, cultiva cualidades como la nobleza, la generosidad y otras cualidades que promueven la cooperación (Vera, 2019).

Medina (2018) cree que el juego y el aprendizaje tienen algo en común: el deseo de mejorar, practicar y practicar, aumentando así habilidades, habilidades e implementando estrategias que conduzcan al éxito y ayuden a superar las dificultades. En definitiva, juegos de mesa, juegos casuales, juegos de conferencias, juegos de fiesta o juegos de ingenio y habilidad, todos ellos muestran la diversión, el sentido de la vida y cómo enriquecer las

relaciones sociales a través del aprendizaje. Durante toda la infancia y desde el primer contacto con la escuela, el juego se convierte en el principal medio para desarrollar diversas habilidades y capacidades, parte de un proceso dinámico e interactivo. En la etapa inicial (3 a 6 años), el entretenimiento se convierte en una rutina diaria para los estudiantes que disfrutan de las actividades recreativas (Mosquero, 2018)

Tomando como referencia a Lora (2019), también cree que las actividades recreativas son muy importantes porque son una fuente de aprendizaje porque podemos hacer ese tipo de valoraciones. A través de este, el niño desarrolla la imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación, la comparación y la capacidad de comprenderse y expresarse, contribuyendo así a su educación general: la exploración infantil. (Está muy interesado en el mundo que lo rodea. Es necesario brindarles oportunidades de aprendizaje que satisfagan su curiosidad). Utilice símbolos. (Tiene su propio sistema de expresión. Le dejaremos expresarse y desarrollar su lenguaje). Haz las reglas. (Debemos utilizar esta capacidad para fomentar el hábito de la convivencia). Este conocimiento que adquiere lo orienta a reorganizar los conocimientos que ya tiene e incorporar en ellos los nuevos conceptos.

El juego proporciona un entorno adecuado para satisfacer las necesidades educativas básicas de los niños. Por lo tanto, se considera que las actividades recreativas median las actividades de aprendizaje del plan de estudios. Por su valor intrínseco, debe utilizarse en la enseñanza como un recurso de aprendizaje con las siguientes características. Una personalidad motivadora. El juego puede definir a un niño y animarlo a participar en actividades que pueden no resultar atractivas al principio. Como cosas que requieren atención, pensamiento y concentración. El juego puede ser una alternativa a las actividades cotidianas, pero su contenido es interesante. Los juegos son la principal fuente de motivación para la acción. Se refleja no sólo en actividades específicas, sino también en las causas de actividades específicas. potencial de transferencia. Durante el tiempo libre, los niños se animan con la actitud agradable que muestran los adultos y otros compañeros de juego. Mientras juega, el niño descubre el valor de los "otros" en relación a sí mismo y puede internalizar actitudes, valores y normas que favorecerán su desarrollo emocional y social y favorecerán el proceso de socialización que ya ha iniciado. amplificador. Durante el juego, los niños no son conscientes de la repetición de determinadas habilidades que pueden no resultar atractivas en otros contextos.

Además, las actividades recreativas permiten el ensayo y error, donde el fracaso no se considera frustrante (Montávez, 2019). Dimensiones de las actividades recreativas. Según la clasificación básica de actividades de ocio creada por Ruisa, Terry y Morales (2019), se refieren a cuatro tipos de actividades que deben complementarse por sus ventajas y contramedidas, tales como:

Actividades verbales: Esto incluye fomentar la espontaneidad, la actividad creativa, desarrollar la imaginación, liberar la tristeza y poder actuar con total libertad e independencia. Esto incluye mayores oportunidades de expresión, ayuda a diversificar las situaciones de formación, mejorar el aprendizaje, promover el desarrollo de la inteligencia social, emocional y motora y proporcionar a cada niño modelos positivos para emular y satisfacer sus necesidades individuales. Del mismo modo, las actividades incluyen estructuración, clarificación y construcción del carácter en el juego, pero los niños también pueden jugar libremente. Esto puede ser un precursor de actividades de juego más complejas, por lo que Herrera (2019) recomienda explorar materiales y situaciones. Un ejemplo de la vida real que podría ayudar a aclarar esta cuestión: a un grupo de niños de seis años se les entregó un novedoso polidrón que consistía en una serie de cuadrados y triángulos de plástico con un patrón muy innovador en los lados. Se refiere al tiempo que utilizan el material en función de su diligencia para estudiarlo hasta que parecen comprender y familiarizarse con sus propiedades, características y posibles funciones.

A continuación, el profesor creará un cubo cuadrado "Polydron", uno con una tapa con bisagras. Se preguntó a los niños si podían hacer una "caja" similar y dejarlos participar en un juego de orientación. Ensamblan fácilmente sus cubos, discuten el color, la forma, la cantidad de piezas que usarán para una tapa con bisagras y mucho más. Discuta y elogie sus esfuerzos, luego guarde los materiales para que los niños puedan volver a jugar. En lugar de hacer cubos con tapas con bisagras, ahora tienen una tapa pequeña. La figura de plástico del interior incita al niño a reemplazar la cubierta, agregar otro cuadrado encima y luego colocar un cuadrado contra el otro para formar un techo, lo que le permite participar en nuevas actividades mientras aprende (Gil, 2019). Actividad física: Esta actividad favorece la espontaneidad, la actividad creativa, el desarrollo de la imaginación, la liberación del estrés y el desarrollo de la total libertad e independencia. Mayores oportunidades para utilizar el cuerpo, ayudar a diversificar las situaciones de entrenamiento, aumentar el aprendizaje, promover el desarrollo intelectual, socioemocional y motor, proporcionar un modelo positivo y satisfacer las necesidades individuales de cada niño.

Refiere Montávez (2019) Las actividades físicas refuerzan el aprendizaje en educación física e incluyen la animación mediante juegos de participación masiva, juegos sencillos, deportes o animación social. Además, se brinda entretenimiento a través de juegos con baile y música. Al mismo tiempo, no te olvides del desarrollo de los sentidos, mejorando la postura y la respiración, o mejorando los procesos cognitivos durante el juego. Con base en la experiencia docente y la práctica de su construcción y uso, Rivera (2018) lo clasificó en: juego de entretenimiento para desarrollar habilidades, juego de entretenimiento para fortalecer conocimientos y juego de entretenimiento para fortalecer valores. (Ciudadanía). Además, las actividades recreativas enfatizan el uso de juegos y muestran la importancia de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que contribuyen al desarrollo de habilidades, consolidación de conocimientos y consolidación de valores; no sólo en la vida escolar, sino también en la vida cotidiana, los estudiantes deben poder desenvolverse en una sociedad en constante cambio y mostrar la capacidad de resolver problemas de la manera más adecuada y correcta.

Actividades de firmeza: Según Reyes (2020), afirma que estas actividades siguen los principios básicos de comprender imágenes y dibujarlas a través de instrucción gráfica. Tal comportamiento expresa el poder intelectual de los estudiantes, una necesidad inherente cuando se dan cuenta de que se han descubierto a sí mismos. Esto no significa la aceptación de adicciones y valores ajenos a nivel educativo, sino un ambiente especial a través del juego, que es la base de toda actividad de ocio, demuestra independencia, esta actividad permite a los estudiantes fortalecer el horario de expresión. . Por tanto, estas actividades indican nuevos significados y efectos de los factores tiempo en las actividades de ocio. Todo juego tiene un principio y un final, por eso el elemento tiempo, como sentido principal de la vida, es color, desarrollo e interacción activa en el proceso de aprendizaje, pero también fuerza vital, porque crea un comienzo. y el fin de todo. Esto tiene un fuerte impacto emocional en los estudiantes y puede ser uno de los principales motivos de su participación; también puede permitirles desarrollar diferentes emociones, ayudándoles a participar más activamente en el ejercicio.

Actividades musicales: En esta dimensión el elemento vocal es crucial, al igual que los instrumentos y el canto. De hecho, la producción musical en un juego de roles es un modelo interesante basado en actividades de los estudiantes que reflejan los fenómenos de la imitación y la improvisación. Se deben informar resultados específicos y se deben

expresar las motivaciones básicas para la participación activa en el juego. El valor educativo de este principio es obvio: no hay juego sin competencia, porque promueve la actividad independiente y dinámica, moviliza todo el potencial físico e intelectual de los estudiantes, los vuelve enérgicos e independientes y, por lo tanto, estimula la participación de los estudiantes.

Hablando de lo expresado, es comprensible que en nuestra sociedad existan muchas maneras de entender el deporte, una de ellas es la actividad musical. Nuevamente, según Minedu (2020), se indica que tienen un mayor impacto en el contexto educativo y en realidad son considerados como un bloque de contenidos en el currículo: Los contenidos de esta área se consideran desde un triple punto de vista: uno Se refiere al juego como objeto de aprendizaje y método estratégico. Además, el término juego como bloque de contenido hace referencia a diferentes tipos de juegos (cooperación, habilidades, habilidades informativas, popularidad, etc.) y su regulación (reglas y normas del juego). Estos programas influyen en el uso de reglas y estrategias de juego, la aplicación de habilidades en los juegos y la recopilación de información sobre actividades recreativas. Estas actitudes pretenden permitir la participación en el juego, respetar las reglas del juego, aceptar el papel a desempeñar y desafiar a los demás, pero no conducen a una actitud competitiva.

Respecto a la segunda variable motriz, Blanco (2019) define la motricidad como un lenguaje que se convierte en una materia educativa para el desarrollo potencial de las habilidades expresivas humanas, promueve el conocimiento personal, la comunicación, la interacción interpersonal y la exteriorización con gestos, posturas y expresiones. Creatividad para expresar el interior. sentimientos. (comunicación introyectiva). Las habilidades motoras son el lenguaje que las personas utilizan para comunicarse, expresar sus sentimientos y emociones y aprender sobre sí mismas.

Asimismo, Montávez (2019) afirma que las señales no verbales se utilizan para establecer y mantener relaciones personales, mientras que las palabras se utilizan para transmitir información sobre eventos externos y para hablar o expresarse de manera creativa: danza creativa, danza, a través de la expresión. Campojo (2018) ofrece una definición desde una perspectiva pedagógica: es un campo del conocimiento, como estudio y vivencia de las posibilidades físicas y de la inteligencia emocional, como medio de transmisión de sentimientos, pensamientos y actitudes, con el objetivo principal de hacer deporte. Ponerse en contacto. Como eje de la globalización y la integración, el cuerpo es el vínculo entre la funcionalidad de la actividad física y la plasticidad de la actividad artística. Su propósito es

expresar el proceso en sí. El propósito de la educación física es que los estudiantes aprendan y experimenten las posibilidades que el cuerpo puede transmitir, así como el desarrollo de la inteligencia emocional. Para Rueda, el cuerpo es el vínculo que existe entre la funcionalidad de las actividades físicas y la plasticidad de la actividad artística encaminada al desarrollo de la expresión.

Elementos de la motricidad. Entre los elementos básicos de la motricidad cabe mencionar los físicos y emocionales:

Cuerpo. “Es un instrumento de expresión, porque a través de él se expresa el estado de ánimo tanto de quien lo expresa como de quien lo observa” (Gómez, 2018, p. 18). A través de la motricidad aprenden la anatomía del cuerpo y sus funciones, así como la postura de la imagen, el esquema corporal; podemos definirlo como: “una intuición general o conocimiento directo de nuestro cuerpo, ya sea en estado de reposo o basado en las diversas capacidades creativas del cuerpo obtenidas a través de la interacción entre partes y las relaciones con el espacio y los objetos que nos rodean” (Guerrero, 2019, pág.187). Conciencia del cuerpo, sus posibilidades y limitaciones. Muchos autores han expresado su opinión sobre los diversos momentos en los que observamos nuestra presencia física; especialmente:

Castillo & Rebolledo (2018) afirman: “A lo largo de la jornada escolar podemos observar varias situaciones docentes que generan una cierta presencia física que los docentes no deben olvidar sino tener en cuenta a la hora de trabajar en el aula” (p. 17). 55). ellos son todos:

Implicación física: momentos en los que los estudiantes realizan diversas tareas sin restringir las habilidades motoras, por ejemplo, venir a clase, participar en talleres, capacitaciones, apoyar proyectos deportivos específicos, tratar de mejorar el ambiente de aprendizaje. Cuerpo silencioso: momentos en los que se ignora el estado físico y se necesita silencio y quietud para atender y participar en lo que el profesor les dice y aconseja, como reuniones, tareas de lectura y escritura. Cuerpo instrumental: utilizar el cuerpo y el movimiento para comprender ciertos conceptos. por ejemplo, cómo comprender el concepto de arriba y abajo mediante estiramientos y flexiones. Atención física: momentos en los que se satisfacen las necesidades del niño (por ejemplo, necesidades de higiene y alimentación). Objetos físicos para terapia educativa (movimiento y espacio psicomotor): Los ejercicios de movimiento reflejarán la participación educativa a través de juegos de movimiento y/o canciones que requieran gestualidad y creatividad según su ritmo.

Emociones: las señales emocionales expresadas a través de gestos, cuerpo y voz son reales; por ello, las personas son capaces de reconocer diferentes emociones desde temprana edad observando las expresiones faciales, la entonación, la intensidad de las frases, el ritmo y la acentuación. En los primeros años de educación infantil son muy importantes el desarrollo de las conexiones emocionales de los niños con los demás y la regulación progresiva de la expresión afectiva y emocional. Por lo tanto, es importante señalar que como docentes debemos asegurarnos de que nuestros estudiantes reconozcan y experimenten los recursos esenciales para expresar sus cuerpos.

La educación infantil es la etapa más importante del desarrollo de un niño, en la que poco a poco puede expresar sus sentimientos y emociones a través de la expresión, por lo que los docentes deben apoyar al alumno a experimentar y darse cuenta de la importancia de su cuerpo para que pueda comunicarse a través de la expresión. Tamaño de la maquina:

Montávez (2019) hace referencia a señales no verbales que crean y sostienen relaciones de manera creativa a través de la comunicación con la expresión física a través de la danza y la creatividad en la danza. Identificar las principales dimensiones de la motricidad: la dimensión de expresión, la dimensión de comunicación y la dimensión de creatividad.

Dimensión expresiva. Es la conciencia de todas las posibilidades que una persona puede utilizar creativamente y de las posibilidades que tiene su cuerpo para expresarse y convertirse en él mismo. Esta dimensión está realmente definida por la necesidad de que los estudiantes descubran y exploren todos sus recursos creativos para poder expresarse, no para ser comprendidos por los demás. En esta dimensión se presentan dos contenidos generales: la letra expresiva y el mundo interior con sus correspondientes contenidos específicos: La letra expresiva: se estudia y utiliza el movimiento en todas sus posibilidades, a partir de su despertar en el intérprete y el sonido. Hazlo tuyo. En cuanto al mundo interior, es la expresión de ideas, conceptos y sentimientos personales a través de diversas formas de creatividad (abstracta y/o metafórica) y sonora, con el objetivo de resaltar la intimidad, evadirse y pasar un buen rato (Montávez, 2019). . Machuca (2019) “considera la conciencia corporal y explica la conciencia como conciencia de lo que sucede en la conciencia, es decir, conciencia de lo que sucede en cada persona” (p. 15). La forma de un cuerpo es la posición del cuerpo en el espacio, determinada por expresiones geométricas, cuadrados, círculos. Analiza con cuál estás más satisfecho, cuánto soporte

utilizas, etc. El propósito de esta dimensión es que los estudiantes disfruten del movimiento, lo sientan, le presten atención, las posibilidades que les brinda su cuerpo, piensen cómo pueden ser creativos en el espacio, cómo pueden utilizar el ritmo y sus elementos, cómo pueden sentir. objetos. y conectarse a objetos, etc. En este sentido, Lora (2019) considera que el interés es el contenido del trabajo en la motricidad, las sensaciones corporales, la interiorización de movimientos, la expresión de emociones, etc. Para realizar actividades de movimiento, los estudiantes deben ser conscientes de las posibilidades de expresión física y ser conscientes del cuerpo y los movimientos que crea. Asimismo, la expresividad de Campojo (2018) nos invita a revisar constantemente nuestros hábitos de percepción y sentimiento e imaginar posibilidades alternativas a la existente y experimentar nuevos mundos como sentimientos, emociones, pensamientos, diferentes experiencias, relaciones y convivencias en la existencia. La interacción humana y todo lo que percibimos y expresamos a través de nuestro cuerpo.

Se refiere a que necesitamos repensar los hábitos de percepción y sentimiento que tenemos y desarrollar nuevas posibilidades de ser y experimentar nuevos mundos y expresarlos a través de nuestro cuerpo. Descubrir y desarrollar tu expresividad es un proceso cuya integración en la realidad personal requiere tres fases: conciencia corporal (base física), experiencia emocional (base expresiva) y fortalecimiento de las capacidades expresivas. La expresividad requiere de tres fases de integración personal: primero, la conciencia del propio cuerpo, que se denomina base corporal, la experiencia emocional, que se convierte en la base de la expresión, y el fortalecimiento de las habilidades expresivas, que permitirá el desarrollo de las habilidades expresivas. Conciencia corporal. Leareta, Sierra y Ruano (2019) argumentaron: La conciencia debe alcanzarse a través de experimentos de base física que comienzan con la experiencia personal. Se basan en la experiencia propioceptiva del cuerpo en estado de reposo o creatividad: contracción muscular, relajación, expansión controlada, experiencia de sensaciones articulares. El objetivo es educar a las personas sobre la posibilidad de expresarse a través de todo el cuerpo y cómo esto inspira el autoconocimiento y la autorrealización consciente de lo que se quiere expresar.

Experiencia emocional. Arévalo & Carraeazo (2020) definen cómo la conciencia de la propia realidad física se integra inmediatamente a la experiencia emocional que atraviesa un individuo, dándose cuenta de las posibilidades de las habilidades físicas y motrices, en un proceso constante de relaciones mutuas. La organización de la experiencia emocional

debe basarse en el trabajo desde la expresión motora. De los fundamentos del cuerpo a los fundamentos de la expresividad es un paso cualitativo que va más allá del ámbito del cuerpo en movimiento y nos acerca a la expresión física. Pero necesitamos reconocer los elementos físicos desde una perspectiva técnica, y necesitamos transformarlos conscientemente en creatividad expresiva, creativa y espontánea, encarnada en los estados emocionales asociados con ellos. En la vida, cuando hay emociones, el cuerpo las expresará asociadas a actividad muscular tónica, actitudes posturales y procesos psicológicos. Los músculos reflejan nuestro estado emocional, se contraen, se relajan y se mueven libremente dependiendo de la situación a la que nos enfrentemos. La mejora de la expresividad se basa principalmente en la calidad de los movimientos. La interconexión del cuerpo, el espacio y el tiempo es la base sobre la que tradicionalmente han funcionado las habilidades motoras, requiriendo la realización de estos movimientos o propiedades energéticas para configurar la expresión física.

Las habilidades emocionales se refieren a sentimientos y pensamientos, estados biológicos, estados psicológicos y tendencias conductuales que los caracterizan, así como habilidades comunicativas o sociales. La percepción social del cerebro nos permite comprender no sólo cómo los demás influyen y dan forma a nuestras emociones y fisiología, sino también cómo nosotros las influenciamos. La inteligencia emocional y la inteligencia social determinan la necesidad de fortalecer la motricidad en la educación. Fortalecer las habilidades de expresión. A través del movimiento expresamos nuestro mundo interior, nos revelamos al mundo, lo entendamos o no, compartimos nuestros sentimientos, nuestra vida interior y nuestra relación con el entorno. El desarrollo de la expresividad permite la representación del mundo interior a través de la creatividad y el sonido, expresando ideas, conceptos y sentimientos personales para revelar la intimidad, evadirse y sentirse bien. En definitiva, ser como somos.

Machuca (2019) mencionó que toda cosa creativa está imbuida de la personalidad de quien la creó. Cuando esta creatividad adquiere la intencionalidad que surge de la necesidad de expresar y exteriorizar el propio mundo, se convierte en un acto importante, rico en simbolismo y emoción.

Es en este punto que podemos hablar de habilidades expresivas como comportamiento motor consciente que una persona implementa de manera significativa para poder expresarse plenamente. Integrar los fundamentos físicos y expresivos en la realidad

de la personalidad es el principal objetivo del desarrollo expresivo. La dimensión creativa. Es la adquisición de recursos lo que permite al sujeto hacer comprensible su creatividad a los demás y desarrollar su creatividad con los demás. Debe estar encaminado a que los estudiantes utilicen diversos recursos de forma creativa y gratuita, para que otros puedan comprenderlos con su creatividad. Esta dimensión consta de: Alfabeto creativo: movilidad, flexibilidad gracias al uso de técnicas corporales creativas: lluvia de ideas corporales, improvisación corporal y síntesis corporal. el proceso creativo. Para los alfabetos expresivos se pueden incorporar las siguientes variaciones para influir en el trabajo creativo del alfabeto (Montávez, 2019). Expresividad. Para mejorar su uso del idioma, debe responder rápidamente a cualquier sugerencia. En algunos casos, incluso puedes establecer un tiempo específico para completar la propuesta y contar el número de respuestas generadas. Suárez & Delgado (2019) sostienen que el objetivo principal de la educación es la formación integral de la persona, por lo que la creatividad es de gran importancia por su contribución al desarrollo de la personalidad y la preparación para la vida. Por lo tanto, el sistema educativo necesita fortalecer las habilidades de innovación, comenzando por los docentes. Crear personas curiosas, inquisitivas y creativas debería ser uno de los objetivos de nuestro sistema educativo, pero para ello es necesario estimular y desarrollar estas habilidades.

flexibilidad. Los estudiantes deben ser conscientes de la diversidad de respuestas en cada propuesta para que no sean similares entre sí y analizar las diferencias entre cada propuesta. Piguave (2019) afirmó que “la educación creativa tiene como objetivo desarrollar una persona proactiva, ingeniosa, segura de sí misma y dispuesta a resolver problemas” (p. 135). Es decir, la creatividad se ha convertido en un término aceptado para referirse al comportamiento que conduce a diferentes formas de resolver problemas o a la capacidad de pensar de forma abierta, diferente y poco convencional. Según Vera (2019), “El proceso creativo en la motricidad se divide en las siguientes etapas: preparación, acondicionamiento, incubación, iluminación y comunicación” (p. 35). Todo esto debe proyectarse a través de performances de movimiento que se acerquen a un enfoque abierto o productivo en lugar de un enfoque replicativo; la actitud hacia las respuestas dadas por los estudiantes es de naturaleza diferente. dimensión comunicativa. Tiene como objetivo desarrollar la capacidad de componer, imaginar, diseñar, inventar posiciones, gestos y/o sonidos creativos y utilizarlos para crear secuencias con fines expresivos y comunicativos.

Principalmente realizamos las siguientes tareas. Según Velarde (2019), afirmó que el alfabeto comunicativo consta de Lenguaje corporal. Estos son postura, apariencia, contacto físico, contacto visual, distancia interpersonal, gestos, orientación a los espacios interpersonales). Componentes de los sonidos de comunicación: entonación, intensidad, pausas y velocidad. Ritmo comunicativo de movimientos y sonidos. Mundo exterior: simulación física de sentimientos, pensamientos, emociones o situaciones. La acción se organiza con un principio, un desarrollo y un final, a modo de estructura dramática. Símbolo corporal, símbolo de objeto. Muéstrate a los demás. Interacción interpersonal: diálogo corporal, sincronización, complementariedad. Velarde (2019) nos dice que cuando hablamos de motricidad entendemos la comunicación como un proceso intencional de conectar con los demás a través del lenguaje corporal. El dispositivo de comunicación básico es el gesto, pero no es el único. Mantenerlo simplifica la complejidad de comunicar hechos. Lenguaje de señas. Está relacionado con la información no verbal contenida en la conducta de comunicación social. Sus componentes se dividen en no verbales o paraverbales y físicos (Gutiérrez & Páez, 2019). El primero se refiere a los elementos sonoros (fluidez, velocidad, pausas, volumen, etc.) que acompañan y matizan el mensaje hablado. Estos últimos (gestos, posturas, mirada, distancia, dirección, etc.) hacen referencia a elementos físicos que complementan y refuerzan el mensaje. Crear e implementar el lenguaje corporal requiere un proceso cognitivo que implica esencialmente planificación y toma de decisiones para encontrar la técnica creativa más adecuada para codificar la idea o sentimiento que se transmitirá a través del lenguaje corporal.

Los gestos son unidades simbólicas de transición entre el pensamiento y la realidad física, similares en significado a las palabras en el lenguaje hablado. La lengua de signos tiene una base de uso social y cultural, y su estudio corresponde al campo de la comunicación no verbal. Pero la codificación y simbolización corporal tienen otras funciones que crean una realidad psicosocial alternativa para las personas y se manifiestan en la educación y el arte. Definición de términos. Jugar: Es una actividad muy especial que corresponde a un conjunto único de cualidades que se manifiestan en una forma única de entender la realidad desde la perspectiva del jugador: libertad y agencia. Creatividad: Se refiere a la realización estructurada de la aptitud física y es la expresión del cuerpo en todos los niveles conductuales: psicomotor, socioemocional y cognitivo. Habilidades motoras. El intérprete supo expresar la situación de su personaje a través de gestos y creatividad, independientemente de las palabras. Lenguaje corporal: Es la forma en que transmitimos

sentimientos y emociones a través de nuestro cuerpo, es decir, comunicándonos a través de medios no verbales como el lenguaje corporal, los gestos y los movimientos de las manos. Lateralidad: Se refiere al uso del lado derecho o izquierdo del cuerpo de una persona; por esta virtud, si una persona de predominio derecho es diestro, se observa que si es zurdo siempre es de predominio izquierdo, pero la lateralidad sólo se puede detectar hasta los seis años. Expresión visomotora: permite coordinar la creatividad del cuerpo conectando ciertas partes del cuerpo, visión, audición, extremidades. Por ejemplo, cuando lanzas una pelota, cuando coges un crayón para dibujar, etc. Emociones: En relación a las emociones y sentimientos, las emociones dominan al niño desde el nacimiento, ya que se puede observar que el niño pasa fácilmente del llanto a la risa. Música: Música o afines a la música. Género de teatro o cine, originario de Estados Unidos e Inglaterra, donde la acción se lleva a cabo a través de partes de canto y danza. Entorno físico: clima, región, costumbres, creencias y otros entornos que dan forma al desarrollo de los estudiantes; Como todos sabemos, los niños y niñas de la costa son más inteligentes y sociables que los niños y niñas de la montaña. sonido. – Sensación producida en el órgano auditivo por un cuerpo vibrante creativo transmitido a través de un medio elástico (por ejemplo, aire).

Formulación de la hipótesis general Hi: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la motricidad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023. Ho: Las actividades lúdicas no se relacionan significativamente con la motricidad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023. Las hipótesis específicas. Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la motricidad en la dimensión expresividad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023. Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la motricidad en la dimensión comunicación en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023

Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la motricidad en la dimensión creatividad en el área educación física en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023.

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Actividades lúdicas	Díaz (2020) define que las actividades lúdicas consisten en lo placentero donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Es decir, aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo.	La actividad lúdica es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y especiales por medio de lo verbal, corporal, icónico y musical.	Verbal	Expresividad	Expresa sus cualidades personales durante los juegos. Expresa de manera clara las formas de jugar. Escenifica acciones que ocurren en tu casa o escuela. Realiza juegos que incluyen baile o música.	Cuestionario
			Corporal	Creativas	Aprende a leer mirando imágenes que trae la profesora Juega dibujando e	
			Icónica	Gráfico	Su tarea lo hace jugando y cantando.	Nominal
			Expresividad	Conciencia del cuerpo		

<p>Motricidad</p>	<p>Montávez (2019) se refiere a las señales no verbales para establecer y mantener relaciones personales de una manera creativa por medio de sus expresiones en el baile y danzas, comunicándose a través de expresiones del cuerpo.</p>	<p>Corresponde a los creativos donde intervienen grandes dimensiones de la motricidad: dimensión expresiva, dimensión comunicativa y dimensión creativa.</p>	<p>Comunicativa</p>	<p>Vivencia emocional</p> <p>Consolidación de las habilidades expresivas</p> <p>Lenguaje corporal</p>	<p>Eres bueno realizando actividades creativas coordinados por tu cuerpo.</p> <p>Puedes realizar cualquier baile que desees.</p> <p>Realizas con facilidad bailes de tu zona</p> <p>Manifiestas estados de ánimo de alegría a través del movimiento de mi cuerpo.</p> <p>Manifiestas estados de ánimo de tristeza a través del movimiento de mi cuerpo. Tienes facilidad para las actividades físicas que requieren expresividad y sentido del ritmo.</p> <p>Eres hábil para bailar.</p> <p>Tienes buenas cualidades para el baile.</p>	
--------------------------	--	--	---------------------	---	---	--

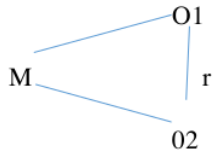
II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

Este estudio es del tipo correlación descriptiva porque tiene como objetivo encontrar relaciones entre variables; La estrategia y el juego aprendidos en casa condujeron a explicaciones históricas respaldadas por Hernández et al. (2018) quienes sostuvieron que el propósito de la investigación correlacional es determinar la relación entre dos o más variables de estudio. El método utilizado es deductivo, ya que la investigación procederá de lo específico a lo general. Además, se utilizarán métodos estadísticos para procesar los datos obtenidos. Además, un enfoque descriptivo me ayudará a describir los datos que puedo recopilar en relación con las variables de la investigación.

2.2. Diseño de investigación

Se consideró un diseño descriptivo correlacional como posibles relaciones entre variables. Es decir, entre sus propiedades o conceptos. La investigación no intenta explicar causa y efecto, simplemente proporciona correlaciones entre variables.



Donde:

M: Representa la muestra

O1: Actividades lúdicas

O2: Motricidad

R: Relación entre variables

2.3. Población, muestra y muestreo

La población de investigación estuvo conformada por 64 estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023.

Tabla 1.

Estudiantes matriculados en el año académico 2023

Sección	F	%
A	32	50
B	32	50
Total	64	100

Nota: Secretaría académica en estudiantes de una institución educativa de Rioja

La muestra será obtenida utilizando el muestreo no probabilístico de tipo sin normas o circunstancias, puesto que la muestra conformada por 64 estudiantes de primero del nivel secundaria en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín.

Tabla 2

Muestra de estudiantes matriculados en el año académico 2023

Sección	F	%
A	32	50
B	32	50
Total	64	100

Nota: Tabla 1

2.4. Técnicas e instrumento de recojo de datos

La técnica utilizada será la encuesta, ya que nos permitirá obtener y manipular datos de modo inmediato y eficaz. Asimismo, el instrumento seleccionado es el cuestionario, permitiendo recolectar datos de las variables. En efecto, las afirmaciones concretas generan respuestas confiables y válidas de ser cuantificadas.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información

Se utilizaron los siguientes métodos para probar las hipótesis de este estudio: distribución de frecuencia, estadística y análisis estadístico de los datos procesados, y análisis de correlación: un procedimiento estadístico que determina si las variables del trabajo están relacionadas.

2.6. Aspectos éticos en investigación

En la investigación, los principios éticos básicos se aplican a una variedad de temas que incluyen y organizan el análisis, la reflexión y la investigación científica. Además, se fundamenta en principios éticos que aseguran la mejora del conocimiento, la comprensión y la condición humana.

III. RESULTADOS

Tabla 1

Calificación de las dimensiones de la variable Actividades lúdicas

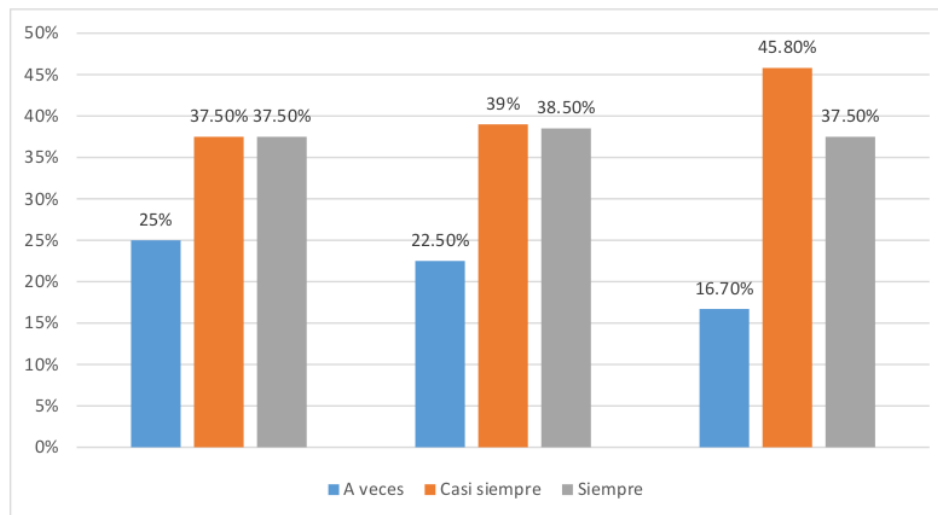
	A veces	Casi siempre	Siempre
Verbal	25%	37,5%	37,5%
Corporal	22,5%	39%	38,5%
Icónica	16,7%	45,8%	37,5%
Promedio Actividades lúdicas	20%	42%	38%

Fuente: Estudio sobre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023

La tabla 1 muestra que la variable actividad de ocio fue valorada positivamente en general por el percentil 80 (casi siempre y siempre suma), la dimensión verbal por el 75% y la dimensión física por el 77,5%. Las valoraciones positivas alcanzaron el 83,3%.

Figura 1

Calificación de las dimensiones de la variable Actividades lúdicas



Fuente: Estudio sobre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023

Tabla 2

Calificación de las dimensiones de la variable Motricidad

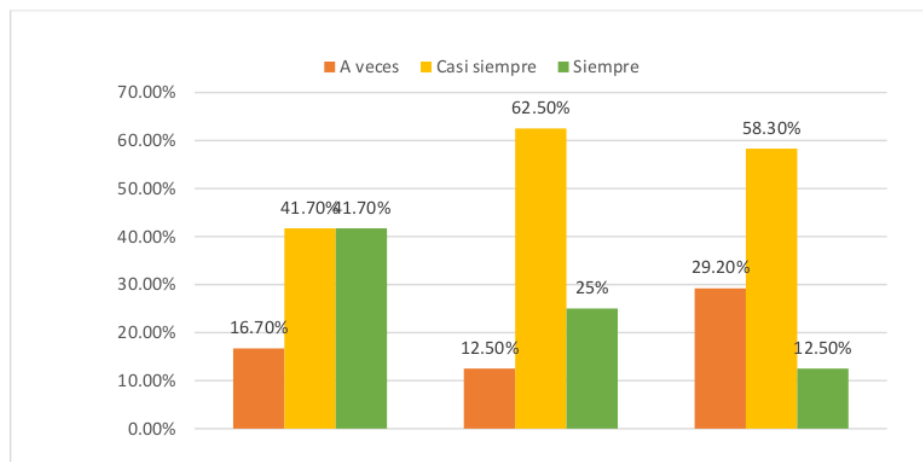
	A veces	Casi siempre	Siempre
Expresividad	16.7%	41.7%	41.7%
Comunicativa	12.5%	62.5%	25%
Creativa	29.2%	58.3%	12.5%
Promedio Motricidad	19.5%	54.1%	26.4%

Fuente: Estudio sobre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023

Como se puede observar en la Tabla 2, la variable motora recibió 80,5 percentiles de calificaciones positivas (la suma de casi siempre y siempre), alcanzando el 26,4% en el nivel escalar más alto (siempre); de igual manera, como también se muestra en la Figura 2, ninguna de las dimensiones recibió una evaluación negativa. También cabe destacar que la dimensión “Comunicación” es la que mejor respuesta positiva recibió (87,5%).

Figura 2

Calificación de las dimensiones de la variable Motricidad



Fuente: Estudio sobre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023

Pruebas de normalidad

Se usó la estadística inferencial para evaluar si existe o no interacción en medio de las variables; la prueba del supuesto de normalidad por medio de la prueba de Shapiro-Wilk pues es una muestra pequeña $n \leq 64$.

Tabla 3

Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Actividades lúdicas	,261	64	,000	,802	64	,000
Motricidad	,291	64	,000	,788	64	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: *Estudio sobre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023*

En la Tabla 3 se muestra que, según la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, el nivel de significancia bilateral de PlayfulActivities y MotorSkills para las dos variables analizadas es menor a 0.05, lo que indica que los resultados de esta variable se comportan de manera anormal, por lo que la correlación entre las variables se estima. La técnica estadística fue la prueba no paramétrica de Rho de Spearman.

3.2. Prueba de hipótesis

H0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023.

H1: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023.

Tabla 4

Nivel de relación entre las variables Actividades lúdicas y Motricidad

		Actividades lúdicas	Motricidad
Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	0,893**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	64	64
Motricidad	Coefficiente de correlación	0,893**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	64	64

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: *Estudio sobre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023*

De acuerdo con la prueba de correlación Rho de Spearman que se muestra en la Tabla 4, el valor p (significancia de dos colas) es igual a 0.000, el cual es menor que el valor esperado de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis H0, lo que lleva a la conclusión de que existe una interacción entre las actividades recreativas y las habilidades deportivas. Esto lo confirma el coeficiente de correlación rho de 0,893, que indica una profunda relación de cooperación entre los componentes presentados.

Pruebas de hipótesis específicas

HE0: No existe una relación directa entre Actividades lúdicas y el expresividad como dimensión de las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023

HE1: Existe una relación directa entre Actividades lúdicas y el expresividad como dimensión de las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023

Tabla 5

Nivel de relación entre la variable Actividades lúdicas y la dimensión expresividad

		Actividades lúdicas	Expresividad
Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	0,867**
	Sig. (bilateral)		0,000
Rho de Spearman	N	64	64
Expresividad	Coefficiente de correlación	0,867**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	64	64

Fuente: Estudio sobre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023

Como se muestra en la Tabla 5, el valor p de la prueba de correlación Rho de Spearman (significancia de dos colas) es 0.000, el cual es menor que el valor esperado de 0.05, lo que rechaza la hipótesis H0, que indica que existe una interacción entre las variables ocio. actividades y actividades de ocio. Dimensión expresiva. Esto lo confirma el coeficiente de correlación rho de 0,867, lo que indica que las variables estudiadas pertenecen a la comunidad promedio.

HE0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y el comunicativa como dimensión de la Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023

HE2: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y el comunicativa como dimensión de las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023

Tabla 6

Nivel de relación entre la variable Actividades lúdicas y la dimensión Comunicativa

		Actividades lúdicas	Comunicativa
Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	0,894**
	Sig. (bilateral)		0,000
Rho de Spearman	N	64	64
Comunicativa	Coefficiente de correlación	0,894**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	64	64

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

Fuente: Estudio sobre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023

Con base en la prueba de correlación Rho de Spearman se obtuvo un valor de p (significancia bilateral) de 0.000, inferior al valor esperado de 0.05, por lo que se rechazó H0, indicando que hubo interacción entre la variable actividad lúdica y la dimensión Comunicativa. El coeficiente de correlación Rho de 0,894, que sugiere una agrupación moderada en medio de las variables en cuestión, lo corrobora.

HE0: No existe una relación directa entre las actividades lúdicas y creativa como dimensión de las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023

HE2: Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y creativa como dimensión de las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023

Tabla 7

Nivel de relación entre la variable Actividades lúdicas y la dimensión Creativa

		Actividades lúdicas	Creativa
Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	0,883**
	Sig. (bilateral)		0,000
Rho de Spearman	N	64	64
	Coefficiente de correlación	0,883**	1,000
Creativa	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	64	64

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

Fuente: *Estudio sobre Actividades lúdicas y Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023*

Según la prueba de correlación Rho de Spearman en la Tabla 7, el valor p (significancia bilateral) es igual a 0.000, el cual es menor que el valor mínimo deseado de 0.05, por lo tanto se rechaza H0, lo que permite concluir que se trata de una interacción entre la variable “Actividades de ocio” y la dimensión “Creativo”. Esto lo confirma el coeficiente de correlación Rho de 0,883, que se interpreta como una interacción moderada entre las variables anteriores.

IV. DISCUSIÓN

Con base en el objetivo general determinar la relación que existe entre las actividades recreativas y la motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja di San Martín en el año 2023. De acuerdo con la prueba de correlación Rho de Spearman presentada en la Tabla 4, el valor p (significancia bilateral) es igual a 0.000, menor que el valor deseado, es decir 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis H0, por lo que se puede concluir que existe una interacción entre las Actividades de Ocio y las Habilidades Motrices. El coeficiente de correlación rho de 0,893, que indica una profunda asociación entre los componentes presentados, lo corrobora.

Según Apaza (2020), es imposible imaginar la vida de un bebé sin juego, porque ha convivido con los humanos desde que fue construido. La actividad fundamental de la infancia es el juego, que satisface los impulsos de los bebés de ver, tocar, sentir curiosidad, explorar, crear, encarnar, comunicar y soñar; En otras palabras, actúa libremente con tu cuerpo humano y haz tuyo este planeta. Por lo tanto, el juego ha seguido existiendo en todas las sociedades y civilizaciones de la humanidad. Raza humana.

Tomando como hipótesis las ideas del párrafo anterior, el análisis de Miranda (2020) examinó las experiencias de aula de actividades recreativas y sus interacciones con la motricidad en niños de 5 años matriculados en educación infantil, planificando actividades teniendo en cuenta su edad, condiciones y habilidades que quieras desarrollar. El objetivo es fomentar la colaboración entusiasta de los niños en el juego. Las sesiones de aprendizaje se utilizan para implementar diseños de planificación. Asimismo, López (2018) encontró que el 46% de una muestra de 13 niños recibió una calificación de "B", indicando que el desarrollo de su motricidad fina era creciente pero no completo. Aprendiendo. El 33% de los estudiantes obtuvo una "A", indicando que habían logrado aprendizaje; por lo que han adquirido habilidades motoras gruesas. El 21% de todos los niños de 13 años pertenecen al grupo que cumple los criterios de la letra "C"; Recién están comenzando a adquirir habilidades motoras gruesas.

Asimismo, Fox (2022) asevera que los juegos conocidos son valiosas herramientas pedagógicas para fomentar el desarrollo de la motricidad en niños preescolares, enfatizando los costos pedagógicos del juego de la siguiente manera: "El juego es algo esencial para la especie humana; La actividad es tan antigua como nuestra humanidad. Los humanos siguen jugando, en todas las condiciones y civilizaciones; desde pequeños han jugado más o menos tiempo y han aprendido a vivir jugando". En esta línea, Estela (2018)

explica el valor del juego para fomentar el aprendizaje de los niños de la siguiente manera: El juego y la motricidad se transmiten de uno en uno. generación a otra. Cuando es necesario, el componente material utilizado para crear el juego lo crean los propios jugadores, normalmente utilizando recursos naturales o reciclables comunes. No hay reglas establecidas; El acuerdo entre jugadores es necesario para conceptualizar los parámetros espaciales y temporales del juego, así como sus objetivos.

La experiencia en el aula nos permite reforzar la idea de que el juego independiente, como cualquier otro, es una herramienta pedagógica para los docentes de primaria y otros niveles de educación, ya que permite que los niños aprendan en diferentes áreas temáticas; Sin embargo, se necesita más investigación para establecer la importancia de los juegos en la vida universitaria. Cervantes (2019) enfatiza la aplicación del programa para mejorar el desarrollo psicomotor en el proceso de educación y formación, argumentando que los costos educativos que el juego tiene para el aprendizaje de los niños en la educación primaria, ya que las actividades de entretenimiento permiten la adquisición de una variedad de habilidades, valores. y reacciones. El juego es el eterno pasatiempo de un bebé; Nunca se cansa de jugar porque lo disfruta y por eso lo aprecia.

V. CONCLUSIONES

Se concluye que sí existe relación entre las actividades lúdicas y las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023, se sustenta en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.000 y el coeficiente de correlación es de 0.893, lo cual interpreta una alta relación entre las variables mencionadas.

Asimismo, se concluye que sí existe relación entre las actividades lúdicas y la expresividad como dimensión de las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023, por cuanto el p-valor es igual a 0.000 y el coeficiente de correlación es 0.867, lo cual interpreta como relación moderada entre las variables analizadas.

Además, se concluye que sí existe relación entre las actividades lúdicas y la dimensión comunicativa como dimensión de las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023, por cuanto el p-valor es igual a 0.000 y el coeficiente de correlación es 0.894, lo cual se interpreta como una relación moderada entre las variables mencionadas.

Finalmente, se concluye que sí existe relación entre las actividades lúdicas y la dimensión creativa como dimensión de las Motricidad en estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín 2023, se fundamenta en la prueba no paramétrica de Spearman en la que el p-valor es 0.000 y el coeficiente de correlación es iguala 0.883, lo cual se interpreta como una relación moderada entre las variables mencionadas.

VI. RECOMENDACIONES

Que las instituciones de educación primaria organicen eventos académicos que difundan la importancia de las actividades de ocio en el desarrollo de la motricidad y ofrezcan alternativas didácticas basadas en las experiencias propias de los docentes de cada nivel en el desarrollo de experiencias de aprendizaje.

Organizar círculos de aprendizaje colaborativo para los docentes de la institución educativa con el objetivo de reflexionar sobre la estrategia de las actividades de ocio para el desarrollo de la motricidad en niños de educación secundaria e integrarla a su práctica pedagógica.

Ampliar el estudio a estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín, 2023, para contribuir al conocimiento y aplicación de las actividades de ocio en el desarrollo de la motricidad a partir de los resultados obtenidos.

Crear publicaciones sobre el tema de investigación que puedan ser distribuidas específicamente a futuros docentes para contribuir al desarrollo de diversas competencias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arañó, J. (2019). *Arte, educación y creatividad*. Revista de Medios y Educación.
<https://idus.us.es/handle/11441/45428>
- Arévalo, M., & Carraeazo. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo*. Cartagena: Universidad de Cartagena.
- Arias, C., & García, L. (2020). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar*. Lima: Universidad Wiener.
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123458673/625/MAESTRO%20-%20ARIAS%20TOVAR%20CLAUDIA%20MILENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avila, D., & Carmona, J. (2020). *Juegos interactivos y el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de cuarto y quinto de primaria*. Lima: Universidad Wiener.
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123458673/728/MAESTRO-%20Carmona%20Oyola%20Javier%20Humberto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Blanco, M. (2019). *Enfoques teóricos sobre la motricidad como medio de formación y comunicación*.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:UD90ucv9m9MJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4892962.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe>
- Calderon, F., Rodríguez, J., & Vera, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar*.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Campojó, A. L. (2018). *La actividad física y el rendimiento académico en estudiantes de tercer año de secundaria*. Lima: Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de :
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14244/Campoj%C3%B3_AL.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

- Carbajo, V. V. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27999/Carbajo_VV_L.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castillo, E., & Rebolledo, J. (2018). *Expresión y comunicación corporal en educación física*. <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3317/b15549859.pdf>
- Caviedes, V. C. (2019). *Retroalimentación formativa a estudiantes en práctica pedagógica*. Santiago: Universidad de Viña de Mar.
- Ccohaquira, R., & Huamán, D. (2019). *Fortaleciendo la identidad cultural desde la revaloración de las actividades rituales andinas en los niños y niñas [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]*.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3576/EDSccrr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cobos, J. (2018). *Expresión, creatividad y juego*. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_27/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf
- Córdova Quispe, C. E. (2018). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años*. Trujillo: Universidad Los Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123458673/3841/PROGRAMA_JUEGOS_CORDOVA_QUISPE_CYNTHIA_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Custodio, C., & Samillán, L. (2019). *Juegos educativos para fortalecer la práctica de valores: solidaridad y respeto en los niños del segundo grado*. Chiclayo: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3283/BC-TEs-TMP-2092.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Daniel Wilson. (1999). *La escalera de la retroalimentación*. EE.UU:
<https://koryrodriguez.com/educacion/la-escalera-de-la-retroalimentacion/>.
- Díaz Cardenas, N. d. (2018). *Juegos interactivos como estrategia didáctica para potenciar la competencia de resolución de problemas a partir de situaciones de la vida cotidiana*. Tolima: Universidad Católica de Manzales.

<http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/2272/Nasly%20del%20Pilar%20D%C3%ADaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Educapeques. (2020). *Juegos interactivos para niños*. Portal de educación infantil y primaria. <https://www.educepeques.com/escuela-de-padres/juegos-interactivos.html>
- Garcés, S., & Alvarado, P. (2020). *El desarrollo de la creatividad en el adulto mayor mediante el dibujo en la serigrafía* [Tesis de maestría, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123458673/25763>
- García, A., Huamaccto, J., & Lloclla, Y. (2019). *Desarrollo del esquema corporal y el aprendizaje en el área de personal social en los niños de 5 años, I.E. N° 185 Gotitas del Amor de Jesús - Huaycán* [Tesis de licenciatura, Universidad Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/6427/TESIS%20-%20GARC%C3%8DA%20AND%C3%8DA%20-%20HUAMACCTO%20TARAZONA%20-%20LLOCCLA%20SALAZAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gil, P. (2019). *El esquema corporal en Educación Infantil. Una propuesta de intervención* [Tesis de licenciatura, Universidad de Castilla]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=185859>
- Gómez, S. (2018). *Los contenidos de la motricidad*. <http://www.redalyc.org/pdf/1664/166417601006.pdf>
- González, M. (2018). *Actividades de juegos educativos para incrementar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años*. Jaén: Universidad Nacional " Pedro Ruiz Gallo". <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3455/BC-TES-TMP-2220.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guerrero, A. (2019). *Actividades expresivas para desarrollar el área socio afectiva de los niños del segundo ciclo de EBR* [Teis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3560/ANDREA%20GRISEL%20GUERRERO%20ORTEGA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez, M., & Páez, E. (2019). *Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo* [tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú].

<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2880/Gutierrez%20Lopez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Henao, E. (2019). *La evaluación formativa para promover el aprendizaje profundo*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.

Hernández, R., & Mendoza, P. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana, 2018.

Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.

Infantes, G., & Ruiz, L. (2018). *Programa de actividades gráficas para desarrollar la capacidad creativa en niños de educación inicial [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo]*.
https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123458673/377/1/014150004G_016250008B_T_2018.pdf

Jiménez, M. (2019). *Expresión y comunicación*. Editex.
<https://www.agapea.com/libros/Expresion-y-comunicacion-9788497715188-i.htm>

Lara, A. (2019). *Desarrollo de habilidades de pensamiento y creatividad como potenciadores de aprendizaje [Tesis de Licenciatura, Universidad Mariana]*.
<http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/unimar/article/view/232>

Learreta, B., Sierra, M., & Ruano, K. (2019). *Los contenidos de la motricidad*.
https://www.inde.com/es/productos/detail/pro_id/35

López, S., & Zamora, M. (2019). *Propuesta pedagógica para el mejoramiento del esquema corporal de los estudiantes [Tesis de licenciatura, Universidad Libre de Colombia]*.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8946/PROYECTO%20FINAL%2020%20de%20junio%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lora, J. (2019). *Educación corporal: Nuevo camino hacia a la educación*.
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:En8gmI-06iYJ:www.scielo.org.co/pdf/rlds/v9n2/v9n2a17.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe>

- Machuca, N. (2019). *La motricidad en la educación inicial [Tesis de segunda especialidad, Universidad de Tumbes]*.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1495>
- Melo, R. (2018). *El desarrollo del esquema corporal y su relación con las dificultades en las operaciones básicas del Área de Matemática*.
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2782982>
- Minedu. (2020). *Curriculo Ncional de Educación Secundaria. ::*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>.
- MINEDU. (2020). *Manual Integrado de 1er trimestre*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.
- Montávez, M. (2019). *La motricidad en la realidad educativa*.
<https://helvia.uco.es/handle/10396/6310>
- Ojeda, M. K. (2019). *La efectividad y el desarrollo de las competencias del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica de los estudiantes del quintogrado de secundaria*. Huara: Universidad Ncional Faustino Sánchez Carrión. Recuperado de:
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3382/Kevin%20Augusto%20Ojeda%20Montes%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Ortega, H. (2019). *La creatividad en la enseñanza del docente universitario [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]*.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/28480/1/T35768.pdf>
- Piguave, V. (2019). *Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de enseñanza-aprendizaje*.
<http://www.reed-edu.org/wp-content/uploads/2014/02/Importancia-del-desarrollo-de-la-creatividad-para-los-estudiantes-de-la-carrera-de-Ingenier%C3%ADa-Comercial-desde-el-proceso-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje.pdf>
- Poitevin, L. (2019). *La Eucaristía fuente y centro de la salud corporal según 1 de corintios 11,64. [Tesis de titulación, Universidad Rafael Landívar]*.
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/08/07/Poitevin-Luis.pdf>
- Reyes, T. (2019). *Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura [Tesis Doctoral, Universidad de Córdoba]*.

<https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13893/2020000001489.pdf?sequence=1>

- Sinche, J. (2018). *El uso de material reciclado para promover la creatividad de las estudiantes del quinto grado de Primaria del centro Educativa Particular María Auxiliadora de Arequipa* .
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33325/sinche_sj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Suárez, N. (2018). *Propuesta curricular basada en la filosofía personalista de Enmanuel Mounier para desarrollar nuevos contenidos en el área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica*. Lambayeque: Recueperado de:
<https://1library.co/document/q5m2Injy-propuesta-curricular-personalista-desarrollar-contenidos-desarrollo-ciudadania-curriculo.html>.
- Suárez, N., & Delgado, K. (2019). *Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación*. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062019000600115
- Velarde, A. (2019). *La expresión oral en secundaria: La argumentación*[Tesis de Maestría, Universidad de Almería].
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5793/14325_TFM%20Gracia%20Terol%20P1%C3%A1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vera, R. (2019). *Modelo didáctico basado en el enfoque sistémico para desarrollar la motricidad en los estudiantes de la especialidad de educación inicial*[Tesis doctoral, Universidad Pedro Ruiz Gallo].
<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/1643>

CUESTIONARIO SOBRE MOTRICIDAD

Estimado estudiante el presente cuestionario de motricidad tiene como propósito recoger información para detectar algunas dificultades que existan para buscar alternativas de solución. Es de carácter anónimo, por lo que se solicita responder con total sinceridad. Marca con una (X) el nivel que logres de cada una de las preguntas propuestas donde:

Total de acuerdo (TA)	5
De acuerdo (A)	4
Indiferente (I)	3
Desacuerdo (D)	2
Total Desacuerdo (TD)	1

N°	ITEMS	(TA)	(A)	(I)	(D)	(TD)
		5	4	3	2	1)
	Expresividad					
1	Eres bueno realizando actividades de creativas coordinados por tu cuerpo					
2	Puedes realizar cualquier baile que desee.					
3	Realizas con facilidad bailes de tu zona					
4	Manifiestas estados de ánimo de alegría a través del movimiento de mi cuerpo.					
5	Manifiestas estados de ánimo de tristeza a través del movimiento de mi cuerpo.					
6	Tienes facilidad para las actividades físicas que requieren expresividad y sentido del ritmo.					
7	Eres hábil para bailar.					
8	Tienes buenas cualidades para el baile.					
	Comunicativa					

9	Poses habilidades de comunicación de tu cuerpo.					
10	Te comunicas usando creativa de tus brazos o manos.					
11	Te comunicas usando creativa de tu cuerpo.					
12	Comprendes a los demás cuando se comunican usando los gestos del rostro.					
13	Trasmites tu alegría a través del baile.					
14	Comprendes a los demás cuando se comunican usando los creativas de su cuerpo.					
Creativa						
15	Eres una persona imaginativa y creativa.					
16	Creas creativas para ejercitarte.					
17	Creas tus propios pasos de baile.					
18	Realizas creativas libres y espontáneos.					
19	Realizas creaciones utilizando tu cuerpo.					
20	Realizas ejercicios físicos saludables					
	Total					

CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS

Instructivo. Marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta. Emplee los siguientes Items:

CRITERIOS		Sí	A veces	No
1	Expresa sus cualidades personales durante los juegos.			
2	Expresa de manera clara las formas de jugar.			
3	Escenifica acciones que ocurren en tu casa o escuela.			
4	Realiza juegos que incluyen baile o música.			
5	Aprende a leer mirando imágenes que trae la profesora			
6	Juega dibujando e interpretando las imágenes			
7	Juega con instrumentos musicales.			
8	Su tarea lo hace jugando y cantando.			

Gracias

Anexo 2
FICHA TÉCNICA

Nombre:	Cuestionario sobre actividades lúdicas				
Autor y año:	Br. José Aldo Terrones Vásquez				
Objetivo del instrumento:	Medir la variable actividades lúdicas.				
Dimensiones	Actividades verbales, corporales, icónicas, musicales				
Usuarios:	En estudiantes de una institución educativa de Rioja en San Martín				
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individual				
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	<p>La validación del instrumento se sometió a juicio de expertos de la especialidad de Educación.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Nombre de los expertos</th> <th style="text-align: left;">Opinión</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dr. Esteban Martín Cornejo Ynfante</td> <td>Aplicable</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre de los expertos	Opinión	Dr. Esteban Martín Cornejo Ynfante	Aplicable
Nombre de los expertos	Opinión				
Dr. Esteban Martín Cornejo Ynfante	Aplicable				
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	<p>La confiabilidad se determinó por Alfa de Cronbach a través de la consistencia interna de los puntajes, se obtuvo un valor de 0.852</p> <p style="text-align: center;">Estadísticas de fiabilidad</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Alfa de Cronbach</th> <th style="text-align: center;">N de elementos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">,852</td> <td style="text-align: center;">8</td> </tr> </tbody> </table>	Alfa de Cronbach	N de elementos	,852	8
Alfa de Cronbach	N de elementos				
,852	8				

Validación y confiabilidad

Validez

La validación del instrumento se ha realizado mediante la firma de expertos de la especialización de Educación, según el detalle siguiente:

Nombres de los expertos	Opinión
Dr. Esteban Martín Cornejo Ynfante	El instrumento es
Docente de Educación Básica Regular	aplicable.

Confiabilidad

Los instrumentos son confiables mediante el alfa de Crombach en el programa estadístico SPSS versión 21.

Estadísticas de fiabilidad		
Variables	Alfa de Crombach	N de elementos
Actividades lúdicas	0,852	8
Motricidad	0,874	20

Como se observa se ha obtenido un coeficiente de 0. 852 y 0,874 para las variables actividades lúdicas y motricidad, lo que significa que los instrumentos presentan una confiabilidad aceptable.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE
LA VARIABLE ACTIVIDADES LÚDICAS**

N o	DIMENSIONES / ítems	Pertinenci a ¹		Relevanci a ²		Claridad ³		Sugerenc ias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Expresa sus cualidades personales durante los juegos.	X		X		X		
2	Expresa de manera clara las formas de jugar.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Escenifica acciones que ocurren en tu casa o escuela.	X		X		X		
4	Realiza juegos que incluyen baile o música.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Aprende a leer mirando imágenes que trae la profesora	X		X		X		
6	Juega dibujando e interpretando las imágenes	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Juega con instrumentos musicales.	X		X		X		
8	Su tarea lo hace jugando y cantando	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ____suficiencia_____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Esteban Martin Cornejo Ynfante

DNI: 00241261

Especialidad del validador: Educación Básica Regular

18 de enero del 2023.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE RIOJA, SAN MARTÍN 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

10%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 10%

Excluir bibliografía

Activo